


หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 กัน (3)

1. **ไทม์ไลน์ทำหน้าที่อะไร**
 1. ใส่ข้อความบนสแตจ
 2. แทรกเฟรม
 3. ควบคุมการแสดงผลภาพเคลื่อนไหว
 4. ปรับแต่งวัตถุ

2. **ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบของไทม์ไลน์**
 1. เลเยอร์
 2. เฟรม
 3. หัวอ่าน
 4. วัตถุ

3. ** สัญลักษณ์นี้ หมายความว่าอะไร**
 1. เป็นเลเยอร์ที่พร้อมแก้ไข
 2. เป็นเลเยอร์ที่สามารถใส่ข้อความได้
 3. แสดงช่องภาพการเคลื่อนไหว
 4. สามารถแทรกเฟรมได้

4. **ข้อใดคือความหมายของเฟรม(Frame)**
 1. ช่องที่แสดงผลภาพเคลื่อนไหวในแต่ละช่วงเวลา
 2. เป็นการแสดงผลภาพตามลำดับในแต่ละเฟรม
 3. เป็นเลเยอร์ที่พร้อมแก้ไข
 4. ใช้ควบคุมการแสดงผลภาพเคลื่อนไหว

5. **เฟรมแบ่งออกเป็นกี่ประเภท**
 1. 2 ประเภท
 2. 3 ประเภท
 3. 4 ประเภท
 4. 5 ประเภท

6. ข้อใดคือความหมายของ Keyframe

1. เฟรมแทรกระหว่างกลาง
2. เฟรมแสดงลำดับภาพ
3. เฟรมที่ใส่ข้อความ
4. เฟรมที่เรากำหนดข้อมูลเอง

7. ข้อใดคือความหมาย In – between frame

1. เฟรมที่เรากำหนดเอง
2. เฟรมแทรกระหว่างกลาง
3. เฟรมที่อยู่บนสแตจ
4. เฟรมแสดงลำดับภาพ

8. ข้อใดคือ 

1. เส้นบอกตำแหน่งของการเคลื่อนไหว
2. เป็นส่วนแสดงการวางวัตถุแบบซ้อนกัน
3. เฟรมแทรกระหว่างกลางที่มีการเคลื่อนไหวของวัตถุ
4. เฟรมแทรกระหว่างกลางที่ไม่มีการเคลื่อนไหวของวัตถุ

9. Playhead (หัวอ่าน)คืออะไร

1. เป็นส่วนที่แสดงช่องเฟรม
2. เป็นส่วนที่เปรียบเสมือนแผ่นใส
3. เป็นการบอกตำแหน่งที่กำลังทำงานอยู่ที่เฟรมใด
4. เป็นการแสดงภาพที่พร้อมจะแก้ไขตลอดเวลา

10. ประเภทใดคือการใส่ข้อความแบบเฟรม

1. Classic Text
2. Text Layout Framework
3. Normal Text
4. Text or Framework