

## แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน บทที่ 2

1. จงเรียงลำดับการสร้าง Workflow หลังจากนำเข้าฟุตเทจ (Footage) เข้ามาตัดต่อให้ถูกต้อง
  - ก. ตั้งค่าซีคอนซ์ จัดเรียงฟุตเทจตาม Storyboard ใส่ไตเติล ตกแต่งเอฟเฟกต์และทรานซิชั่น ตัดต่อ ตกแต่งเสียง เผยแพร่งาน
  - ข. ตั้งค่าซีคอนซ์ จัดเรียงฟุตเทจตาม Storyboard ตัดต่อ ใส่ไตเติล ตกแต่งเอฟเฟกต์และทรานซิชั่น ตกแต่งเสียง เผยแพร่งาน
  - ค. จัดเรียงฟุตเทจตาม Storyboard ตัดต่อ ตั้งค่าซีคอนซ์ ใส่ไตเติล ตกแต่งเอฟเฟกต์และทรานซิชั่น ตกแต่งเสียง เผยแพร่งาน
  - ง. จัดเรียงฟุตเทจตาม Storyboard ตั้งค่าซีคอนซ์ ตัดต่อ ใส่ไตเติล ตกแต่งเอฟเฟกต์และทรานซิชั่น ตกแต่งเสียง เผยแพร่งาน
2. จงอธิบายวิธีการสร้าง Workflow ในงานตัดต่อวิดีโอที่ถูกต้อง
  - ก. จัดเรียงฟุตเทจตามบทบาทยนตร์ที่วางไว้
  - ข. ควรใส่ไตเติลประกอบทุกครั้งที่ตัดต่อวิดีโอ
  - ค. ควรกำหนดชื่องาน ไอเดีย รูปแบบในสคริปต์และโครงเรื่อง
  - ง. ควรตั้งค่าซีคอนซ์ให้มีขนาดสูงสุดเพื่อความละเอียดของวิดีโอ
3. สิ่งใดไม่จำเป็นต้องกำหนดลงไปในการสร้าง Storyboard
  - ก. สถานที่ถ่ายทำ
  - ข. มุมมองกล้อง
  - ค. ชื่อนักแสดง
  - ง. บทพูด
4. ข้อใดคือความหมายของ Workflow
  - ก. การสร้างคลิปและโครงเรื่อง
  - ข. การเริ่มสร้างงานโปรเจ็ค
  - ค. ขั้นตอนการทำงานสำหรับการตัดต่อ
  - ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง
5. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายของการทำงานสำหรับการตัดต่อ
  - ก. จัดทำสตอรี่บอร์ด
  - ข. ใส่ไตเติล
  - ค. สร้างสรรค์เสียง
  - ง. เผยแพร่งานวิดีโอ

6. การตั้งค่า Format เป็น H.264 เป็นการเข้ารหัสไฟล์แบบใด
  - ก. MP3
  - ข. MP4
  - ค. AVI
  - ง. MPEG
  
7. เราสามารถใช้โปรแกรมใดในการสร้างสคริปต์ในงานตัดต่อวิดีโอได้
  - ก. Adobe Audition
  - ข. Adobe Story
  - ค. Adobe Encoder
  - ง. Adobe Premiere
  
8. “เอฟเฟ็กต์สำหรับเปลี่ยนฉาก” คือความหมายของคำใด
  - ก. ทรานซิชั่น
  - ข. สตอรี่บอร์ด
  - ค. ไตเติล
  - ง. ฟุตเทจ
  
9. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับขั้นตอนการเผยแพร่งานวิดีโอ
  - ก. เป็นขั้นตอนสุดท้ายของงานตัดต่อ
  - ข. ผลงานที่ได้สามารถนำไปเปิดโดยโปรแกรม Player ต่างๆ
  - ค. เป็นขั้นตอนที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเข้ารหัสวิดีโอ
  - ง. หลักการสำคัญในขั้นตอนนี้คือการนำฟุตเทจมาเรียงลำดับตามสตอรี่บอร์ด
  
10. “เป็นขั้นตอนกำหนดคุณภาพงานที่สำคัญสุด” คือขั้นตอนใด
  - ก. จัดทำสตอรี่บอร์ด
  - ข. การนำเข้าฟุตเทจ
  - ค. การแต่งเอฟเฟ็กต์
  - ง. การเผยแพร่งานวิดีโอ