โรงเรียนศาสนศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 2

กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาการออกแบบเทคโนโลยี จำนวน 20 ข้อ

ตัวชี้วัดการเรียนรู้

1. อธิบายได้ว่า sweet home 3D คืออะไร
2. อธิบายเกี่ยวกับการใช้งาน และประโยชน์ของ sweet home 3D ได้
4. บอกวิธีใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม sweet home 3D ได้อย่างถูกต้อง
5. บอกเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบอินโฟกราฟิก sweet home 3D ได้
6. ใช้ความรู้และทักษะการใช้งาน sweet home 3D ในการสร้างผลงานได้อย่างเหมาะสม

คำชี้แจง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท ☒ ลงในกระดาษคำตอบ

---

1. Sweet Home 3D เป็นโปรแกรมออกแบบ

ก. ออกแบบภายนอก ข. ออกแบบภายใน

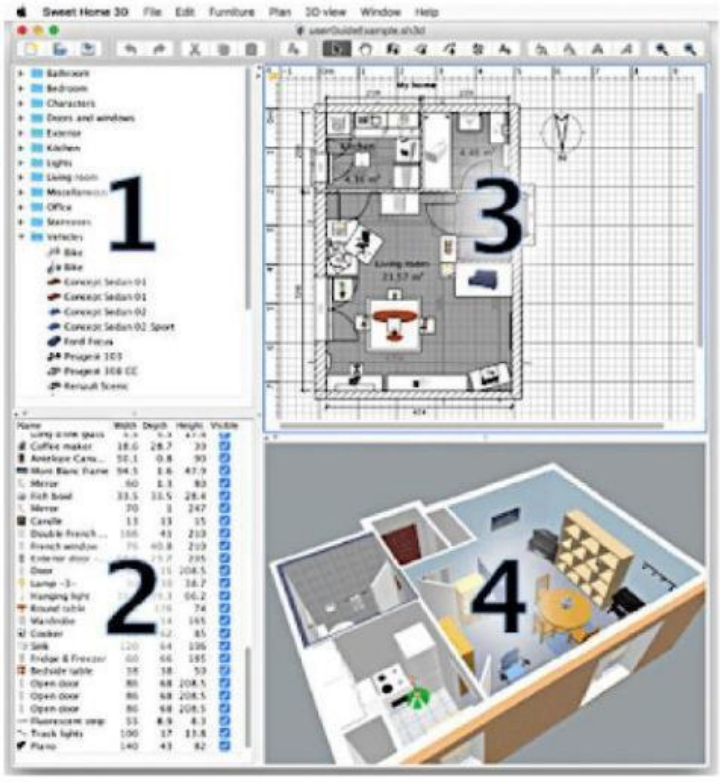
ค. ออกแบบทั้งภายนอกและภายใน ง. ออกแบบได้ทุกอย่าง

2.ส่วนเชื่อมต่อผู้ใช้ (User Interface) จะแบ่งออกเป็นกี่ช่อง

ก. 4 ช่อง ข. 3 ช่อง

ค. 2 ช่อง ง. ไม่มีข้อที่ถูก

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้รูปภาพนี้ตอบคำถามตั้งแต่ ข้อ 3 – 7



LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS

3. หากมีการเปลี่ยนแปลงวัตถุหรือฟอนิเจอร์ นักเรียนสามารถทำการแก้ไขในช่องใด

ก. ช่องที่ 1 ข. ช่องที่ 2

ค. ช่องที่ 3 ง. ช่องที่ 4

4. ช่องใดแสดงแบบบ้านของคุณใน 3 มิติ คุณสามารถมองเห็นบ้านของคุณจากด้านบนหรือจากมุมมองไหนก็ได้

ก. ช่องที่ 1 ข. ช่องที่ 2

ค. ช่องที่ 3 ง. ช่องที่ 4

5. ช่องนี้แสดงแบบบ้านของคุณจากด้านบน บนเส้นแนวและมีไม้บรรทัดล้อมรอบ คุณสามารถวาดผนังบ้านด้วยเมาส์ในช่องนี้และจัดวางเฟอร์นิเจอร์บนแปลนนี้

ก. ช่องที่ 1 ข. ช่องที่ 2

ค. ช่องที่ 3 ง. ช่องที่ 4

6. ข้อใดต่อไปนี้แสดงแค็ตตาล็อกนี้จัดแบ่งตามหมวดหมู่ ซึ่งมีเฟอร์นิเจอร์และวัตถุต่าง ๆ ซึ่งคุณสามารถใส่ในแบบบ้านของคุณได้ คุณสามารถแสดงเฟอร์นิเจอร์ในแต่ละหมวดหมู่ได้โดยคลิกบนสามเหลี่ยมข้างชื่อของหมวดหมู่นั้น

ก. ช่องที่ 1 ข. ช่องที่ 2

ค. ช่องที่ 3 ง. ช่องที่ 4

7. รายการนี้รวมเฟอร์นิเจอร์ของบ้านที่ออกแบบ ซึ่งแสดงชื่อ ขนาดและลักษณะอื่น ๆ และสามารถจัดเรียงโดยการคลิกบนหัวเรื่องของแต่ละแถวตั้ง

