

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

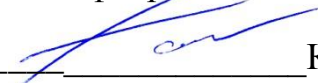
Институт *Горного дела и строительства*
Кафедра «*Городское строительство, Архитектура и Дизайн*»

Утверждено на заседании кафедры:

ГСАиД:

«16» 01 2020 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой:


_____ К.А. Головин

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ) ДЛЯ
ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ**

«ЗД ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата**

по направлению подготовки: **54.03.01 «Дизайн»**

с направленностью (профилем)
«Дизайн интерьера»

Форма обучения: **очно-заочная**

Идентификационный номер образовательной программы: 540301-02-20

Тула 2020 год

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Разработчик(и):

Плешков С.А., доц. каф.

(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)



(подпись)

1. Описание фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Фонд оценочных средств (оценочные материалы) включает в себя контрольные задания и (или) вопросы, которые могут быть предложены обучающемуся в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю). Указанные контрольные задания и (или) вопросы позволяют оценить достижение обучающимся планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), установленных в соответствующей рабочей программе дисциплины (модуля), а также сформированность компетенций, установленных в соответствующей общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

Полные наименования компетенций представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

2. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения текущего контроля успеваемости обучающихся по дисциплине

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-6

1. Контрольное задание. Построить при помощи стандартных примитивов в 3ds Max модель квартиры, состоящую из 3-х комнат общей площадью 54 кв.м. При этом недопустимо использование модификаторов.

2. Контрольное задание. Построить при помощи стандартных примитивов в 3ds Max модель настольной лампы по заранее подготовленным эскизам. При этом допустимо использование модификаторов.

3. Контрольное задание. Построить при помощи стандартных примитивов в 3ds Max модель кресла по заранее подготовленным эскизам. При этом недопустимо использование модификаторов.

4. Контрольное задание. Построить при помощи сплайнов план квартиры общей площадью 48 кв.м.

5. Контрольное задание. При помощи сплайнов построить объект «ваза». При этом допустимо использование модификаторов.

6. Контрольное задание. Создать при помощи NURBS объект «штора». При этом недопустимо использование модификаторов.

7. Контрольное задание. При помощи полигонального моделирования с применением модификаторов создать комплект мебели для квартиры в стиле лофт по заранее подготовленным эскизам.

8. Контрольное задание. Создать при помощи редактора материалы для объекта «стул». Применить их на объект. При этом на объекте должно быть минимум 3 материала один из них должен быть органический (например, дерево). Оценивается сложность и реалистичность созданных материалов.

9. Контрольное задание. Настроить освещение в заранее созданной комнате как внешнее, так и внутреннее. Настроить камеры и выбрать ракурсы в интерьере.

10. Контрольное задание. Настроить рендер и выполнить визуализацию заранее созданного интерьера. Выполнить постобработку интерьера после визуализации. Оценивается реалистичность и качество изображения.

3. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-6

1. Контрольный вопрос. Назначение программ 3Д проектирования.
2. Контрольный вопрос. Структура интерфейса программы 3dsMax.
3. Контрольный вопрос. Команды выделения и трансформации объектов.
4. Контрольный вопрос. Иерархические связи в 3dsMax.
5. Контрольный вопрос. Работа с окнами проекций.
6. Контрольный вопрос. Стандартные и расширенные примитивы в 3dsMax.
7. Контрольный вопрос. Методы трансформации объектов.
8. Контрольный вопрос. Копирование объектов в 3dsMax.
9. Контрольный вопрос. Системы координат в программах 3д проектирования.
10. Контрольный вопрос. Типы анимации в программах 3д проектирования.
11. Контрольный вопрос. Применение модификаторов в 3dsMax.
12. Контрольный вопрос. Работа с плоскими объектами в 3dsMax.
13. Контрольный вопрос. Создание объекта из сплайнов.
14. Контрольный вопрос. Работа с сечениями объектов. Создание сечения.
15. Контрольный вопрос. Стандартные типы материалов в 3dsMax. Редактирование стандартного материала. Применение материала.
16. Контрольный вопрос. Создание материала в 3dsMax. Настройка материала. Применение материала.
17. Контрольный вопрос. Мэппинг. Модификатор UVW Map.
18. Контрольный вопрос. Создание текстур для объекта. Настройка текстурной карты.
19. Контрольный вопрос. Типы текстурных карт. Задачи текстурных карт.
20. Контрольный вопрос. Камеры в 3dsMax. Свойства камер и их настройка.
21. Контрольный вопрос. Освещение в 3dsMax. Настройка освещения. Стандартные приемы освещения в замкнутых пространствах.
22. Контрольный вопрос. Источники света. Задачи источников света. Типы источников света и их параметры.
23. Контрольный вопрос. Визуализация интерьера стандартными методами. Настройки рендера. Типы систем рендеринга.
24. Контрольный вопрос. V-Ray и Corona. Назначение, настройка, применение.
25. Контрольный вопрос. Создание сложных объектов в 3dsMax. Методы компоновки объектов. Группировка объектов.
26. Контрольный вопрос. Настройка привязки объекта к плоскости. Работа с плоскостями. Настройка системы координат.
27. Контрольный вопрос. Симуляции в 3dsMax. Анимация подвижных объектов.
28. Контрольный вопрос. Particle Systems. Работа с частицами в 3dsMax.
29. Контрольный вопрос. Моделирование объектов при помощи технологии NURBS.

30. Контрольное задание. В 3dsMax построить интерьер ванной комнаты с одним окном. Настроить освещение. Выполнить визуализацию помещения.

31. Контрольное задание. В 3dsMax построить интерьер прихожей с одним окном. Настроить освещение. Выполнить визуализацию помещения .

32. Контрольное задание. В 3dsMax построить интерьер гостиной с тремя окнами. Настроить освещение. Выполнить визуализацию помещения .

33. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект мебели (диван и два кресла). Настроить материалы (минимум 2 материала). Выполнить визуализацию.

34. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект мебели (стол и четыре стула). Настроить материалы (минимум 4 материала). Выполнить визуализацию.

35. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект осветительного оборудования (люстра и 2 светильника). Настроить материалы (минимум 3 материала). Выполнить визуализацию.

36. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект для кухни (2 шкафа и 4 навесные полки). Настроить материалы (минимум 4 материала). Выполнить визуализацию.

37. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект для ванной (2 полки, 2 занавески и джакузи или ванная). Настроить материалы (минимум 6 материалов). Выполнить визуализацию.

38. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект ножей для кухни (4 ножа и 1 полка для ножей). Настроить материалы (минимум 4 материала). Выполнить визуализацию.

39. Контрольное задание. В 3dsMax создать комплект для сада (1 лавка, 2 клумбы, 1 ваза). Настроить материалы (минимум 6 материалов). Выполнить визуализацию.