



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н. С. АЛФЁРОВА»
(УрГАХУ)

Кафедра современных технологий
архитектурно-строительного проектирования

УТВЕРЖДАЮ:
Проректор по ОДиЦТ

Документ подписан электронной подписью
Владелец Исаченко Виктория Игоревна
Сертификат 00 aa 14 66 4e 20 b7 7a a7 97 cf d8 f7 a1 80 c1 e5
Действителен с 30.08.2023 по 22.11.2024

«28» декабря 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

Направление подготовки	Дизайн
Код направления и уровня подготовки	54.03.01
Профиль	Дизайн интерфейсов
Квалификация	Бакалавр
Учебный план	Прием 2024 года
Форма обучения	Очно-заочная

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ 3D- МОДЕЛИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина «3D-моделирование интерфейсов» входит в часть образовательной программы, формируемую участниками образовательных отношений. Данная дисциплина базируется на знаниях, умениях и навыках, сформированных дисциплиной «САД-моделирование интерфейсов». Полученные в ходе изучения дисциплины «3D моделирование интерфейсов» знания, умения и навыки необходимы для изучения дисциплин: «Прототипирование 3D-интерфейсов», «Дизайн-проектирование интерфейсов», а также при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавров.

1.2. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют ряд графических упражнений в определенной последовательности.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации в 5 семестре – зачет, в 6 семестре – зачет с оценкой. Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения заданий.

1.3. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

Таблица 1

Категории компетенций	Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
	ПК-1. Способен моделировать композиционно-художественное, колористическое дизайнерское решение, удовлетворяющее эмоциональные и эстетические потребности человека.	ПК-1.1. знает основы проектной композиции и колористики; ПК-1.2. знает компьютерные программы 3D моделирования и разработки UX/UI-графики; ПК-1.3. умеет создавать и прорабатывать эскизы от руки, а также с использование компьютерных программ 3D-моделирования и разработки UX/UI-графики и информационной среды интернета.

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность анализировать и определять компьютерные требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений выполнения моделирования, рендеринга и анимации элементов проекта в промышленном дизайне и разработки итоговой презентационной части проекта.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать:

- а) теоретические основы компьютерной 3D-графики; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области 3D-графики;
- б) характерные функциональные особенности основных графических 3D-редакторов;
- в) сложные приемы трехмерного компьютерного моделирования и визуализации созданных моделей и проектов, способы обработки полученной визуализации.

Уметь:

- а) понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области компьютерного трехмерного моделирования, рендеринга и анимации;
- б) применять знания и понимать методы и способы проектирования и моделирования объектов дизайна (интерфейсов);
- в) выносить суждения о результатах визуализации и способах ее корректировки;
- г) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в процессе профессиональной деятельности промышленного дизайнера.

1.4. Объем дисциплины

Таблица 2

Трудоемкость дисциплины	Всего	По семестрам	
		5	6
Зачетных единиц (з.е.)	6	3	3
Часов (час)	216	108	108
Контактная работа (минимальный объем):			
По видам учебных занятий:			
Аудиторные занятия всего, в т.ч.	36	18	18
Лекции (Л)			
Практические занятия (ПЗ)	36	18	18
Семинары (С)			
Другие виды занятий (Др)			
Консультации (10% от Л, ПЗ, С, Др)			
Самостоятельная работа всего, в т.ч.	180	90	90
Курсовой проект (КП)			
Курсовая работа (КР)			
Расчетно-графическая работа (РГР)			

Трудоемкость дисциплины	Всего	По семестрам	
		5	6
Графическая работа (ГР)			
Расчетная работа (РР)			
Реферат (Р)			
Практическая внеаудиторная (домашняя) работа (ПВР, ДР)			
Творческая работа (эссе, клаузура)			
Подготовка к контрольной работе			
Подготовка к экзамену, зачету			
Другие виды самостоятельных занятий (подготовка к занятиям)	180	90	90
Форма промежуточной аттестации по дисциплине (зачет, зачет с оценкой, экзамен)		Зачет	30

