

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 12.01.2024 14:04:59  
Уникальный программный идентификатор:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb53ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



**ФОНД  
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО  
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн Направленность  
(профиль): Дизайн костюма  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Год набора - 2021

Автор-составитель: Турковский А.А.

Челябинск 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы .....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	6
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	9
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	11

# 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Цифровая скульптура» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
<b>УК-2.</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
<b>ПК-1</b> Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
<b>ПК-2</b> Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ
	ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)
	ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов	ПК-3.1 Осуществляет согласование задания на разработку концептуального проекта с заказчиком, проводит анализ содержания проектных задач выбирает методы и средства их решения
	ПК-3.2 Осуществляет творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений
	ПК-3.3 Применяет приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной

		природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений
<b>ПК-4</b>	Способен разрабатывать проект объекта ландшафтной архитектуры, городской среды и интерьеров помещений	<p>ПК-4.1 Принимает и обосновывает выбор решений по разработке проекта объекта ландшафтной архитектуры, городской среды и интерьеров помещений в соответствии с функционально-технологическими, эргономическими и эстетическими требованиями, установленными заданием на проектирование.</p> <p>ПК-4.2 Производит расчет технико-экономических показателей отдельных элементов и фрагментов объекта</p> <p>ПК-4.3 Использует средства автоматизации проектирования и компьютерного моделирования для графического оформления и представления результатов работ.</p>

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	<b>УК-2.</b>	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап – Знать:</i> УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап – Владеть:</i> УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
2.	<b>ПК-1</b>	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап – Знать:</i> ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>

			<p><i>3 Этап – Владеть:</i>  ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
3.	<b>ПК-2</b>	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<p><i>1 Этап – Знать:</i>  ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i>  ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)</p> <p><i>3 Этап – Владеть:</i>  ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите</p>
4.	<b>ПК-3</b>	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов	<p><i>1 Этап – Знать:</i>  ПК-3.1 Осуществляет согласование задания на разработку концептуального проекта с заказчиком, проводит анализ содержания проектных задач выбирает методы и средства их решения</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i>  ПК-3.2 Осуществляет творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений</p> <p><i>3 Этап – Владеть:</i>  ПК-3.3 Применяет приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений</p>
5.	<b>ПК-4</b>	Способен разрабатывать проект объекта ландшафтной архитектуры, городской среды и интерьеров помещений	<p><i>1 Этап – Знать:</i>  ПК-4.1 Принимает и обосновывает выбор решений по разработке проекта объекта ландшафтной архитектуры, городской среды и интерьеров помещений в соответствии с функционально-технологическими, эргономическими и эстетическими требованиями, установленными заданием на проектирование.</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i>  ПК-4.2 Производит расчет технико-экономических показателей отдельных элементов и фрагментов объекта</p> <p><i>3 Этап – Владеть:</i>  ПК-4.3 Использует средства автоматизации проектирования и компьютерного моделирования для графического оформления и представления результатов работ.</p>

## 2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	<b>УК-2</b>	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап – Знать:</i> УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап – Владеть:</i> УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>	<p><b>Экзамен</b> <b>Оценка «отлично»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p> <p>4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;</p> <p><b>Оценка «хорошо»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p> <p>4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в</p>
2.	<b>ПК-1</b>	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при	<p><i>1 Этап – Знать:</i> ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в</p>

		создании продукта	<p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>большей степени, на среднем уровне. 5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;</p> <p><b>Оценка</b> <b>«удовлетворительно»</b> 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.</p>
			<p><i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	
3.	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<p><i>1 Этап – Знать:</i> ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)</p>	<p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками. 4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.</p> <p><b>Оценка</b> <b>«не удовлетворительно»</b> 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</p>

			<p><i>3 Этап – Владеть:</i>  ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите</p>	<p>4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.</p> <p><b>Зачет с оценкой</b>  Оценка «ОТЛИЧНО»</p> <p>1. Предоставление студентом всех программных заданий.</p> <p>2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.</p> <p>3. Предоставление студентом полного объема самостоятельных работ.</p> <p>4. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>
4.	<b>ПК-3</b>	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов	<p><i>1 Этап – Знать:</i>  ПК-3.1 Осуществляет согласование задания на разработку концептуального проекта с заказчиком, проводит анализ содержания проектных задач выбирает методы и средства их решения</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i>  ПК-3.2 Осуществляет творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений</p> <p><i>3 Этап – Владеть:</i>  ПК-3.3 Применяет приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений</p>	<p>Оценка «ХОРОШО»</p> <p>1. Предоставление студентом всех программных заданий.</p> <p>2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.</p> <p>3. Предоставление студентом не полного объема самостоятельных работ.</p> <p>4. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>
5.	<b>ПК-4</b>	Способен разрабатывать проект объекта ландшафтной архитектуры, городской среды и интерьеров помещений	<p><i>1 Этап – Знать:</i>  ПК-4.1 Принимает и обосновывает выбор решений по разработке проекта объекта ландшафтной архитектуры, городской среды и интерьеров помещений в соответствии с функционально-технологическими, эргономическими и эстетическими требованиями, установленными заданием на проектирование.</p>	<p>Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»</p> <p>1. Предоставление студентом не всех программных заданий.</p> <p>2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.</p> <p>3. Предоставление студентом не полного объема самостоятельных работ.</p>



			<p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2 Производит расчет технико-экономических показателей отдельных элементов и фрагментов объекта</p>	<p>4. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>
			<p><i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-4.3 Использует средства автоматизации проектирования и компьютерного моделирования для графического оформления и представления результатов работ.</p>	<p>Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ НО»</p> <p>1. Отсутствие значительной части программных заданий. 2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем. 3. Предоставление студентом не полного объема самостоятельных работ. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>

3.ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

### Примерные вопросы для тестирования

1.Отметьте, что не относится к функциям ZBrush.

