

МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Институт прикладной математики и компьютерных наук

УТВЕРЖДАЮ

Директор института прикладной  
математики и компьютерных наук

  
А.В. Замятин  
« 16 » \_\_\_\_\_ 2022 г.

Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине  
(Оценочные средства по дисциплине)

**Основы 3D моделирования**

по направлению подготовки

**02.04.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии**

Направленность (профиль) подготовки:

**Моделирование систем искусственного интеллекта**

ОС составил:

канд. техн. наук,  
доцент кафедры теоретических основ информатики

А.В. Приступа

Рецензент:

д-р техн. наук, профессор  
профессор кафедры теоретических основ информатики

Ю.Л. Костюк

Оценочные средства одобрены на заседании учебно-методической комиссии  
института прикладной математики и компьютерных наук (УМК ИПМКН)

Протокол от \_\_\_\_12.05\_\_ 2022 г. № \_\_4\_\_

Председатель УМК ИПМКН,  
д-р техн. наук, профессор

С.П. Сущенко

**Оценочные средства** являются элементом системы оценивания сформированности компетенций у обучающихся в целом или на определенном этапе ее формирования.

ОС разрабатываются в соответствии с рабочей программой (РП) дисциплины и включает в себя набор оценочных материалов для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине.

### 1. Компетенции и результаты обучения, формируемые в результате освоения дисциплины

Компетенция	Индикатор компетенции	Код и наименование результатов обучения (планируемые результаты обучения, характеризующие этапы формирования компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения			
			Зачтено	Зачтено	Зачтено	Не Зачтено
ПК-4. Способен управлять получением, хранением, передачей, обработкой больших данных.	ИПК-4.2. Использует методы и инструменты получения, хранения, передачи, обработки больших данных.	<p>ОР-4.2.1. Уметь подбирать материалы и текстуру поверхности моделей.</p> <p>ОР-4.2.2. Уметь выполнять сравнительную оценку моделей, выявлять достоинства и недостатки.</p> <p>ОР-4.2.3. Владеть основными инструментами редакторов трёхмерной графики.</p>	<p>Демонстрация высокого уровня умения Имеет сформированное представление об этапах создания и приемах построения 3D моделей.</p> <p>Демонстрирует высокий уровень владения основными инструментами редакторов трехмерной графики.</p>	<p>В целом успешные, но содержащие отдельные пробелы умения об этапах создания и приемах построения 3D моделей.</p> <p>Демонстрирует хороший уровень владения основными инструментами редакторов трехмерной графики.</p>	<p>Фрагментарное, неполное умение без грубых ошибок знания об этапах создания и приемах построения 3D моделей.</p> <p>Демонстрирует удовлетворительный уровень владения основными инструментами редакторов трехмерной графики.</p>	<p>Не имеет представления о процессах создания 3D моделей.</p> <p>Не имеет представления о процессах создания 3D моделей.</p>

## 2. Этапы формирования компетенций и виды оценочных средств

№	Этапы формирования компетенций (разделы дисциплины)	Код и наименование результатов обучения	Вид оценочного средства (тесты, задания, кейсы, вопросы и др.)
1.	Раздел 1. Введение	ОР-4.2.1,	Задания для текущего контроля
2.	Раздел 2. Редактор трёхмерной компьютерной графики “Blender”	ОР-4.2.2, ОР-4.2.3	Задания для текущего контроля
3.	Раздел 3. Основные этапы 3D моделирования	ОР-4.2.1,	Задания для текущего контроля
4.	Раздел 4. Редактирование 3D моделей	ОР-4.2.2, ОР-4.2.3	Задания для текущего контроля
5.	Раздел 5. Материалы и текстурирование	ОР-4.2.1,	Задания для текущего контроля
6.	Раздел 6. Основы анимации	ОР-4.2.2, ОР-4.2.3	Задания для текущего контроля
7.	Раздел 7. Загрузка модели в игровой движок	ОР-4.2.1,	Задания для текущего контроля

## 3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки образовательных результатов обучения

3.1. Типовые задания для проведения текущего контроля успеваемости по дисциплине

Список лабораторных работ:

- 1) Лабораторная работа 1 “Знакомство с Blender”: работа нацелена на первоначальную настройку Blender и знакомство с его основными элементами;
- 2) Лабораторная работа 2 “Блокинг 3D-модели”: работа нацелена на поиск референсов и построение основных форм моделируемого объекта;
- 3) Лабораторная работа 3 “Детализация 3D-модели”: работа нацелена на проработку деталей объекта;
- 4) Лабораторная работа 4 “Создание текстур”: работа нацелена на текстурирование готовой 3D-модели и создание текстур;
- 5) Лабораторная работа 5 “Создание анимации”: работа нацелена на создание анимации для готовой 3D-модели;
- 6) Лабораторная работа 6 “Импорт 3D-модели в игровой движок”: работа нацелена на экспорт готовой 3D-модели из Blender и импорт в Unity.

3.2. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Итоговое задание подразумевает разработку собственной 3D-модели с выполнением всех основных этапов её создания.

#### 4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения

4.1. Методические материалы для оценки текущего контроля успеваемости по дисциплине.

Для оценки текущей успеваемости используется рейтинговая система оценивания:

Таблица – Балльные оценки для элементов контроля

Элементы учебной деятельности	Максимальный балл с начала семестра	Оцениваемая компетенция
Подготовка к лабораторным занятиям и защита отчета по лабораторной работе	14*6=84	ПК-1

4.2. Методические материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине.

Зачет выставляется на основе выполненных лабораторных работ и представления и защиты индивидуального проекта по разработке 3D модели на зачете. Применяется рейтинговая система для оценки текущей успеваемости обучающихся.

Таблица – Балльные оценки для элементов контроля

Элементы учебной деятельности	Максимальный балл с начала семестра	Оцениваемая компетенция
Подготовка к лабораторным занятиям и защита отчета по лабораторной работе	14*6=84	ПК-1
Защита индивидуальных проектов (зачет)	16	ПК-1

#### Пересчет баллов в оценки промежуточной успеваемости

Баллы на дату контрольной точки	Оценка
≥ 60% от максимальной суммы баллов	зачтено
< 60% от максимальной суммы баллов	незачтено