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины
Раздел 1	Визуализация фотореалистичных 3D-изображений
Тема 1.1	Назначение 3D графики и области применения. Понятие виртуальной реальности. Алгоритм создания 3D графики. Основные понятия трехмерной графики: 3D-мир, 3D-сцена, 3D-объекты, полигональная сетка, материал, освещение 3D-сцен, виртуальная камера, визуализация.
Тема 1.2	Реальные объекты и их имитация с помощью 3D-геометрии. Тень, каустика, за-светка изображения и другое в компьютерной графике. Типы материалов. Виды отражений в компьютерной графике, Прозрачность, преломление, подповерхностное рассеивание, дисперсия. Реалистичные металлы, диэлектрики.
Тема 1.3	Аппаратное и программное обеспечение 3D-графики. Видеокарты для рендеринга. Технология CUDA (Compute Unified Device Architecture), использующая видеокарты nVidia для организации вычислений общего назначения (GPGPU).
Тема 1.4	Типы визуализаторов. Обзор популярных визуализаторов. Рендеринг. Рендеринг компьютерной графики с помощью автономной пакетной обработки. Распараллеливание задач по рендерингу сложных сцен.
Раздел 2	Основные методы и технологии 3D-моделирования интерфейсов
Тема 2.1	Классификация методов моделирования. Терминология/ Обзор основных опера-

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины
	ций. Моделирование на основе базовых трехмерных и двумерных примитивов. Моделирование метасферами как метод предварительной заготовки
Тема 2.2	. Сплайновое моделирование и кинематические поверхности. Каркасное и твердотельное моделирование, сравнение. Полигональное моделирование. Основной инструментарий и методики проектирования. Методы hard-surface проектирования.
Тема 2.3	NURBS-моделирование и области применения. Основной инструментарий и методики проектирования.
Тема 2.4	3D-скульптинг, моделирование органики. Основной инструментарий и методики проектирования. Перспективные методы моделирования.
Раздел 3	Текстурирование и освещение 3D-сцен для визуализации и анимации
Тема 3.1	Наглядное представление физических свойств 3D-объектов. Демонстрация материала объекта. Моделирование световых эффектов для придания реалистичности трехмерным объектам. Материалы объемов.
Тема 3.2	Освещение в разное время суток, время года и при разных атмосферных явлениях. Типы источников света: солнечный свет, небосвод, источники накаливания, люминесцентные источники и др. Параметры источников света. Фотометрические источники света. Параметры фотометрических источников света.
Тема 3.3	Схемы расстановки света в различных типах проектов.
Тема 3.4	Другие средства освещения: каустики, объемное освещение, объекты как источники освещения.
Раздел 4	Анимация 3D-сцен в дизайне интерфейсов
Тема 4.1	Анимация трансформаций объекта - перемещение, вращение, масштабирования. Анимация камер. Динамические деформации объектов. Анимация персонажей. Динамические симуляции - жидкости, ткани, частицы.
Тема 4.2	Способы создания трехмерной анимации. Анимация по ключевым кадрам. Анимация по траектории. Инверсная кинематика при создании анимации. Создание анимации при динамических симуляциях.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1. Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа, (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практич. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
Раздел 1. Визуализация фотореалистичных 3D-изображений								
5	1-2	Назначение 3D графики и области применения. Понятие виртуальной реальности. Алгоритм создания 3D графики. Основные понятия трехмерной графики: 3D-мир, 3D-сцена, 3D-объекты, полигональная сетка, материал, освещение 3D-сцен, виртуальная камера, визуализация.	12		2	2	10	Задание №1
5	3-4	Реальные объекты и их имитация с помощью 3D-геометрии. Тень, каустика, засветка изображения и другое в компьютерной графике. Типы материалов. Виды отражений в компьютерной графике, Прозрачность, преломление, подповерхностное рассеивание, дисперсия. Реалистичные металлы, диэлектрики.	12		2	2	10	Задание №2
5	5-6	Аппаратное и программное обеспечение 3D-графики. Видеокарты для рендеринга. Технология CUDA (Compute Unified Device Architecture),	12		2	2	10	Задание №3

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа, (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практич. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
		использующая видеокарты nVidia для организации вычислений общего назначения (GPGPU).						
5	7-8	Типы визуализаторов. Обзор популярных визуализаторов. Рендеринг. Рендеринг компьютерной графики с помощью автономной пакетной обработки. Распараллеливание задач по рендерингу сложных сцен.	12		2	2	10	Задание №4
Раздел 2. Основные методы и технологии 3D-моделирования интерфейсов								
5	9-11	Классификация методов моделирования. Терминология/ Обзор основных операций. Моделирование на основе базовых трехмерных и двумерных примитивов. Моделирование метасферами как метод предварительной заготовки	18		3	3	15	Задание №5
5	12-14	. Слайновое моделирование и кинематические поверхности. Каркасное и твердотельное моделирование, сравнение. Полигональное моделирование. Основной инструментарий и методики проектирования. Методы hard-surface	18		3	3	15	Задание №6

