**Ф.И.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ класс 6 «\_\_\_\_\_»**

**ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 2 ЧЕТВЕРТЬ**

**Суммативное оценивание за раздел– 3D - печать**

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели обучения:**  |  |
|  | 6.3.1.1 приводить примеры применения 3D-моделей;6.3.1.2 описывать возможности 3D-редактора; |
|  | 6.3.1.3 использовать инструменты 3D-редактора для создания графических примитивов; |
|  | 6.3.1.4 создавать тела вращения и преобразовывать их. |
|  |  |

**Критерии оценивания:**

*Обучающийся*

- описывает возможности 3D-редактора;

- описывает инструменты 3D-редактора;

- определяет характеристики 2D и 3D моделей.

- приводит примеры применения 3D-моделей.

**Уровень мыслительных навыков:** Применение

**Время выполнения**: 20 мин

**Задания**

1. **Дайте определение: Трехмерная графика (3D графика) - это?**

 **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**[1]**

**2. Укажите программу для построения и моделирования трёхмерных моделей**

1. Photoshop
2. Corel Draw
3. Inkscape
4. SketchUp

**[1]**

**3. Какие фигуры относятся к телам вращения?**

1. цилиндр
2. круг
3. шар
4. конус
5. овал

**[1]**

**4. Установите соответствие между названиями инструментов и их пиктограммами в 3D-редакторе SketchUp.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Ластик |  | a)  |
| 2. Вдавить-Вытянуть |  | b)  |
| 3. Заливка |  | c)  |
| 4.Вращение |  | d)  |
| 5.Панорама |  | e)  |

**[5]**

1. **Рассмотрите следующие рисунки. Определите 2D и 3D изображения.**

**А)**

|  |  |
| --- | --- |
| **1**C:\Users\metsu\Desktop\177-1778041_find-the-differences-in-houses-house-spot-the.png | **2** C:\Users\metsu\Desktop\Создание 2d игр и почему не делать 3d Двухмерные и трехмерные игры.jpg |
| **3 C:\Users\metsu\Desktop\88a1b6ed74e6b99bf08df0a6b7c48df5.jpg** | **4 C:\Users\metsu\Desktop\217-2178018_house-3d-computer-graphics-building-3d-rendering-3d-house-3d-clipart.png** |

|  |  |
| --- | --- |
| **2D** | **3D** |
|  |  |

**[2]**

В) **Определите сходство и различие 2D и 3D моделей**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сходство** | **Различие** |
|  |  |

**[2]**

1. **Рассмотрите следующие фигуры.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | https://forums.autodesk.com/t5/image/serverpage/image-id/304609i409153E71407FC33/image-dimensions/555x596?v=1.0 |
| **1** | **2** | **3** |

 **Определите инструменты, с помощью которых были созданы фигуры.**

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**[3]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерии оценивания**  | **№** **задания** | **Дескриптор**  | **Балл** |
| ***Обучающийся***  |
| Описывает методы создания и редактирования 3D моделей | 1  | дает определение трёхмерной графике; | 1  |
| 2 | Верно выбирает программу для построения и моделирования трёхмерных моделей | 1  |
| 3 | Верно выбирает фигуры относящиеся к телам вращения | 1 |
| Определяет инструменты программы SketchUp. | 4 | Верно устанавливает соответствие | 5 |
| Определяетхарактеристики 2D и 3Dмоделей | 5 | определяет по изображению 2D и 3D модель; | 2 |
| описывает различия между 2D и 3D моделями; | 1 |
| описывает сходства между 2D и 3D моделями; | 1 |
| Применяет инструменты 3D редактора для моделирования трехмерных моделей | 6 | описывает инструменты для создания фигуры 1; | 1 |
| описывает инструменты для создания фигуры 2; | 1 |
| описывает инструменты для создания фигуры 3. | 1 |
| **Всего баллов:**  |  |  | **15** |