

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Волгоградский государственный социально-педагогический университет»
Факультет естественнонаучного образования, физической культуры и
безопасности жизнедеятельности
Кафедра теории и методики биолого-химического образования и ландшафтной
архитектуры

*Приложение к программе
учебной дисциплины*


ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации студентов
по дисциплине «**Дизайн среды в 3d MAX**»

Направление 35.03.10 «Ландшафтная архитектура»
Профиль «Садово-парковое и ландшафтное строительство»

очная форма обучения

Заведующий кафедрой

 / Кондаурова Т.И.

« 17 » июня 2016 г.

Волгоград
2016

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Процесс освоения дисциплины направлен на овладение следующими компетенциями:

– способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-3).

Этапы формирования компетенций в процессе освоения ОПОП

Код компетенции	Этап базовой подготовки	Этап расширения и углубления подготовки	Этап профессионально-практической подготовки
ОПК-3	Градостроительство с основами архитектуры	Аэрокосмические методы в ландшафтном строительстве, Дизайн среды в 3d МАХ, Информационные технологии в ландшафтной архитектуре, Использование систем автоматизированного проектирования в ландшафтном дизайне, Компьютерные графические программы в ландшафтном дизайне, Ландшафтное проектирование с использованием системы автоматизированного проектирования AUTOCAD	Практика по получению первичных умений и навыков в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности (Ландшафтоведение, почвоведение, дендрометрия, дендрология)

1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе освоения учебной дисциплины

№	Разделы дисциплины	Формируемые	Показатели сформированности
---	--------------------	-------------	-----------------------------

		компетенции	(в терминах «знать», «уметь», «владеть»)
1	Введение в 3d-графику. Знакомство с Autodesk 3ds Max 2015.	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – строение пользовательского интерфейса программы; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – находить и грамотно использовать инструменты и надстройки программы; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыком работы в различных окнах проэкции;
2	Базовые методы работы с 3D-объектами	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы построения трехмерных объектов и объединения их в группы; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять инструменты масштабирования, вращения и трансформации объекта; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – базовыми графическими примитивами для создания трехмерных объектов;
3	Сплаины	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы полигонального и сплайн моделирования; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать трехмерные объекты из сплайновых форм; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – инструментами группы "форма"; возможностями сплайнового моделирования;
4	Использование модификаторов	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – назначение модификаторов, возможную область их применения; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять на практике различные модификаторы, для быстрой и качественной работы с трехмерными объектами; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – базовыми настройками модификаторов и операнд, с целью создания качественной ретопологии;
5	Редактируемые поверхности	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – области применения редактируемых поверхностей и способы их редактирования и создания; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять в профессиональной

			<p>деятельности редактируемые поверхности;</p> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками создания и редактирования трехмерных объектов на различных подуровнях;
6	Создание мягких тел	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – особенности создания и применения мягких тел; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать трехмерные объекты с применением модификатора "Cloth" и модификаторов моделирующих действие природных сил; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – полученными знаниями и умениями для иммитации сил и предметов природы;
7	Материалы	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные типы материалов и их свойства; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать любые материалы на основе стандартного материала, используя настройки; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками создания физически корректного рендера;
8	Камеры и свет	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы установки параметров камеры и света, визуализации сцены; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – корректно выставлять камеры и свет для создания сцен экстерьера; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – полученными знаниями и умениями в профессиональной деятельности;
9	Фотореалистичный плагин Corona Renderer	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные типы материалов плагина Corona Renderer и их свойства; источники света Corona Renderer: CoronaLight и CoronaSun; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать любые материалы на основе CoronaMtl, используя различные настройки; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками создания физически корректного рендера с помощью плагина Corona Renderer;
10	Блок контроля	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы создания сцены экстерьера;

			уметь: – создавать различные сцены экстерьера; владеть: – навыками создания сцен экстерьера;
--	--	--	---

Критерии оценивания компетенций

Код компетенции	Пороговый (базовый) уровень	Повышенный (продвинутой) уровень	Высокий (превосходный) уровень
ОПК-3	Имеет общие представления о возможностях информационных программных комплексов, а также об основных приемах создания графической документации в программных компонентах информационных систем, направленных на решение стандартных задач в профессиональной деятельности.	Частично применяет возможности информационных программных комплексов, а также использует основные приемы создания графической документации в программных компонентах информационных систем направленных на решение стандартных задач в профессиональной деятельности.	Демонстрирует уверенное владение всеми возможностями информационных программных комплексов, а также уверенно использует профессиональные приемы создания графической документации в программных компонентах информационных систем направленных на решение стандартных и творческих задач в профессиональной деятельности.

Оценочные средства и шкала оценивания (схема рейтинговой оценки)

№	Оценочное средство	Баллы	Оцениваемые компетенции	Семестр
1	Работа на практических занятиях	30	ОПК-3	7
2	Контрольные мероприятия	10	ОПК-3	7
3	СРС	20	ОПК-3	7
4	Зачет	40	ОПК-3	7

Итоговая оценка по дисциплине определяется преподавателем на основании суммы баллов, набранных студентом в течение семестра и период промежуточной аттестации.

Студент, набравший в сумме 60 и менее баллов, получает отметку «незачтено». Студент, набравший 61-100 баллов, получает отметку «зачтено».

2. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Данный раздел содержит типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы. Описание каждого оценочного средства содержит методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Перечень оценочных средств, материалы которых представлены в данном разделе:

1. Работа на практических занятиях
2. Контрольные мероприятия
3. СРС
4. Зачет