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа, (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практич. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
		проектирования.						
5	15-16	NURBS-моделирование и области применения. Основной инструментарий и методики проектирования.	12		2	2	10	Задание №7
5	17-18	3D-скульптинг, моделирование органики. Основной инструментарий и методики проектирования. Перспективные методы моделирования.	12		2	2	10	Задание №8
		Итого за 5 семестр:	108		18	18	90	Зачет
Раздел 3. Текстурирование и освещение 3D-сцен для визуализации и анимации								
6		Наглядное представление физических свойств 3D-объектов. Демонстрация материала объекта. Моделирование световых эффектов для придания реалистичности трехмерным объектам. Материалы объемов.	12		2	2	10	Задание №9
6		Освещение в разное время суток, время года и при разных атмосферных явлениях.	36		6	6	30	Задание №10

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа, (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практич. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
		Типы источников света: солнечный свет, небосвод, источники накаливания, люминесцентные источники.						
		Параметры источников света. Фотометрические источники света. Параметры фотометрических источников света.						
6		Схемы расстановки света в различных типах проектов.	12		2	2	10	Задание №11
6		Другие средства освещения: каустики, объемное освещение, объекты как источники освещения.	12		2	2	10	Задание №12
Раздел 4. Анимация 3D-сцен в дизайне интерфейсов								
6	15-16	Анимация трансформаций объекта - перемещение, вращение, масштабирования. Анимация камер. Динамические деформации объектов. Анимация персонажей. Динамические симуляции - жидкости, ткани, частицы.	24		4	4	20	Задание №13
6	17	Способы создания трехмерной анимации. Анимация по ключевым кадрам. Анимация по траектории.	12		2	2	10	Задание №14

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Са-мост. работа, (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практич. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
		Инверсная кинематика при создании анимации. Создание анимации при динамических симуляциях.						
		Итого за 6 семестр:	108		18	18	90	Зачет с оценкой
		Итого за 3 курс:	216		36	36	180	

3.2. Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.3. Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1. Примерный перечень тем графических работ

Перечень графических заданий 5 семестра.

Задание №1. Визуализировать простую 3D-сцену.

Задание №2. Визуализировать сложную 3D-сцену

Задание №3. Визуализировать малогабаритный элемент предметного интерфейса.

Задание №4. Выполнить финальный рендеринг сцены из предметов из различных материалов: металл, прозрачное стекло, дерево, глянцевая и матовая пластмасса, ткань.

Задание №5. Смоделировать 2 объекта сплайновым методом.

Задание №6. Смоделировать 2 объекта полигональным методом.

Задание №7. Выполнить моделирование сложного объекта NURBS-моделированием.

Задание №8. Смоделировать объект методами скульптинга.

Перечень графических заданий 6 семестра.

Задание №9. Создать и настроить материалы для 3D-сцены.

Задание №10. Создать и настроить световые эффекты материалов для 3D-сцены.

Задание №11. Подготовка материалов объемов.

Задание №12. Построить 3D-сцену со сложной системой освещения. Сделать рендер.

Задание №13. Выполнить 3D-анимацию персонажа.

Задание №14. Разработать и выполнить 3D-анимацию для презентации дизайн-проекта.

3.3.2. Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

В часы внеаудиторной работы студенты работают над содержанием графических работ (см. 3.3.3).

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения								Дистанционные образовательные технологии и электронное обучение						
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Проектный метод	Групповая дискуссия	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Компьютерная практика проектирования
Раздел 1			+		+			+	+					+	+
Раздел 2				+	+			+	+					+	+
Раздел 3				+	+			+	+					+	+
Раздел 4				+	+			+	+					+	+
Раздел 5				+	+			+	+					+	+

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Рекомендуемая литература

1. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2009: учебное пособие / И.Б. Аббасов. — М.: ДМК Пресс, 2009. — 176 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1341>

5.1.2. Дополнительная литература

1. Аббасов И. Б. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне / И. Б. Аббасов. - М. : ДМК Пресс, 2014. - 92 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/69947>
2. Ложкина, Е. А. Проектирование в среде 3ds Max : учебное пособие : / Е. А. Ложкина, В. С. – Новосибирск: НГТУ, 2019. – 180 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=574829>

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

1. Г.М. Бренькова, О.Г. Виниченко. Анализ промышленной формы в дизайне. Методические рекомендации по дисциплине «Дизайн-проектирование», УрГАХУ, Екатеринбург, 2018.

