



โรงเรียนหนองตูมวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ปลายภาค

รายวิชา ศิลปะ3 รหัสวิชา ศ22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบชุดนี้ มีจำนวนทั้งหมด 4 หน้า แบ่งออกเป็น 2 ตอน
ตอนที่ 1 ข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 15 คะแนน
ตอนที่ 2 ข้อสอบอัตนัยแบบเขียนตอบ (เขียนเชิงคิดวิเคราะห์) จำนวน 1 ข้อ คะแนนเต็ม 5 คะแนน
2. เวลาในการทำแบบทดสอบ จำนวน 30 นาที
3. ห้ามขีดเขียน หรือทำเครื่องหมายใด ๆ ลงในแบบทดสอบเป็นอันขาด และห้ามทำการทุจริตด้วยวิธีการต่าง ๆ
ถ้ากรรมการคุมสอบจับได้จะถูก **ปรับตก** ในรายวิชานี้
4. ห้ามนำแบบทดสอบออกนอกห้องสอบก่อนได้รับอนุญาต และเมื่อตอบแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้ว
ให้ส่งแบบทดสอบคืนแก่กรรมการคุมสอบ
5. ให้ใช้เครื่องคิดเลข เท่านั้น ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือ

ผู้ตรวจทาน

ลงชื่อ  ครูผู้สอน
(นางสาวฉัตรพร ธรรมสิทธิ์)

ลงชื่อ  หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
(นายเข้มเพชร ขาติพิมาย)

ลงชื่อ หัวหน้างานวัดผล
(นางสาวราตรี ทองอ่อน)

ลงชื่อ หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ
(นายไกรสร พรหมลา)



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ปลายภาคเรียนที่ 1... ชั้นมัธยมศึกษาปีที่...2...

รายวิชา ศิลปะ 3 (ศ 22101) จำนวน 31 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 30 นาที

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 4 หน้า แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 15 คะแนน

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบอัตนัย ชนิด.....ถามตอบ..... จำนวน 1 ข้อ คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ศ 1.1 ม.2/2 บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน (ข้อ 1-4)

ศ 1.1 ม.2/7 บรรยายเกี่ยวกับวิธีใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่างประกอบ (ข้อ 5-17)

ศ 1.2 ม.2/3 เปรียบเทียบแนวคิด ในการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่มา จากวัฒนธรรมไทยและสากล (ข้อ 18-30)

ตอนที่ 1 คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด หรือเหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ขั้นตอนแรกของการวาดภาพสื่อความหมายและเรื่องราวคือข้อใด

1. การจัดวางรูปร่าง รูปทรง
2. การร่างภาพโครงสร้างหยาบ
3. การรวบรวมเรื่องราวที่ต้องการวาด
4. การกำหนดกรอบแนวคิดและวางแผนการทำงาน

2. สีโปสเตอร์ มีคุณสมบัติที่บ่งแสงคล้ายคลึงกันกับสีชนิดใด

1. สีน้ำ
2. สีฝุ่น
3. สีชอล์ก
4. สีน้ำมัน

3. ถ้านักเรียนต้องการให้สีโปสเตอร์มีสีอ่อนลง ควรทำอย่างไร

1. ผสมด้วยสีขาว
2. ผสมด้วยน้ำสะอาด
3. ผสมด้วยสีเทาหรือดำ
4. ผสมด้วยสีคู่ตรงข้าม

4. ใครใช้เทคนิคผสมในการวาดภาพสื่อความหมายหรือเรื่องราว

1. กุ้งทำการวันเกิดให้คุณแม่โดยใช้เทคนิคสีน้ำกับสีโปสเตอร์
2. กล้าทำ ส.ค.ส. รูปตลาดน้ำอัมพวาโดยใช้สีโปสเตอร์
3. กิ่งวาดภาพห้องเรียนโดยใช้เทคนิคเปียกบนแห้ง
4. แก้ววาดภาพวิวทัศน์โดยใช้สีไม้

5. หลักสำคัญของการออกแบบโฆษณา คืออะไร

1. ออกแบบสำหรับธุรกิจการค้า
2. ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร
3. เน้นที่ความแปลกใหม่ในด้านรูปแบบ
4. ต้องการสื่อความเข้าใจให้ตรงกันระหว่างผู้ออกแบบและผู้พบเห็น

6. โปสเตอร์ที่ไม่มีตัวอักษรปรากฏหรือมีน้อย จัดเป็นโปสเตอร์ประเภทใด

1. โปสเตอร์ที่มีเฉพาะรูปภาพ
2. โปสเตอร์ที่มีเฉพาะตัวอักษร
3. โปสเตอร์ที่มีจุดสนใจหลายจุด
4. โปสเตอร์ที่มีทั้งรูปภาพและตัวอักษร

7. เพราะเหตุใด โปสเตอร์ภาพการ์ตูนจึงมีลักษณะของการ์ตูนไม่เหมือนกัน

1. เพราะมีการจัดองค์ประกอบศิลป์แตกต่างกัน
2. เพราะต้องการสื่อความหมายให้แตกต่าง
3. เพราะเป็นการสะท้อนบุคลิกของผู้วาด
4. เพราะผู้วาดไม่มีความสามารถ

