

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Воронежский государственный технический университет»



УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета

архитектуры и градостроительства

наименование факультета

А.Е.Енин /

И.О. Фамилия

31.08 2021г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
«Компьютерная графика»

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

Направление подготовки (специальность) 07.03.04 Градостроительство
код и наименование направления подготовки/специальности

Профиль (специализация) Градостроительное проектирование
название профиля/программы

Квалификация выпускника Бакалавр

Нормативный период обучения 5 лет / _____ / _____
Очная/очно-заочная/заочная (при наличии)

Форма обучения Очная

Год начала подготовки 2021

Автор(ы) программы _____

должность и подпись

А.В.Колупаев

Заведующий кафедрой

Градостроительства

наименование кафедры, реализующей дисциплину

Руководитель ОПОП _____

подпись

А.С.Танкеев

подпись

А.В.Шутка

Воронеж 2021

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цели дисциплины

Целью данного курса является ознакомление студентов с программными приложениями Autodesk Autocad, Autodesk 3dsMAX и SAS Planet, которые обеспечат их необходимыми инструментами для проектирования и оформления в дальнейшем элементов готового проекта.

1.2. Задачи освоения дисциплины

- формирование профессионального подхода к процессу проектирования и подготовки чертежей.
- работа с картами высокого разрешения и использование их в подготовке готового проекта;
- овладение теоретическими основами построения чертежей в программе САПР;
- овладение навыками профессионального формирования чертежной документации;
- развитие умений и навыков оперативной работы в программах виртуального проектирования;
- овладение навыками создания трёхмерных виртуальных моделей;
- получение умений создания готового проекта от чертежа до объемной модели и рендера.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина (модуль) «Компьютерная графика» относится к дисциплинам обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1.О.01.09 учебного плана.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Процесс изучения дисциплины «Компьютерная графика» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Компетенция	Результаты обучения, характеризующие сформированность компетенции
УК-1	Знать: - алгоритмы обобщения и анализа информации при работе с проектом; - технологии освоения новых версий программ компьютерного проектирования
	Уметь: - анализировать возможности различных программ компьютерного проектирования; - ориентироваться в пространстве пакетов компьютерного

	моделирования пространственной среды
	Владеть: - культурой и дисциплиной мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей по ее достижению.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерная графика» составляет 5 з.е.

Распределение трудоемкости дисциплины по видам занятий
очная форма обучения

Виды учебной работы	Всего часов	Семестры	
		1	2
Аудиторные занятия (всего)	72	36	36
В том числе:			
Лабораторные работы (ЛР)	72	36	36
Самостоятельная работа	72	36	36
Курсовая работа	+	+	
Часы на контроль	36	-	36
Виды промежуточной аттестации - экзамен	+		+
Общая трудоемкость: академические часы	180	72	108
зач.ед.	5	2	3

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

5.1 Содержание разделов дисциплины и распределение трудоемкости по видам занятий
очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы	Содержание раздела	Лаб. зан.	СРС	Всего, час
1 семестр. Autodesk AutoCAD					
1	Введение в AutoCAD.	Интерфейс программы. Начальные понятия системы. Настройки интерфейса (workspace Drafting & Annotation). Подготовка чертежа к работе. Строка состояния и режимы работы программы. Основной инструментарий для черчения. Ввод данных при создании объектов. Настройки привязки. Рисование линий, прямоугольников, эллипсов, окружностей и многоугольников. Создание и редактирование полилинии (команды PLINE и JOIN).	4	4	8
2	Изменение объектов	Команды COPY (копировать), MOVE (передвинуть), ROTATE (повернуть), MIRROR (зеркало), OFFSET (подобие). FILLET (фаска), STRETCH (растяжение), TRIM (обрезать) и EXTEND (дотяни). Построение различных сопряжений. Команды ARRAY(массив), SCALE (масштаб), ALIGN (выравнивание). Редактирование объекта с помощью ручек.	4	4	8
3	Организация чертежа	Создание и редактирование слоев. Стили линий. Панель свойств объекта. Команда «Копирование свойств». Работа с внешними ссылками. Понятие внешней ссылки на примере вставки и обводки растрового изображения. Управление внешними ссылками. Режим прозрачности.	4	4	8