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

5.3.1. Перечень программного обеспечения

Таблица 6

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО Графический пакет	Adobe Illustrator	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО Графический пакет	Adobe Photoshop	Лицензионная программа	
Прикладное ПО Графический пакет	Autodesk 3dsmax	Лицензионная программа	
Прикладное ПО Пакет 3D-моделирования	Blender	Программа с открытой лицензией	
Прикладное ПО Операционная система	Microsoft Windows	Лицензионная программа	
Прикладное ПО Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

1. Университетская библиотека. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>.
2. Справочная правовая система «КонсультантПлюс». Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>.
3. Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>.
4. Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>.
5. Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>.
6. Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ». Режим доступа: <https://biblionline.ru/>.
7. Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>.

5.4. Электронные образовательные ресурсы

Информационный ресурс ТРО ООО «Союз Дизайнеров России». Режим доступа: <http://art-design.tyumen.ru>.

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
 - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
 - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
- (преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);

- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется аудитория с учебной мебелью (столы, стулья), соответствующей количеству студентов, а также компьютеры с доступом к сети интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета. Методический кабинет позволяет демонстрировать лучшие работы, устраивать методические выставки.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) Соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) Уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1. Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) Описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2. Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

Таблица 7

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
5 семестр		
1.	Посещение аудиторных занятий	–
2.	Выполнение графических заданий Разделов 1 и 2.	8 заданий
3.	Зачет	9 вопросов
6 семестр		
1.	Посещение аудиторных занятий	–
2.	Выполнение графических заданий Разделов 3 и 4.	6 заданий
3.	Зачет с оценкой	20 вопросов

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3. Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	<u>Выполненное оценочное задание:</u>	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУ-

ТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1. Перечень графических заданий 5 семестра:

Перечень графических заданий 5 семестра.

Задание №1. Визуализировать простую 3D-сцену.

Задание №2. Визуализировать сложную 3D-сцену

Задание №3. Визуализировать малогабаритный элемент предметного интерфейса.

Задание №4. Выполнить финальный рендеринг сцены из предметов из различных материалов: металл, прозрачное стекло, дерево, глянцевая и матовая пластмасса, ткань.

Задание №5. Смоделировать 2 объекта сплайновым методом.

Задание №6. Смоделировать 2 объекта полигональным методом.

Задание №7. Выполнить моделирование сложного объекта NURBS-моделированием.

Задание №8. Смоделировать объект методами скульптинга.

8.3.2. Перечень графических заданий 6 семестра:

Задание №9. Создать и настроить материалы для 3D-сцены.

Задание №10. Создать и настроить световые эффекты материалов для 3D-сцены.

Задание №11. Подготовка материалов объемов.

Задание №12. Построить 3D-сцену со сложной системой освещения. Сделать рендер.

Задание №13. Выполнить 3D-анимацию персонажа.

Задание №14. Разработать и выполнить 3D-анимацию для презентации дизайн-проекта.

8.3.3. Перечень вопросов к зачету в 5 семестре:

1. Назначение 3D графики и области применения. Достоинства и недостатки 3D графики. Понятие виртуальной реальности.

2. Алгоритм создания 3D графики. Основные понятия трехмерной графики: 3D-мир, 3D-сцена, 3D-объекты, полигональная сетка, материал, освещение 3D-сцен, виртуальная камера, визуализация.

3. Терминология в области трехмерного моделирования.

4. Способы отображения трехмерного мира на плоском экране.

5. Физика компьютерной графики. Реальные объекты и их имитация с помощью 3D-геометрии. Закон сохранения энергии в компьютерной графике. Рассеивание света. Тень, каустика, засветка изображения и др. в компьютерной графике.

6. Типы материалов в компьютерной графике. Виды отражений в компьютерной графике, Bidirectional reflectance distribution function (BRDF) - двунаправленная функция распределения отражений (поверхностных отражений). Прозрачность, преломление, подповерхностное рассеивание, дисперсия. Реалистичные металлы, диэлектрики. Френелевские отражения для диэлектриков и металлов.

