

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

Институт ИГДис
Кафедра «Городское строительство, архитектура и дизайн»

Утверждено на заседании кафедры
«Городское строительство, архитектура
и дизайн»
«14» 01 2020 г., протокол №8

Заведующий кафедрой



К.А. Головин

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

«Анимация»

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

по направлению подготовки:

54.03.01 Дизайн

с направленностью (профилем)
графический дизайн

Форма обучения: очно-заочная

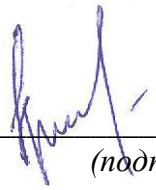
Идентификационный номер образовательной программы: 540301 – 01 - 20

Тула 2020 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Разработчик(и):

_____ Кудряшов М.А., к.т.н. _____
(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 (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10

1. При помощи каких инструментов можно редактировать объекты типа «Geometry» на уровне подобъектов?
2. Как создать материал и назначить текстуру выбранному объекту сцены в Autodesk 3ds Max?
3. Какими способами можно создать анимацию в Autodesk 3ds Max?
4. Каким образом можно задать длительность анимации?
5. Как произвести визуализацию статической сцены в Autodesk 3ds Max?
6. Как произвести визуализацию анимированной сцены в Autodesk 3ds Max и сохранить видео в файл?
7. Какие замечательные свойства приобретают объекты, соединенные в иерархию?
8. Продемонстрируйте на примере изменение положения опорных точек объектов. Для чего это нужно?
9. Продемонстрируйте на примерах установку ограничений на трансформацию объектов в иерархиях. Каким образом установка подобных ограничений может помочь при создании анимации объектов?
10. Правила нанесения штрихкодов

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

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10

1. Создать анимацию бильярдных шаров, сталкивающихся друг с другом
2. Создать анимацию мяча, катящегося и прыгающего по ступенькам лестницы
3. Создать анимацию полета камеры
4. Создать анимацию полета бабочки по сложной траектории
5. Создать анимацию фонтана на основе частиц

6. Создание собственных размерных стилей
7. Морфинг объектов
8. Зацикливание анимации
9. Режим анимации Set Key
10. Вспомогательные объекты-пустышки