8. ถ้านักเรียนจะวาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของนางเอก ควรวาดอย่างไร

1. สีสันดูหึงยโส ตาขวาง ท่าทางไม่เป็นมิตร
2. เป็นคนสวย อ่อนหวาน มีเสน่ห์ ฉลาด มีไหวพริบ
3. ดวงตาริเล็ก จมูกใหญ่ โหนกแก้มนูนสูง รูปร่างบึกบึน
4. ลักษณะผอม จมูกโต แก้มตอบ มีรอยย่น และรอยตีนกา ตัวอักษร

9. ขั้นตอนแรกของการวาดภาพตัวละคร คือขั้นตอนใด

1. ออกแบบตัวละคร
2. ร่างภาพตามเหตุการณ์
3. เลือกเรื่องที่ตนเองชื่นชอบ
4. เลือกเหตุการณ์หรือสถานการณ์

10. ถ้านักเรียนจะวาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของพระเอก ควรวาดอย่างไร

1. ใบหน้าหล่อเหลา ดูสุขุม หนักแน่น
2. สีสันดูหึงยโส ตาขวาง ท่าทางไม่เป็นมิตร
3. ดวงตาริเล็ก จมูกใหญ่ โหนกแก้มนูนสูง รูปร่างบึกบึน
4. เป็นชายวัยกลางคน คิ้วหนา แสดงแววตาอำมหิตมีหนวดเครา

11. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของคำว่า “บุคลิกลักษณะ” ได้ถูกต้องที่สุด

1. ผู้แสดงหรือตัวละคร
2. การถ่ายทอดอารมณ์จากผู้วาด
3. การกำหนดโครงสร้างของรูปแบบ
4. ลักษณะจำเพาะตัวของบุคคลแต่ละคน

12. ตัวละครในข้อใด มีบุคลิกลักษณะเป็นตัวละครในอุดมคติมากที่สุด

1. เจ้าเงาะ ซาไก
2. สินสมุทร เจ้าแกละ
3. พระอภัยมณี ชาวเขา
4. นางผีเสื้อสมุทร สุดสาคร

13. ถ้านักเรียนจะวาดภาพตัวละครให้เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป จะต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง

1. ภาพลายเส้นที่เรียบง่าย สื่อวิถีชีวิตในสังคมได้ดี
2. ภาพที่มีเส้นคมชัด ใช้สีที่เกินจริงจากธรรมชาติ
3. ภาพที่เรียบง่าย สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้ดี มีบุคลิกที่จำง่าย
4. ภาพสื่อให้เห็นถึงรูปแบบที่เรียบง่าย มีความสมจริงตามธรรมชาติ

14. หลักการพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการวาดภาพการ์ตูน คือข้อใด

1. แนวคิด
2. การร่างภาพ
3. สีเส้น แสงเงา
4. รูปร่าง รูปทรง

15. การวาดภาพตัวละครแบบการ์ตูน ควรฝึกทักษะในเรื่องใดก่อน

1. การวาดเส้นรอบนอกของคน สัตว์ สิ่งของ
2. การเขียนให้มีลักษณะแสดงทัศนียภาพ
3. การลงหมึกหรือระบายสี
4. การจัดองค์ประกอบศิลป์

16. ข้อใดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างจากวอลท์ ดิสนีย์

1. ก้านกล้วย
2. ปลาบู่ทอง
3. โดราเอมอน
4. ซิลเดอเรลลา



17. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง ตามวิธีการวาดภาพการ์ตูน

1. การวาดรูปร่างของผู้ชายและผู้หญิงจะมีความแตกต่างกัน
2. การวาดเด็กเล็กจะต้องวาดศีรษะให้มีขนาดใหญ่กว่าของผู้ใหญ่
3. การวาดภาพพระเอกจะต้องวาดใบหน้าที่หล่อเหลา สม สัดส่วน
4. การวาดภาพคนอ้วนจะต้องวาดตัวให้สูง มีศีรษะ คอ ขา และแขนที่ยาว

18. ลายไทยได้แรงบันดาลใจในการสร้างมาจากอะไร

1. รูปทรงธรรมชาติ
2. รูปทรงผลไม้
3. รูปทรงสัตว์
4. รูปทรงดอกไม้

19. ข้อใดเป็นศิลปะวัฒนธรรมของท้องถิ่นสุโขทัย

1. สังคโลก
2. รมบ่อสร้าง
3. เบญจรงค์
4. กระดาษสา

20. ข้อใดเป็นศิลปะวัฒนธรรมของไทย

1. รูปปั้นเจ้าแม่กวนอิม
2. รูปปั้นพระพิฆเนศ
3. พระพุทธรูปชินราช
4. ถูทุกข้อ



ตอนที่ 2 คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ศ 1.2 ม.2/3 เปรียบเทียบแนวคิด ในการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่มาจากวัฒนธรรมไทยและสากล
(ข้อ 1)

1. ให้นักเรียนเขียนเปรียบเทียบความแตกต่างของวัฒนธรรมไทยและสากล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Phat