7. Видеокарты для рендеринга. Видеокарта как устройство для универсальных вычислений в области науки и проектирования. Технология CUDA (Compute Unified Device Architecture), использующая видеокарты nVidia для организации вычислений общего назначения (GPGPU).

8. Типы визуализаторов. Biased-рендеры, использующие принцип трассировки лучей. Unbiased-рендеры, использующие принцип трассировки путей (алгоритм Metropolis Light Transport). Unbiased-рендеры как рендеры максимально физической корректности. Обзор популярных визуализаторов.

9. Сетевой рендеринг. Рендеринг компьютерной графики с помощью автономной пакетной обработки. Рендер-ферма. Распараллеливание задач по рендерингу сложных сцен. Аренда

рендер-ферм для выполнения конкретных задач визуализации. Популярные рендер-фермы и их сервисы.

8.3.4. Перечень вопросов к зачету в 6 семестре:

1. Классификация методов моделирования. Обзор основных операций в популярных методах моделирования.
2. Моделирование на основе базовых трехмерных и двумерных примитивов.
3. Сплайновое моделирование и кинематические поверхности.
4. Каркасное и твердотельное моделирование, сравнение.
5. NURBS-моделирование и области применения.
6. 3D-скульптинг, моделирование органики.
7. Моделирование метасферами как метод предварительной заготовки.
8. Терминология в области трехмерного текстурирования. Наглядное представление физических свойств 3D-объектов.
9. Обзор оптических каналов материалов трехмерных сцен. Демонстрация материала объекта.
10. Освещение: красота и достоверность. Освещение для спецэффектов и авторское освещение, освещение в разное время суток, время года и при разных атмосферных явлениях.
11. Типы источников света: солнечный свет, небосвод, источники накаливания, люминесцентные источники и др. Параметры источников света.
12. Схемы расстановки света в интерьерных и экстерьерных сценах.
13. Фотометрические источники света. Параметры фотометрических источников света.
14. Непрямые средства освещения: каустики, объемное освещение, объекты как источники освещения.
15. Анимация трансформаций объекта (перемещение, вращение, масштабирования).
16. Анимация камер.
17. Анимация технических процессов.
18. Динамические деформации объектов.
19. Анимация персонажей.
20. Динамические симуляции (жидкости, ткани, частицы).

КРИТЕРИИ ЗАЧЕТНОЙ ОЦЕНКИ

«Зачтено»

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;
- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских занятиях, активное уча-

стие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
— высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

«Не зачтено»

- фрагментарные знания по дисциплине;
- отказ от ответа (выполнения письменной работы);
- знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
- неумение использовать научную терминологию;
- наличие грубых ошибок;
- низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА

Оценка «отлично», «зачтено»

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;
- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских/лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «хорошо», «зачтено»

- достаточно полные и систематизированные знания по дисциплине;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку;
- использование научной терминологии, лингвистически и логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы;
- владение инструментарием по дисциплине, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач;
- усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- самостоятельная работа на практических занятиях, участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- средний уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «удовлетворительно», «зачтено»

- достаточный минимальный объем знаний по дисциплине;
- усвоение основной литературы, рекомендованной учебной программой;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях по дисциплине и

давать им оценку;

- использование научной терминологии, стилистическое и логическое изложение ответа на вопросы, умение делать выводы без существенных ошибок;
- владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении типовых задач;
- умение под руководством преподавателя решать стандартные задачи;
- работа под руководством преподавателя на практических занятиях, допустимый уровень культуры исполнения заданий
- достаточный минимальный уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «неудовлетворительно», «не зачтено»

- фрагментарные знания по дисциплине;
- отказ от ответа (выполнения письменной работы);
- знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
- неумение использовать научную терминологию;
- наличие грубых ошибок;
- низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1.	Кафедра СТАСП	Доцент	Доцент	Т. В. Чернякова	
2.	Кафедра индустриального дизайна	Профессор	Профессор	В. А. Брагин	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой СТАСП				Е. А. Голубева	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н. В. Нохрина	
Директор Института дизайна				И. В. Сагарадзе	

Приложение 1

**Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины
с использованием фонда оценочных средств**

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения</u> , необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах</u> , представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.				
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы</u> в области изучения. <u>Студент может сообщать</u> собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.3.