		Масштабирование «подложки».			
4	Создание и редактирование текста	Простые и аннотационные стили текста. Однострочный и многострочный текст. Создание и редактирование штриховки. Определение контура штриховки, её масштаб, угол поворота, тип заливки.	4	4	8
5	Создание и редактирование размеров.	Простые и аннотационные стили размеров. Создание размерных стилей для архитектурного чертежа. Простановка линейных, угловых и радиальных размеров на чертеже. Редактирование размеров. Выноски. Работа с аннотативными стилями. Масштаб и отображение аннотативных объектов. Создание шаблона чертежа, содержащего основные стили объектов и их настройки.	4	4	8
6	Таблицы и блоки	Команда «Таблица». Стилль таблицы, размеры строк и столбцов, тип границ, надписи. Работа с блоками. Команды создания (BLOCK), вставки (INSERT) и редактирования блоков. Понятие пространства модели и листа. Создание и настройка макета листа. Создание видовых экранов.	4	4	8
7	Курсовая работа: настройка слоев, вычерчивание плана, разреза и фасадов коттеджа.	Построение стен с использованием осей и полилиний. Расстановка проёмов и дверей, обводка и штриховка стен. Создание фасада и разреза с использованием штриховок и заливок.	4	4	8
8	Курсовая работа: оформление генерального плана участка дома.	Вычерчивание генерального плана в М 1: 500 с использованием штриховок, заливок, надписей и библиотечных элементов антуража. Печать и публикация чертежей. Экспорт чертежа в PDF. Экспорт и импорт файлов (форматы PDF, DWF и файлы публикаций).	4	4	8
9	Сдача курсовой работы	Сдача конспектов лекций, лабораторных работ и курсовой работы.	4	4	8
Итого			36	36	72
2 семестр. Autodesk 3dsMAX					
10	Общие сведения об интерфейсе 3dsMAX.	Устройство интерфейса. Переключение между классическим и новым интерфейсом.	4	4	8
11	Основы создания объектов, настройки их параметров и их преобразований в 3dsMAX.	Создание сцены из простых объектов. Управление окнами.	4	4	8
12	Создание и трансформация объектов, параметры объектов в 3dsMAX.	Создание простых объектов и их трансформация. Способы выделения объектов. Параметры объектов. Создание наборов объектов, компоновка их в сцены. Управление опорной точкой объекта.	4	4	8
13	Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов в 3dsMAX.	Применение объектных привязок для создания и перемещения объектов. Простые модификаторы деформации объектов. Настройка модификаторов в стеке.	4	4	8
14	Основы моделирования, создание и редактирование сплайнов.	Основы создания и редактирования сплайнов. Модификатор Edit Spline. Редактирование сплайнов. Модификация сплайнов на различных уровнях. Модификатор Extrude – создание 3D-объектов из сплайнов.	4	4	8
15	Булевские операции.	Практические примеры применения Boolean/ProBooleans.	4	4	8
16	Применение материалов к объектам.	Назначение материалов на объекты. Поиск материалов в библиотеках. Понятие проекционной карты материала.	4	4	8
17	Управление текстурами объектов (картами материалов).	Модификатор UVW Map. Применение модификатора Edit Mesh.	4	4	8
18	Камеры в 3dsMAX	Освещение сцены. Съёмочные камеры. Различные источники света. Создание и настройка источников света. Применение камер на конкретных примерах.	4	4	8
Итого			72	72	144

5.2 Перечень лабораторных работ

Темы лабораторных работ определяется данной рабочей программой и корректируется, при необходимости, преподавателями дисциплины совместно с заведующей кафедрой в соответствии с наиболее актуальными

проблемами архитектурного и градостроительного курсового проектирования. Исходя из тематики определяется содержание курсового проекта. Проект выполняется в графической и текстовой форме и оформляется в виде графического альбома формата А3, с обязательным включением проекта в электронном виде со всеми рабочими материалами.

6. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ ПРОЕКТОВ (РАБОТ) И КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

В соответствии с учебным планом освоение дисциплины предусматривает выполнение курсовой работы в 1 семестре для очной формы обучения.

Примерная тематика курсовой работы: «Индивидуальный дом»
Выполнение контрольной работы во 2 семестре является одним из условий допуска к экзамену. В качестве контрольной работы студенты выполняют модель коттеджа в 3dsMAX на основе материалов курсовой работы 1 семестра. На выходе требуется сдать оформленные по ГОСТ план 1 и 2 этажа, разрез, главный и боковой фасад в М 1:100, а также 3 рендера модели здания.

Курсовая работа включает в себя графическую часть и расчетно-пояснительную записку.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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

7.1.1 Этап текущего контроля

Результаты текущего контроля знаний и межсессионной аттестации оцениваются по следующей системе:

«аттестован»;

«не аттестован».

Компетенция	Результаты обучения, характеризующие сформированность компетенции	Критерии оценивания	Аттестован	Не аттестован
УК-1	Знать: - алгоритмы обобщения и анализа информации при работе с проектом;- технологии освоения новых версий программ компьютерного проектирования	Знание интегрированной технологии разработки архитектурного проекта с привлечением САПР. Знать отличие растровой графики от векторной, ВМ-технологий от САД-технологий.	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах
	Уметь: - анализировать возможности различных программ компьютерного проектирования; - ориентироваться в пространстве пакетов компьютерного моделирования	Умение определить, в какой компьютерной программе целесообразнее работать в зависимости от специфики Студент рассматривает различные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки.	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах

	пространственной среды			
	Владеть: культурой и дисциплиной мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей по ее достижению.	Владение навыками грамотно, логично, аргументировано выразить замысел своего проекта с применением средств компьютерного моделирования.	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах

7.1.2 Этап промежуточного контроля знаний

Результаты промежуточного контроля знаний оцениваются в 2 семестре для очной формы обучения по четырехбалльной системе:

«отлично»;

«хорошо»;

«удовлетворительно»;

«неудовлетворительно».

Компетенция	Результаты обучения, характеризующие сформированность компетенции	Критерии оценивания	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.
УК-1	Знать: - алгоритмы обобщения и анализа информации при работе с проектом; - технологии освоения новых версий программ компьютерного проектирования	Тест	Выполнение теста на 90-100%	Выполнение теста на 80-90%	Выполнение теста на 70-80%	В тесте менее 70% правильных ответов
	Уметь: - анализировать возможности различных программ компьютерного проектирования; - ориентироваться в пространстве пакетов компьютерного моделирования пространственной среды	Решение стандартных практических задач	Задачи решены в полном объеме и получены верные ответы	Продемонстрирован верный ход решения всех, но не получен верный ответ во всех задачах	Продемонстрирован верный ход решения в большинстве задач	Задачи не решены
	Владеть: культурой и дисциплиной мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию	Решение прикладных задач в конкретной предметной области	Задачи решены в полном объеме и получены верные ответы	Продемонстрирован верный ход решения всех, но не получен верный ответ во всех задачах	Продемонстрирован верный ход решения в большинстве задач	Задачи не решены

	информации, постановке цели и выбору путей по ее достижению.					
--	---	--	--	--	--	--

7.2 Примерный перечень оценочных средств (типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности)

7.2.1 Примерный перечень заданий для подготовки к тестированию

Векторная графика это ...

1. Способ представления объектов в виде точек (пикселей), имеющих заданный цвет и оттенок
2. Способ представления объектов в виде геометрических фигур (графических примитивов), описанных математическими формулами

Растровая графика это ...

1. Способ представления объектов в виде точек (пикселей), имеющих заданный цвет и оттенок
2. Способ представления объектов в виде геометрических фигур (графических примитивов), описанных математическими формулами

Для работы с каким видом графики используется программа Autodesk AutoCAD:

1. Растровой
2. Векторной
3. Фрактальной
4. Символьной

В каком формате сохраняются чертежи Autodesk AutoCAD?

