

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 30.10.2023 10:41:54
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a198149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет Математики и информационных технологий
Кафедра Прикладной информатики и программирования

Оценочные материалы по дисциплине (модулю)

дисциплина 3D моделирование и анимация

Блок Б1, часть, формируемая участниками образовательных отношений, Б1.В.04
цикл дисциплины и его часть (обязательная часть или часть, формируемая участниками образовательных отношений)

Направление

01.04.02 Прикладная математика и информатика
код наименование направления

Программа

Программирование и дизайн виртуальной и дополненной реальности

Форма обучения

Очная

Для поступивших на обучение в
2023 г.

Разработчик (составитель)
старший преподаватель
Кобылянская А. И.
ученая степень, должность, ФИО

1. Перечень компетенций, индикаторов достижения компетенций и описание показателей и критериев оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)	3
2. Оценочные средства, необходимые для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю)	4
3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю), описание шкал оценивания	4

1. Перечень компетенций, индикаторов достижения компетенций и описание показателей и критериев оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)	Показатели и критерии оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)				Вид оценочного средства
			неуд.	удовл.	хорошо	отлично	
1	2	3	4				5
ПК-4. Способен проектировать и разрабатывать графический дизайн интерфейса	ПК-4.1. Знает	Обучающийся должен знать методы и приемы проектирования графического интерфейса.					Устный опрос
	ПК-4.2. Умеет	Обучающийся должен уметь использовать стандартные элементы управления для разработки дизайна интерфейса программных приложений.					Лабораторная работа
	ПК-4.3. Владения	Обучающийся должен владеть навыками проектирования и разработки графического интерфейса.					Проектное задание

2. Оценочные средства, необходимые для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю)

Список вопросов к устному опросу.

1. Что такое 3D-моделирование
2. Что такое компьютерная анимация
3. Основные методы 3D-моделирования
4. Ключевые отличия современного 3D-моделирования
5. Процедурное моделирование
6. Что такое скульптинг
7. Преимущества скульптинга перед моделированием
8. Недостатки скульптинга по сравнению с моделированием
9. Методы компьютерной анимации
10. Покадровая анимация, основные принципы
11. Процедурная анимация, суть и варианты применения
12. Инверсная кинематика. Применение и преимущества
13. Захват движений. Суть методам
14. Особенности работы с данными захвата движений
15. Область применения 3D-моделирования и анимации

Список тем лабораторных работ

1. Лабораторная работа №1
 1. Изображение мебели
 2. Изображение автомобиля
 3. Изображение улицы
 4. Концептуальный рисунок
2. Лабораторная работа №2
 1. Видеоматериал с боевыми искусствами
 2. Видеоматериал со скалолазанием
 3. Видеоматериал с танцами

Задания для проектной работы

1. Задание 1. Создать демонстрационную сцену (кат-сцену, синематик) в выбранном игровом движке с использованием созданных в рамках проекта 3D-моделей и компьютерной анимации.
2. Задание 2. Создать демонстрационную сцену с масштабной симуляцией жидкостей. Внимание должно быть уделено взаимодействию симуляции и расставленных в сцене 3D-объектов, анимации персонажей при контакте с жидкостью. 3D-модели и симуляция должны быть выполнены в рамках проекта.

3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю), описание шкал оценивания

Результаты обучения по дисциплине (модулю) у обучающихся оцениваются по итогам текущего контроля количественной оценкой, выраженной в рейтинговых баллах. Оценке подлежит каждое контрольное мероприятие.

При оценивании сформированности компетенций применяется четырехуровневая

шкала «неудовлетворительно», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично».

Максимальный балл по каждому виду оценочного средства определяется в рейтинг-плане и выражает полное (100%) освоение компетенции.

Уровень сформированности компетенции «хорошо» устанавливается в случае, когда объем выполненных заданий соответствующего оценочного средства составляет 80-100%; «удовлетворительно» – выполнено 40-80%; «неудовлетворительно» – выполнено 0-40%

Рейтинговый балл за выполнение части или полного объема заданий соответствующего оценочного средства выставляется по формуле:

Рейтинговый балл = $k \times$ Максимальный балл,

где $k = 0,2$ при уровне освоения «неудовлетворительно», $k = 0,4$ при уровне освоения «удовлетворительно», $k = 0,8$ при уровне освоения «хорошо» и $k = 1$ при уровне освоения «отлично».

Оценка на этапе промежуточной аттестации выставляется согласно Положению о модульно-рейтинговой системе обучения и оценки успеваемости студентов УУНиТ:

На дифференцированном зачете выставляется оценка:

- отлично - при накоплении от 80 до 110 рейтинговых баллов (включая 10 поощрительных баллов),
- хорошо - при накоплении от 60 до 79 рейтинговых баллов,
- удовлетворительно - при накоплении от 45 до 59 рейтинговых баллов,
- неудовлетворительно - при накоплении менее 45 рейтинговых баллов.

При получении на экзамене оценок «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», на зачёте оценки «зачтено» считается, что результаты обучения по дисциплине (модулю) достигнуты и компетенции на этапе изучения дисциплины (модуля) сформированы.