



ใบงานที่ 1 : เครื่องมือโปรแกรม SketchUp พื้นฐาน



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

จุดประสงค์การเรียนรู้ : นักเรียนสามารถบอกชื่อเครื่องมือพื้นฐาน และใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม SketchUp ในการสร้างชิ้นงานรูปทรงง่าย ๆ ได้

ตอนที่ 1 จงจับคู่ชื่อเครื่องมือกับหน้าที่ให้ถูกต้อง

สัญลักษณ์	ชื่อเครื่องมือ	หน้าที่
1.	()	A. ใช้เลื่อนย้ายวัตถุ
2.	()	B. ใช้วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า
3.	()	C. ใช้เลือกวัตถุ, จุด หรือเส้น
4.	()	D. ใช้ลบเส้นหรือหน้าที่ไม่ต้องการ
5.	()	E. ใช้ดัน/ดึงพื้นผิวให้เป็น 3 มิติ
6.	()	F. ใช้เลื่อนมุมมอง (แพน)
7.	()	G. ใช้ซูมเข้า - ออก
8.	()	H. ใช้วาดเส้นตรง
9.	()	I. ใช้ดูมุมมองรอบโมเดล
10.	()	J. ใช้หมุนวัตถุรอบแกน

คีย์ลัด (Shortcut) ที่น่าสนใจ

	เลือก (Select)	Space
	เส้น (Line)	L
	สี่เหลี่ยม (Rectangle)	R
	ดัน/ดึง (Push/Pull)	P
	เลื่อน (Move)	M
	หมุน (Rotate)	Q
	ลบ (Eraser)	E
	มุมมองรอบตัว (Orbit)	O
	เลื่อนมุมมอง (Pan)	H
	ซูม (Zoom)	Z
	แสดง/ซ่อนเส้นช่วย (Guides)	G
	แสดง/ซ่อนพื้น (Ground)	G
	ย้อนกลับ (Undo)	Ctrl + Z
	ทำซ้ำ (Redo)	Ctrl + Y
	บันทึกงาน (Save)	Ctrl + S

ตอนที่ 2 ตอบคำถามต่อไปนี้

- เครื่องมือ Push/Pull ใช้ทำอะไร และมีคีย์ลัดคืออะไร?
- หากต้องการหมุนมุมมองรอบโมเดล ต้องใช้เครื่องมือใด และคีย์ลัดคืออะไร?
- ในการสร้างบ้านหลังหนึ่งต้องใช้เครื่องมือใดบ้างอย่างน้อย 3 เครื่องมือ?
 - 1)
 - 2)
 - 3)



เคล็ดลับ :

1. ใช้การพิมพ์ตัวเลข แล้วกด Enter เพื่อกำหนดขนาดที่แม่นยำ
2. ใช้เมาส์กลางกดค้างเพื่อหมุนมุมมอง



ตั้งใจเรียนรู้ ผักผ่อนน้อย ๆ

เราจะเก่ง SketchUp แน่แน่นอน!