1. .3ds
2. .cdr
3. .dwg
4. .png

Autodesk AutoCAD это ...

1. САПР
2. BIM

С помощью какой клавиши на клавиатуре происходит подтверждение введенной команды в AutoCAD?

1. Esc
2. Enter
3. Tab
4. Alt

В каком масштабе необходимо вводить размеры объекта при черчении в

AutoCAD?

1. 1:100
2. 1:1
3. В произвольном
4. 1:1000

Какой формат файла относится к растровому изображению?

1. .jpg
2. .3ds
3. .dxf
4. .cdr

Для чего служит программа Autodesk 3dsMAX?

1. Для выполнения чертежей
2. Для рисования
3. Для цифрового моделирования зданий (BIM)
4. Для создания трёхмерной графики и анимации

Какой модификатор в 3dsMAX является модификатором вращения?

1. Lathe
2. Extrude
3. Boolean
4. Edit Mesh

7.2.2 Примерный перечень заданий для решения стандартных задач

1. Выполнение построения плана по заданному чертежу выполняется в программе:
 - Autodesk AutoCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop
2. Задание основных размеров выполняется в программе:
 - Autodesk AutoCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop
3. Построение фасадов выполняется в программе:
 - Autodesk AutoCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop
4. Постройка разреза выполняется в программе:
 - Autodesk AutoCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

5. Сборка комплект ачертежей в альбом выполняется в программе:
 - Autodesk AuotCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

6. Подготовка к печати выполняется в программе:
 - Autodesk AuotCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

7. Создание базовой модели здания выполняется в программе:
 - Autodesk AuotCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

8. Наполнение сцены элементами антуража выполняется в программе:
 - Autodesk AuotCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

9. Установка света осуществляется в программе:
 - Autodesk AuotCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

10. Можно задать материалы в программе:
 - Autodesk AuotCAD
 - Autodesk 3D MAX
 - PhotoShop

7.2.3 Примерный перечень заданий для решения прикладных задач

На каждой лабораторной работе выполняется творческое задание, соответствующее изучаемой теме. Каждое задание оценивается по 5-балльной шкале. Выполнение всех указанных в перечне работ является одним из условий допуска к текущей/промежуточной аттестации.

Дополнительно:

1. *Выполните построение плана выбранного здания.*
 - *С помощью линий и инструментов редактирования*
 - *С помощью прямоугольников и слоев*
 - *С помощью инструментов редактирования*
2. *Постройте различные варианты фасадов.*

- С заливкой
 - Со штриховкой
 - С блоками
3. Постройте дополнительные листы комплекта.
 - В модели
 - В листе
 - В папке
 4. Соберите комплект чертежей в альбом и подготовьте к печати
 - В модели
 - В листе
 - В папке
 5. Создайте базовую модель здания.
 - С помощью объектов
 - С помощью линий
 - С помощью элементов
 6. Наполните сцену элементами антуража.
 - Import
 - Export
 - Include
 7. Установите свет.
 - Точечный
 - Всенаправленный
 - Всеобъемлющий
 8. Задайте материалы.
 - Corona
 - MentalRay
 - RenderFun
 9. Сделайте рендер.
 - Tyn VRay
 - Tyn Arnold
 - Tyn BiBox
 10. Выберите размер рендера.
 - Render assist
 - Render common
 - Jist render

7.2.4 Примерный перечень вопросов для подготовки к зачету

Не предусмотрено учебным планом

7.2.5 Примерный перечень заданий для решения прикладных задач

1. Введение в AutoCAD. Интерфейс программы. Начальные понятия системы. Настройки интерфейса (*workspace Drafting & Annotation*). Подготовка чертежа к работе. Строка состояния и режимы работы программы.
2. Основной инструментарий для черчения в AutoCAD. Ввод данных при создании объектов. Настройки привязки. Рисование линий, прямоугольников,

эллипсов, окружностей и многоугольников. Создание и редактирование полилинии (команды *PLINE* и *JOIN*).

