

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*

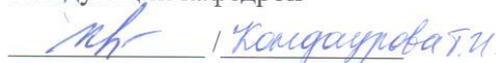
### **ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации студентов  
по дисциплине «**Компьютерные графические программы в ландшафтном  
дизайне**»

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

*очная форма обучения*

Заведующий кафедрой

 И. Кайдановская

« 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 компьютерную графику	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– назначение основных графических программ, основы их использования;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– компоновать проект;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками работы над проектом;</li> </ul>
2	Компьютерная графика как область графического дизайна	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные требования к представлению макетов проектов в типографию;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– работать с плоскостными формами;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основными понятиями графического дизайна;</li> </ul>
3	UV развертка 3d объекта	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– понятие UV развертка 3d объекта;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– работать с корректной сеткой для UV развертки 3d объекта;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способами создания UV развертки;</li> </ul>
4	Понятие текстура	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методы корректировки изображения;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– удалять эффект узора у текстуры;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способами подготовки изображения в растровом редакторе к использованию в проекте;</li> </ul>
5	Каналы отражения, преломления	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– физические свойства света;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять физические свойства света в компьютерной графике;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками применения каналов отражения и преломления;</li> </ul>
6	Карты нормалей	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– принципы интерпретации <math>r, g, b</math> в оси вектора <math>x, y, z</math>;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять принципы интерпретации <math>r, g, b</math> в оси вектора <math>x, y, z</math>;</li> </ul>

			<p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– пособиями нанесения 3d сетки модели для карт нормалей;</li> </ul>
7	Канал смещения	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– свойства канала смещения;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– изменять формы 3d объекта при использовании канала смещение;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– свойствами канала смещение;</li> </ul>
8	Дополнительные свойства материалов	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– свойства канала АО, прозрачности, транспарентности;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать настройки материалов в многопроходном рендере;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками использования прозрачности и транспарентности;</li> </ul>
9	Применение материалов в сцене	ОПК-3	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– библиотеки материалов;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– хранить и использовать библиотеку материалов;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками наложения материалов в сцене;</li> </ul>

### Критерии оценивания компетенций

Код компетенции	Пороговый (базовый) уровень	Повышенный (продвинутый) 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	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	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.

	деятельности.	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