ก. ช่องที่ 1 ข. ช่องที่ 2

ค. ช่องที่ 3 ง. ช่องที่ 4

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้รูปภาพนี้ตอบคำถามตั้งแต่ ข้อ 8 – 11



8. หากนักเรียนต้องการกำหนดความสูงของวัตถุจากพื้น นักเรียนต้องเลือกหมายเลขใด

ก. หมายเลข 1 ข. หมายเลข 2

ค. หมายเลข 3 ง. หมายเลข 4

9. จากรูปภาพนี้หากนักเรียนต้องการกำหนดความสูงของวัตถุ นักเรียนต้องเลือกหมายเลขใด

ก. หมายเลข 1 ข. หมายเลข 2

ค. หมายเลข 3 ง. หมายเลข 4

LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS

10. หากนักเรียนต้องการหมุนวัตถุ นักเรียนต้องเลือกหมายเลขใด

ก. หมายเลข 1 ข. หมายเลข 2

ค. หมายเลข 3 ง. หมายเลข 4

11. หากนักเรียนต้องการเพิ่มขนาดหรือขยายวัตถุ นักเรียนต้องเลือกหมายเลขใด

ก. หมายเลข 1 ข. หมายเลข 2

ค. หมายเลข 3 ง. หมายเลข 4

12. การวาดผนัง (Drawing walls)

ก.  ข. 

ค.  ง. 

13. การวาดพื้นห้อง (Drawing room)

ก.  ข. 

ค.  ง. 

14. การนำเข้าพิมพ์เขียวหรือแบบบ้านเราใช้คำสั่งใด

ก. File ข. Edit

ค. Furniture ง. Plan

15. หลังจากเลือกคำสั่งข้อ14 แล้วนักเรียนเลือกคำสั่งใดต่อไป

ก. Add Background Image ข. Import Background Image

ค. Delete Background Image ง. Hide Background Image

16. ในการดาวน์โหลดอุปกรณ์หรือฟอร์นิเจอร์เพิ่มนักเรียนคลิกเมาส์ส่วนใด

ก. คลิกเมาส์ซ้าย ข. คลิกเมาส์ขวา

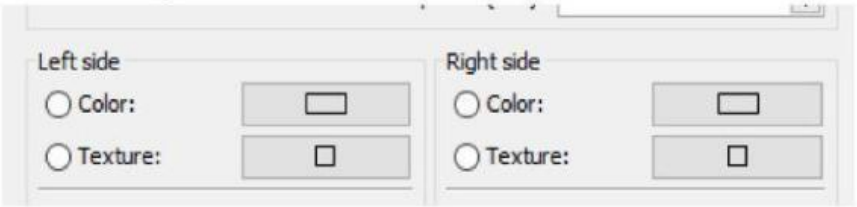
ค. คลิกได้ทั้งซ้ายและขวา ง. ไม่มีข้อที่ถูกต้อง

17.เมื่อนักเรียนคลิกเมาส์แล้ว นักเรียนเลือกคำสั่งใด

ก. Add Furniture ข. Import Furniture

ค. Delete Furniture ง. Hide Furniture

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้รูปภาพนี้ตอบคำถามตั้งแต่ ข้อ 18 – 19



LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS

18. หากนักเรียนต้องการใส่สีด้านในตัวบ้านต้องเลือกข้อใด

ก. Left side – Color ข. Left side - Texture

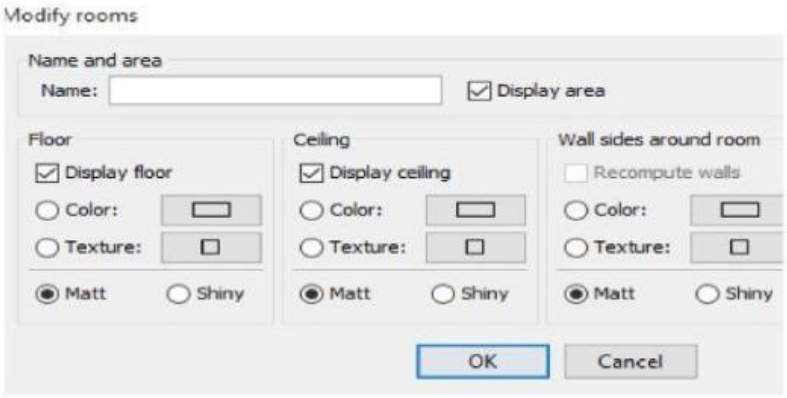
ค. Right side – Color ง. Right side - Texture

19. หากนักเรียนต้องการใส่ลวดลายด้านนอกตัวบ้านต้องเลือกข้อใด

ก. Left side – Color ข. Left side - Texture

ค. Right side – Color ง. Right side - Texture

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้รูปภาพนี้ตอบคำถาม ข้อ 20



20. หากนักเรียนต้องการใส่ลวดลายพื้นบ้านต้องเลือกข้อใด

ก. Floor – Color ข. Floor - Texture

ค. Ceiling – Color ง. Ceiling - Texture

ออกข้อสอบ/พิมพ์/ตรวจทาน : ครูมะอุสมัน สาเมาะ

ลงชื่อ.....**ครูผู้สอน** **ลงชื่อ**.....**หัวหน้ากลุ่มสาระ**

(.....นายมะอุสมัน สาเมาะ.....) (.....)

ลงชื่อ.....**วิชาการสามัญ**

(.....)

LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS