

Задания для оценки знаний обучающихся

Промежуточный контроль

20__ – 20__ учебный год, 2 год обучения

Педагог: **Карабут Ксения Юрьевна**

Образовательная программа: **«Трехмерное моделирование и анимация»**

Год обучения: второй

Разделы программы, по которым проводится контроль (в части теории и практики):

- Моделирование методом Editable Poly (Редактируемая полигональная поверхность);
- Простая анимация;
- Текстурирование;

Теория. Проверка когнитивных способностей.

Цель. Выявление знаний о: инструментах для создания простейшей анимации (1), назначении инструментов и настроек редактора материалов (2).

Практика. Проверка технологических умений.

Цель. Выявление умения моделировать с помощью Editable Poly (3). Умение создавать, накладывать и использовать материалы (4).

Форма проведения контроля:

- теория (задания 1, 2) – опрос,
- практика (задания 3, 4) – практические навыки.

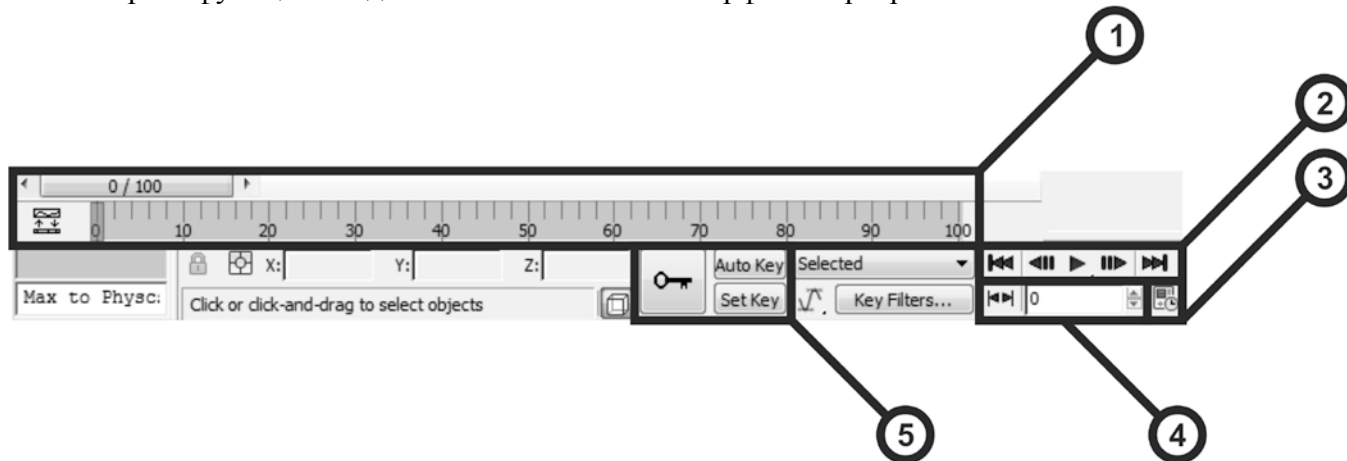
Задание 1 (10 баллов)

Время выполнения задания – 5 минут. Критерии оценки – правильность ответов. За каждый правильный ответ – 2 балла.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 1	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
10	8-10	3-7	0-2

1. Выберите функцию выделенных областей в интерфейсе программы:



- | | |
|----|-------------------------------|
| 1. | а) плеер |
| 2. | б) временная шкала и ползунок |
| 3. | с) переход в заданный кадр |
| 4. | д) создание ключевых кадров |
| 5. | е) настройки анимации |

Ответ: 1-б, 2-а, 3-е, 4-с, 5-д.

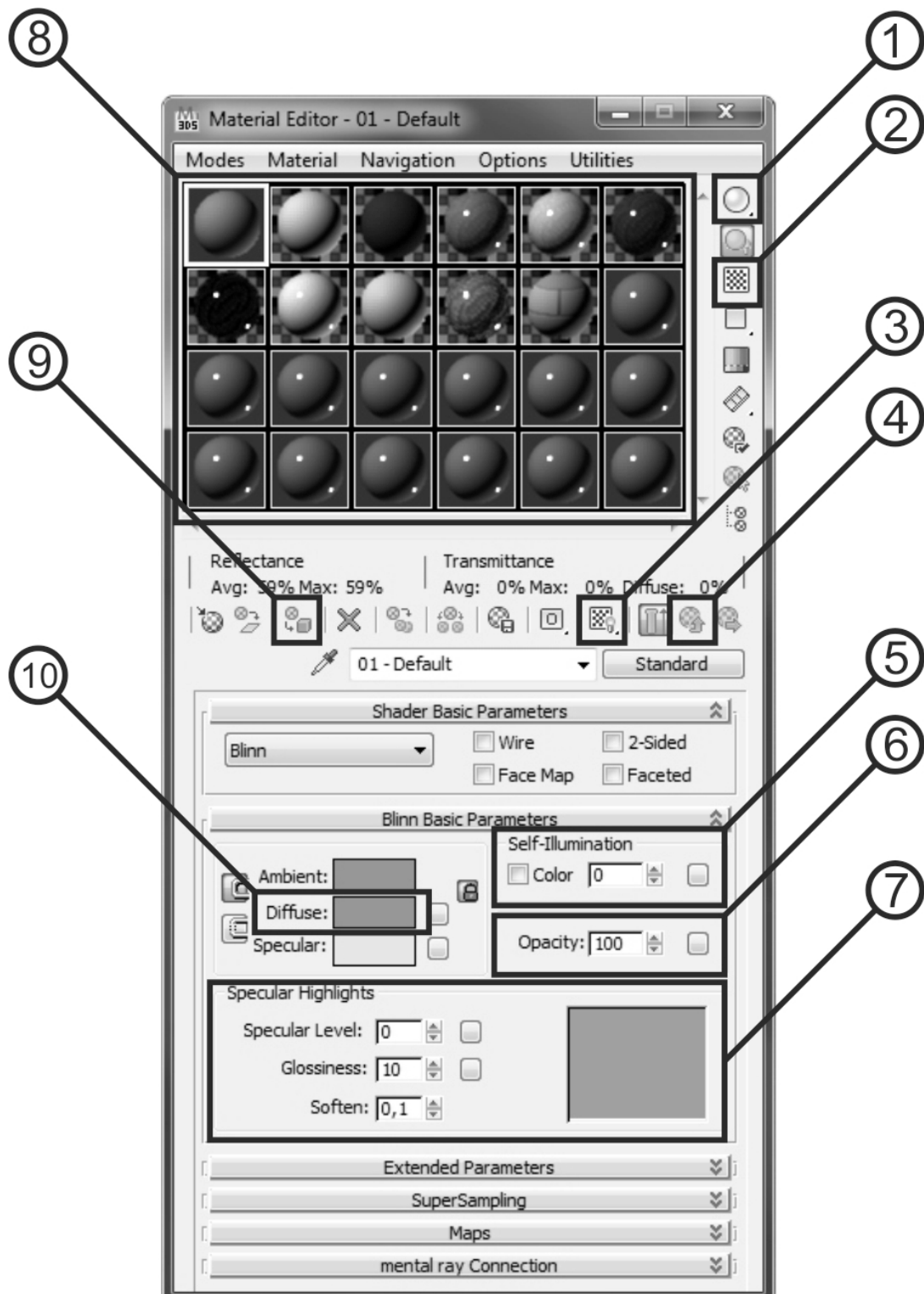
Задание 2 (20 баллов)

Время выполнения задания – 15 минут. Критерии оценки – правильность ответов. За каждый правильный ответ – 2 балла.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 2	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
20	16-20	6-15	0-5

2. Соедини инструменты и настройки редактора материалов и их функции:



1. a) Включить видимость текстур в рабочем окне программы
2. b) Слоты различных материалов
3. c) Вернуться к основным настройкам материала
4. d) Изменить иконку слота редактора материалов
5. e) Применить материал на выделенный объект
6. f) Настройка свечения материала
7. g) Настройка цвета материала
8. h) Настройка блика для материала
9. i) Изменить фон слота редактора материалов
10. j) Настройка прозрачности материала

Ответ: 1-d; 2-i; 3-a; 4-c; 5-f; 6-j; 7-h; 8-b; 9 -e; 10 -g.

