

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Компьютерная графика»

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

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ОПК-2: владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Зачет; экзамен	Комплект контролирующих материалов для зачета; комплект контролирующих материалов для экзамена
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Зачет; экзамен	Комплект контролирующих материалов для зачета; комплект контролирующих материалов для экзамена
ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Зачет; экзамен	Комплект контролирующих материалов для зачета; комплект контролирующих материалов для экзамена
ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Зачет; экзамен	Комплект контролирующих материалов для зачета; комплект контролирующих материалов для экзамена

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

Показатели оценивания компетенций представлены в разделе «Требования к результатам освоения дисциплины» рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Компьютерная графика» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент твердо знает программный	75-100	<i>Отлично</i>

материал, системно и грамотно излагает его, демонстрирует необходимый уровень компетенций, чёткие, сжатые ответы на дополнительные вопросы, свободно владеет понятийным аппаратом.		
Студент проявил полное знание программного материала, демонстрирует сформированные на достаточном уровне умения и навыки, указанные в программе компетенции, допускает непринципиальные неточности при изложении ответа на вопросы.	50-74	<i>Хорошо</i>
Студент обнаруживает знания только основного материала, но не усвоил детали, допускает ошибки, демонстрирует не до конца сформированные компетенции, умения систематизировать материал и делать выводы.	25-49	<i>Удовлетворительно</i>
Студент не усвоил основное содержание материала, не умеет систематизировать информацию, делать необходимые выводы, чётко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями.	<25	<i>Неудовлетворительно</i>

3. *Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.*

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Элементы интерфейса 3DS MAX. Главное меню, панель инструментов, командные панели, назначение и использование окон диалога.	ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7
2	Понятие «Проект», определение базовых папок проекта	ОПК-4, ОПК-6
3	Отображение трехмерного пространства. Конфигурирование окон проекции. Управление окнами проекции.	ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7
4	Выделение и преобразование объектов. Средства и способы выделения. Свойства объектов, ввод точных параметров преобразования. Выбор элементов. Вставка растровых изображений в проекты.	ОПК-4, ОПК-6
5	Обеспечение точности моделирования. Настройка единиц измерения. Использование вспомогательных объектов. Выравнивание и построение выровненных объектов	ОПК-4, ОПК-6
6	Структура полигональных объектов	ОПК-2, ОПК-4

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
7	Полигональное моделирование –методы и инструменты	ОПК-4
8	Создание и настройка материалов	ОПК-2, ОПК-4
9	Создание и настройка источников света и камер. Создание моделей съемочных камер.	ОПК-2, ОПК-4
10	Параметры объектов. Размеры и положение объекта. Редактирование объектов. Параметры текстур и покрытий. Редактирование и модификация объектов.	ОПК-2, ОПК-4
11	Создание и назначение материалов. Редактор материалов. Стандартные и усовершенствованные материалы. Карты текстур. Составные карты текстур. Многокомпонентные материалы.	ОПК-2, ОПК-4
12	Визуализация сцен. Настройка чернового и чистового рендера	ОПК-2, ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7
13	Виды источников света. Настройка параметров	ОПК-2, ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7
14	Визуализация сцен и имитация эффектов внешней среды. Средства управления визуализацией.	ОПК-2, ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.