3. Изменение объектов (перемещение, копирование, поворот, сопряжение, фаска, укорачивание и удаление и т.д.) в *AutoCAD*. Команды *COPY* (копировать), *MOVE* (передвинуть), *ROTATE* (повернуть), *MIRROR* (зеркало), *OFFSET* (подобие), *FILLET* (фаска), *STRETCH* (растяжение), *TRIM* (обрезать) и *EXTEND* (дотяни). Построение различных сопряжений.

4. Изменение объектов в *AutoCAD*. Команды *ARRAY*(массив), *SCALE* (масштаб), *ALIGN* (выравнивание). Редактирование объекта с помощью ручек.

5. Организация чертежа в *AutoCAD*. Создание и редактирование слоев. Стили линий. Панель свойств объекта. Команда «Копирование свойств».

6. Работа с внешними ссылками в *AutoCAD*. Понятие внешней ссылки на примере вставки и обводки растрового изображения. Управление внешними ссылками. Режим прозрачности. Масштабирование «подложки».

7. Создание и редактирование текста в *AutoCAD*. Простые и аннотационные стили текста. Однострочный и многострочный текст.

8. Создание и редактирование штриховки в *AutoCAD*. Определение контура штриховки, её масштаб, угол поворота, тип заливки.

9. Создание и редактирование размеров в *AutoCAD*. Простые и аннотационные стили размеров. Создание размерных стилей для архитектурного чертежа. Простановка линейных, угловых и радиальных размеров на чертеже. Редактирование размеров. Выноски.

10. Работа с аннотативными стилями в *AutoCAD*. Масштаб и отображение аннотативных объектов.

11. Создание шаблона чертежа, содержащего основные стили объектов и их настройки в *AutoCAD*.

12. Таблицы. Команда «Таблица» в *AutoCAD*. Стилль таблицы, размеры строк и столбцов, тип границ, надписи.

13. Блоки. Работа с блоками в *AutoCAD*. Команды создания (*BLOCK*), вставки (*INSERT*) и редактирования блоков.

14. Листы. Понятие пространства модели и листа в *AutoCAD*. Создание и настройка макета листа. Создание видовых экранов.

15. Общие сведения об интерфейсе *3dsMAX*. Устройство интерфейса. Переключение между классическим и новым интерфейсом.

16. Основы создания объектов, настройки их параметров и их преобразований в *3dsMAX*. Создание сцены из простых объектов. Управление окнами.

17. Создание и трансформация объектов, параметры объектов в *3dsMAX*. Создание простых объектов и их трансформация. Способы выделения объектов. Параметры объектов. Создание наборов объектов, компоновка их в сцене. Управление опорной точкой объекта.

18. Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов в *3dsMAX*. Применение объектных привязок для создания и перемещения объектов. Простые модификаторы деформации объектов.

Настройка модификаторов в стеке.

19. Основы моделирования, создание и редактирование сплайнов. Основы создания и редактирования сплайнов. Модификатор Edit Spline.

Редактирование сплайнов. Модификация сплайнов на различных уровнях. Модификатор Extrude – создание 3D-объектов из сплайнов.

20. Редактирование сплайнов. Модификаторы Extrude, Lathe, Bevel и Bevel Profile. Практические примеры применения данных модификаторов.

21. Булевские операции. Практические примеры применения Boolean/ProBooleans.

22. Применение материалов к объектам. Назначение материалов на объекты. Поиск материалов в библиотеках. Понятие проекционной карты материала.

23. Управление текстурами объектов (картами материалов). Модификатор UVW Map. Применение модификатора Edit Mesh.

24. Камеры в 3dsMAX. Освещение сцены. Съёмочные камеры. Различные источники света. Создание и настройка источников света. Применение камер на конкретных примерах.

7.2.6. Методика выставления оценки при проведении промежуточной аттестации

Экзамен проводится по тест-билетам, каждый из которых содержит 10 вопросов и задачу. Каждый правильный ответ на вопрос в тесте оценивается 1 баллом, задача оценивается в 10 баллов (5 баллов верное решение и 5 баллов за верный ответ). Максимальное количество набранных баллов – 10.