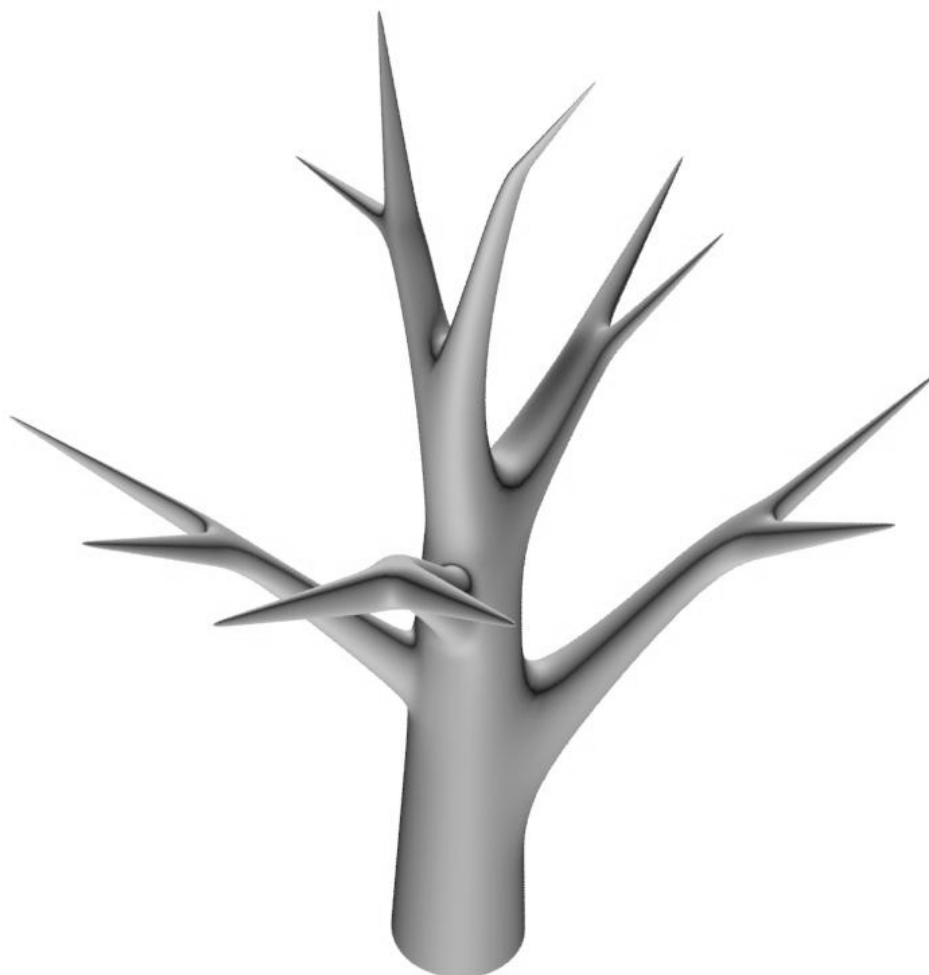
Задание 3 (30 баллов)

Время выполнения задания – 30 минут. Критерии оценки – аккуратность и умение создания модели.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 3	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
30	24-30	9-23	0-8

3. Создай модель дерева используя Editable Poly из примитива конус. Примените модификатор сглаживания.



Максимальный балл получают те обучающиеся, которые смоделировали дерево с достаточным количеством ветвей (не менее 5), которые разветвляются хотя бы один раз, или же добавили к модели корни. Высокий уровень – создали модель без ошибок (перекрученные полигоны, дыры в модели и т.д.). Средний уровень – создали модель без ошибок, но ветви не разветвляются, или же растут параллельно земле.

Низкий уровень – обучающийся не справился с поставленной задачей или же допустил множество ошибок.

Задание 4 (40 баллов)

Время выполнения задания – 30 минут. Критерии оценки – аккуратность выполнения, объем работы.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 4	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
40	32-40	12-31	0-11

4. Создайте крону дерева. Для этого используйте плоскости с наложенной текстурой листвы. Материал для листвы создайте с помощью карты цвета и карты прозрачности.



Максимальный балл получают те обучающиеся, которые настроили материал, наложили его на плоскости и сумели создать объемную крону, кроме того добавили освещение или же текстуру коры для ствола дерева. Высокий уровень – создали материал, и смоделировали объемную крону дерева. Средний уровень – создали материал, но крона получилась недостаточно объемной.

Низкий уровень – обучающийся не справился с поставленной задачей.