Варианты ответа:

- a) Лепка трехмерных объектов
- b) Раскраска модели.
- c) Добавление материала и текстуры
- d) Создание сложной одежды с реалистичными складками.

2.В какой панели можно выбрать кисти?

Варианты ответа:

- a) Main Menu
- b) Top Shelf
- c) Left Shelf
- d) DynaMesh

3.Что из представленного не является кистью?

Варианты ответа:

- a) Move
- b) Upent
- c) Standard
- d) ClayBuiltup

4.С помощью каких клавиш мы можем обрезать ненужную часть модели?

Варианты ответа:

- a) Ctrl+Shift
- b) Shift + левая кнопка мыши
- c) Ctrl+Alt
- d) Ctrl + правая кнопка мыши

5.Отметьте, что не является важным на начальном этапе создания модели?

Варианты ответа:

- a) Идея концепт-арта
- b) Построение силуэта
- c) Пропорции
- d) Сильная детализация

6.С какой части персонажа начинается создание скульпта?

Варианты ответа:

- a) Руки
- b) Ноги
- c) Туловище
- d) Голова

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

### Индивидуальные практические задания (Лабораторная работа)

Практические задания (лабораторная работа) созданы для того, чтобы на практике закрепить знания и умения работы.

Список заданий:

**Тема 2.1.** Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3Д объектов в сцене.

Уметь работать с примитивами и применять инструменты деформации на начальном уровне.

**Тема 2.2.** Субпалитра Subtool

Уметь работать с трехмерными объектами, 2,5-мерными и дополнительными элементами.

**Тема 2.3** Merge. Объединение сабтулов ZBrush.

Объединить активный сабтул с нижележащим, сплавить два меша одного сабтула?

**Тема 2.4.** Продолжение изучения инструментов деформации и редактирования 3Д объектов в сцене

Уметь работать с примитивами и применять инструменты деформации на среднем уровне.

**Тема 3.1.** Библиотека кистей, настройки и функции.

Использование стандартного набора кистей, создание новых авторских кистей, их настройка.

**Тема 3.2.** Обзор кистей ZBrush.

Создание простейших объектов в сцене. Изучение библиотеки кистей, настройка кистей. Скульптинг простой модели персонажа по готовому концепту

## 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

### Индивидуальное итоговое практическое задание (зачет с оценкой)

Итоговое практическое задание создано для того, чтобы на практике проверить все полученные студентом, за время курса «Цифровая скульптура», навыки и умения в работе.

Содержание задания:

Создать несколько объектов в сцене. Используя библиотеку кистей (Alpha. Strokes. Lazy Mouse. Backface Mask. Polypaint), настройку функций кистей.

Скульптинг модели персонажа по готовому концепту.

### Итоговое практическое задание (экзамен)

*Создание и стилизация персонажа:*

#### Голова

1. Создаем сферу, из которой будем моделировать.
2. Добавляем концепт-арт, уменьшаем и переносим в удобное место.
3. Моделируем голову.

*Важно*

На данном этапе создаем общую форму, без детализации. Работаем на низком разрешении DynaMesh, чтобы результат выглядел аккуратно, без заломов и помятостей.

4. Вытягиваем нос, формируем ноздри. Когда полигон растягивается, применяем DynaMesh. Формируем скуловую часть.

5. Добавляем уши несмотря на то, что на нашем персонаже их не видно. Они помогают построить более точную форму черепа.

#### Туловище

1. Создаем общую форму человека, в дальнейшем мы будем стилизовать ее.
2. Маскируем нужную часть модели и вытягиваем руки.
3. Формируем тазовую область.
4. Формируем стопу.
5. Формируем кисти рук.
6. Дорабатываем ноги, добавляем мышцы.
7. Добавляем мускулатуру на руки.

*Важно*

С помощью зажатых клавиш Ctrl+Shift мы можем обрезать ненужную часть модели.

8. Зажимаем Ctrl+Shift, выделяем и маскируем часть объекта, над которой работаем.
9. Формируем кулаки нашей модели.
10. Формируем отверстия для глаз.
11. Делаем брови, нос и рот.

## 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

*Критерии оценивания тестовых заданий*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	выставляется студентам за верные ответы, которые составляют 91 % и более от общего количества вопросов;
«хорошо»	выставляется студентам за верные ответы, которые содержат от 71 % до 90 % правильных ответов;
«удовлетворительно»	соответствует результатам тестирования, содержащие от 50 % до 70 % правильных ответов;
«неудовлетворительно»	соответствует результатам тестирования, содержащие менее 50 % правильных ответов.

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

### Индивидуальные практические задания

*Критерии оценивания индивидуальных практических заданий (лабораторная работа)*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

## 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

*Критерии оценивания индивидуального итогового практического задания (зачет с оценкой)*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Задание выполнено в полном объеме и правильно;
«хорошо»	Задание выполнено в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задание выполнено не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задание не выполнено

*Критерии оценивания на экзамене*

### Экзамен

#### **Оценка «отлично»**

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;

#### **Оценка «хорошо»**

1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне.
5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;

#### **Оценка «удовлетворительно»**

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.

4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.

**Оценка «не удовлетворительно»**

1. Теоретическое содержание курса не освоено.

2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.

3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.

4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.