1. Оценка «Неудовлетворительно» ставится в случае, если студент набрал менее 5 баллов.

2. Оценка «Удовлетворительно» ставится в случае, если студент набрал от 5 до 6 баллов

3. Оценка «Хорошо» ставится в случае, если студент набрал от 7 до 8 баллов.

4. Оценка «Отлично» ставится, если студент набрал от 9 до 10 баллов.

7.2.7 Паспорт оценочных материалов

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
1	Введение в AutoCAD.	УК-1	Курсовая работа
2	Изменение объектов	УК-1	Курсовая работа
3	Организация чертежа	УК-1	Курсовая работа
4	Создание и редактирование текста	УК-1	Курсовая работа
5	Создание и редактирование размеров	УК-1	Курсовая работа
6	Таблицы и блоки	УК-1	Курсовая работа
7	Курсовая работа: настройка слоев, вы-черчивание плана, разреза и	УК-1	Курсовая работа

	фасадов коттеджа.		
8	Курсовая работа: оформление генераль- ного плана участка дома.	УК-1	Курсовая работа
9	Сдача курсовой работы	УК-1	Курсовая работа
10	Общие сведения об интерфейсе 3dsMAX.	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
11	Основы создания объектов, настройки их параметров и их преобразований в 3dsMAX.	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
12	Создание и трансформация объектов, параметры объектов в 3dsMAX.	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
13	Соединение объектов между собой, сер- висные операции, модификаторы объек- тов в 3dsMAX.	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
14	Основы моделирования, создание и ре- дактирование сплайнов.	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
15	Булевские операции	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
16	Применение материалов к объектам.	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
17	Управление текстурами объектов (кар- тами материалов).	УК-1	Творческое задание. Экзамен.
18	Камеры в 3dsMAX	УК-1	Творческое задание. Экзамен.

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Для более четкого понимания, какой оценки заслуживает студент, вводится рейтинговая система контроля успеваемости. За каждое занятие, на которое студент не опоздал и на котором полноценно работал, он получает 3 балла. За каждую выполненную в полном объеме лабораторную работу студент получает 5 баллов.

Критерии допуска студента к текущей аттестации (1 семестр):

- 1) Посещение как минимум 50% занятий
- 2) Конспект преподаваемого на занятиях теоретического материала
- 3) Выполненные лабораторные работы (п. 5.2)
- 4) Выполненная курсовая работа в программе Autodesk AutoCAD (п. 6)

Критерии допуска студента к промежуточной аттестации (2 семестр):

- 1) Посещение как минимум 50% занятий
- 2) Конспект преподаваемого на занятиях теоретического материала
- 3) Выполненные лабораторные работы (п. 5.2)

4) Выполненная контрольная работа в программе Autodesk 3dsMAX(п. 6). Текущий и промежуточный контроль знаний, умений, навыков студентов осуществляется с учетом рейтинговой системы, а также собеседований в ходе сдачи курсовой работы или экзамена.

Решение стандартных и прикладных задач (в билете 2 вопроса – по одному на теорию и практику) осуществляется с использованием выданных задач на бумажном носителе. Время решения задач 30 мин. Затем осуществляется проверка решения задач экзаменатором и выставляется оценка, согласно методике выставления оценки при проведении промежуточной аттестации.

Защита курсовой работы, курсового проекта или отчета по всем видам практик осуществляется согласно требованиям, предъявляемым к работе, описанным в методических материалах. Примерное время защиты на одного студента составляет 20 мин.

8 УЧЕБНО МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ)

8.1 Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. *Перемитина, Т. О. Компьютерная графика : Учебное пособие / Перемитина Т. О. - Томск : Эль Контент, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2012. - 144 с. - ISBN 978-5-4332-0077-7. URL: <http://www.iprbookshop.ru/13940.html>*

2. *Компьютерная графика : учебное пособие. - Ставрополь : СКФУ, 2014. - 200 с. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>*

3. *Третьяк, Т. М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие / Третьяк Т. М. - Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2010. - 176 с. - ISBN 978-5-91357-085-5. URL:*

