

ภาคผนวก ฅ

การวิเคราะห์ความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก  
และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ตาราง 22 ค่าความง่าย ( p ) และค่าอำนาจจำแนก ( r ) ของแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ  
การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว (Try out) จำนวน 40 ข้อ

ข้อที่	ค่า p	ค่า r	การ พิจารณา	ข้อ	ค่า p	ค่า r	การพิจารณา
1	0.68	0.27	คัดเลือกไว้	21	0.73	0.55	คัดเลือกไว้
2	0.73	0.36	คัดเลือกไว้	22	0.55	0.36	คัดเลือกไว้
3	0.77	0.45	คัดเลือกไว้	23	0.50	0.45	คัดเลือกไว้
4	0.27	0.36	คัดเลือกไว้	24	0.14	0.09	ตัดทิ้ง
5	0.59	0.27	คัดเลือกไว้	25	0.73	0.36	คัดเลือกไว้
6	0.32	0.45	คัดเลือกไว้	26	0.41	0.45	คัดเลือกไว้
7	0.77	0.27	ตัดทิ้ง	27	0.41	0.45	คัดเลือกไว้
8	0.50	0.27	คัดเลือกไว้	28	0.55	0.36	คัดเลือกไว้
9	0.68	0.64	คัดเลือกไว้	29	0.64	0.55	คัดเลือกไว้
10	0.77	0.27	ตัดทิ้ง	30	0.27	0.36	ตัดทิ้ง
11	0.64	0.00	ตัดทิ้ง	31	0.77	0.45	คัดเลือกไว้
12	0.18	0.18	ตัดทิ้ง	32	0.68	0.45	คัดเลือกไว้
13	0.50	0.64	คัดเลือกไว้	33	0.59	0.64	คัดเลือกไว้
14	0.50	0.64	คัดเลือกไว้	34	0.41	0.82	คัดเลือกไว้
15	0.59	0.82	คัดเลือกไว้	35	0.36	0.55	คัดเลือกไว้
16	0.50	0.64	คัดเลือกไว้	36	0.68	0.27	ตัดทิ้ง
17	0.59	0.09	ตัดทิ้ง	37	0.55	0.55	คัดเลือกไว้
18	0.55	0.55	คัดเลือกไว้	38	0.82	0.36	ตัดทิ้ง
19	0.32	0.09	ตัดทิ้ง	39	0.45	0.55	คัดเลือกไว้
20	0.59	0.45	คัดเลือกไว้	40	0.64	0.73	คัดเลือกไว้

ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.7925

## ทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว

คำอธิบาย แบบทดสอบแบบเลือกตอบจำนวน 30 ข้อ

คำสั่ง ให้ทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ขั้นตอนใดไม่ใช่ขั้นตอนของการสร้างภาพเคลื่อนไหว
  - ก. พิมพ์เอกสารประกอบการทำงาน
  - ข. จัดเตรียมองค์ประกอบของชิ้นงาน
  - ค. การวางแผนออกแบบโครงเรื่องงาน
  - ง. การสร้างชิ้นงานและการทดสอบการทำงาน
2. บนอินเทอร์เน็ตไม่นิยมนำโปรแกรม Flash มาทำงานในเรื่องอะไร
 

ก. เกมออนไลน์	ข. แบนเนอร์โฆษณา
ค. การ์ดอวยพรออนไลน์	ง. กล่องจดหมายรับส่งอีเมลล์
3. ไฟล์ชนิดใดที่เป็นไฟล์ต้นฉบับสามารถปรับปรุงแก้ไขได้
 

ก. FLA	ข. FLV
ค. SWF	ง. EXE
4. Time Line ทำหน้าที่อะไร?
 

ก. หาเครื่องมือที่หายไป	ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ	ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว
5. Stage ทำหน้าที่อะไร?
 

ก. หาเครื่องมือที่หายไป	ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ	ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว
6. Properties ทำหน้าที่อะไร?
 

ก. หาเครื่องมือที่หายไป	ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ	ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว
7.  (Brush Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
 

ก. เทสี	ข. ระบายสี
ค. วาดรูปทรงต่าง ๆ	ง. ลบย้อนรอย
8.  (Oval Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
 