<http://www.iprbookshop.ru/8702.html>

8.2 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень лицензионного программного обеспечения, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Лицензионное программное обеспечение

Windows Professional 8.1 (7 и 8) Single Upgrade MVL A Each Academic

Photoshop Extended CS6 13.0 MLP

Acrobat Professional 11.0 MLP

CorelDRAW Graphics Suite X6 □ Autodesk для учебных заведений:

о AutoCAD

о 3ds Max

о Revit

□ □ Win Pro 10 32-bit/64-bit Russian Russia Only USB

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля):

1. *Официальный сайт Министерства регионального развития*

- Российской Федерации / Режим доступа: <http://www.minregion.ru/>.*
- 2. Научная электронная библиотека / Режим доступа: <http://elibrary.ru/>*
- 3. Электронно-библиотечная система IPR BOOKS
<http://www.iprbookshop.ru/>*
- 4. База данных по Autodesk Revit от Александра Высоцкого (основателя Vysotski Consulting) <https://bim.vc/base/>*
- 5. База данных по Autodesk 3ds MAX:
<http://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2020/ENU/>*
- 6. База данных по Autodesk Revit:
<https://knowledge.autodesk.com/ru/support/revit-products?sort=score>*
- 7. Floorplanner [планировка. 3-d архитектура] / Режим доступа:
<https://floorplanner.com/>*
- 8. The Register Актуальные новости из области компьютерных технологий; информация о программном обеспечении, сетях, безопасности; интересные видео, форумы и др. / Режим доступа:
<https://www.theregister.co.uk/>*
- Использование презентаций при проведении лекционных занятий. На лекциях используется наглядный материал на электронных носителях.*
- Информационная справочная система*
- Федеральный портал «Российское образование» / Режим доступа:
<http://window.edu.ru>*
- Образовательный портал ВГТУ / Режим доступа: <https://wiki.cchgeu.ru/>*

9 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Укажите материально-техническую базу

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

По дисциплине «Компьютерная графика» проводятся лабораторные работы, выполняется курсовая работа.

Лабораторные работы выполняются на лабораторном оборудовании в соответствии с методиками, приведенными в указаниях к выполнению работ. Методика выполнения курсовой работы изложена в учебно-методическом пособии. Выполнять этапы курсовой работы должны своевременно и в установленные сроки. Для реализации образовательной программы предусмотрены учебные аудитории (1529а, 1529б, 1527), обеспечивающие проведения лекционных и практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также для самостоятельной работы (1517к). Аудитория 1529а оснащена компьютерными средствами с техническими возможностями для демонстрации учебных презентаций и изобразительного материала:

- стационарный мультимедийный проектор жидкокристаллический PTVZ570;
- экран настенный Lotus ULD-16907.

Помещение для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с

возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронно-образовательную среду университета.

Контроль усвоения материала дисциплины производится проверкой курсовой работы, защитой курсовой работы.

Вид учебных занятий	Деятельность студента
Лабораторная работа	Лабораторные работы позволяют научиться применять теоретические знания, полученные на лекции при решении конкретных задач. Чтобы наиболее рационально и полно использовать все возможности лабораторных для подготовки к ним необходимо: следует разобрать лекцию по соответствующей теме, ознакомиться с соответствующим разделом учебника, проработать дополнительную литературу и источники, решить задачи и выполнить другие письменные задания.
Самостоятельная работа	Самостоятельная работа студентов способствует глубокому усвоению учебного материала и развитию навыков самообразования. Самостоятельная работа предполагает следующие составляющие: <ul style="list-style-type: none">- работа с текстами: учебниками, справочниками, дополнительной литературой, а также проработка конспектов лекций;- выполнение домашних заданий и расчетов;- работа над темами для самостоятельного изучения;- участие в работе студенческих научных конференций, олимпиад;- подготовка к промежуточной аттестации.
Подготовка к промежуточной аттестации	Готовиться к промежуточной аттестации следует систематически, в течение всего семестра. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц-полтора до промежуточной аттестации. Данные перед экзаменом три дня эффективнее всего использовать для повторения и систематизации материала.