ก. คลุมวัตถุ	ข. ใส่เส้นขอบ
ค. วาดวงกลม	ง. สร้างปุ่ม

9.  (Fill Color) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
- ก. สีตัวอักษร  
ข. สีเส้นขอบ  
ค. กำหนดสีพื้น  
ง. สีพื้นที่ทำงาน
10.  (Paint Bucket Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
- ก. เทสี  
ข. ระบายสี  
ค. เทวัตถุ  
ง. ผสมสี
11.  (Selection Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
- ก. ลากวัตถุ  
ข. สร้างสีเหลี่ยม  
ค. เลือกวัตถุทั้งหมด  
ง. เลือกวัตถุบางส่วน
12.  (Free Transform Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
- ก. หมุนรูปภาพ  
ข. วาดรูปสี่เหลี่ยม  
ค. ปรับขนาดรูปภาพ  
ง. เคลื่อนย้ายรูปภาพ
13.  (Zoom Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร
- ก. ใสสีพื้น  
ข. ขยาย Layer  
ค. ขยายเครื่องมือ  
ง. ขยายพื้นที่ทำงาน
14. ในการรวม Object ให้เป็นกลุ่มเดียวกันต้องกดปุ่มใดต่อไปนี้
- ก. Ctrl +G  
ข. Ctrl + A  
ค. Shift +M  
ง. Shift +V
15. ซิมโบล คืออะไร
- ก. เครื่องมือสำหรับเทสีในพื้นที่การทำงานบนสแตจ  
ข. สำเนาของภาพที่นำมาจาก Library เพื่อนำมาใช้งานบนสแตจ  
ค. ภาพที่สร้างบน Stage ด้วยเครื่องมือ line tool ในการสร้างภาพกราฟิก  
ง. กราฟิก ปุ่ม หรือมูฟวี่คลิ๊ปที่สร้างเป็นต้นแบบให้นำไปใช้ได้หลายครั้ง
16. ซิมโบลจะถูกจัดเก็บไว้ในส่วนใด
- ก. Scene  
ข. Library  
ค. Instance  
ง. Time Line
17. ถ้าต้องการสร้างซิมโบลให้มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวจะต้องเลือกซิมบอลประเภทใด
- ก. Button  
ข. Graphic  
ค. Animation  
ง. Movie Clip

18. คำสั่งเมนูใดใช้สำหรับเพิ่มคีย์เฟรมบนไทม์ไลน์

ก. Insert Frame

ข. Insert Keyframe

ค. Remove Frames

ง. Create Motion Tween

19. เมื่อต้องการให้คีย์ลัดในการ Insert Key Frame ต้องกดปุ่มใด

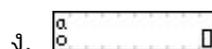
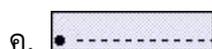
ก. F5

ข. F6

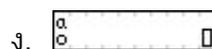
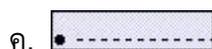
ค. F7

ง. F8

20. ภาพในข้อใดเป็นสถานะบน Timeline ที่บ่งบอกว่าเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween



21. ภาพในข้อใดเป็นสถานะบน Timeline ที่บ่งบอกว่าเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween



22. หากต้องการสร้าง Layer ใหม่ต้องคลิกที่ปุ่มใดต่อไปนี้



23. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบไฟส่องต้องใช้คำสั่งใดเป็นให้เห็นเหมือนไฟส่อง

ก. Rotate

ข. Mask Layer

ค. Guide Layer

ง. Shape Tween

24. เมื่อต้องการสร้างภาพเคลื่อนไหวรูปรถยนต์วิ่งจากซ้ายไปขวาและล้อรถหมุนไปด้วยขณะรถเคลื่อนที่ต้องสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบใด

ก. Mask Layer

ข. Motion Tween

ค. Shape Tween

ง. Frame By frame

25. คำสั่งที่ใช้ในการนำรูปภาพเข้ามาใช้บนสแตจคือข้อใด

ก. File > Input > Import to Stage

ข. File > Insert > Import to Stage

ค. File > Open > Import to Stage

ง. File > import > Import to Stage

26. การใช้คีย์ลัดเพื่อนำรูปภาพเข้ามาใช้ในโปรแกรมต้องเลือกใช้คำสั่งในข้อใด

ก. Alt + L

ข. Alt + R

ค. Ctrl + L

ง. Ctrl + R

27. ไฟล์รูปภาพชนิดใดที่ไม่นิยมนำมาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
- |         |         |
|---------|---------|
| ก. .jpg | ข. .gif |
| ค. .bmp | ง. .png |
28. ข้อใดต่อไปนี้เป็นคำสั่งที่สั่งให้หยุดทำงานได้อย่างถูกต้อง ?
- |          |            |
|----------|------------|
| ก. end;  | ข. end();  |
| ค. stop; | ง. stop(); |
29. เมื่อต้องการ Test Movie ในสแตจที่กำลังทำงานอยู่ ชิ้นงานที่กำลังสร้างต้องกดปุ่มใด ?
- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| ก. F12                | ข. Ctrl + Enter         |
| ค. Ctrl + Alt + Enter | ง. Ctrl + Shift + Enter |
30. การ Publish ไฟล์เป็น Flash Movie จะได้ไฟล์ชนิดใด
- |         |          |
|---------|----------|
| ก. .gif | ข. .swf  |
| ค. .exe | ง. .html |

เฉลยแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ ก่อน/หลังการอบรม  
เรื่อง การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว  
สำหรับครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5

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