Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2025 14:38:00
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbda0b53eb858

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.22 ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Пластическая анатомия» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	ОПК-4.1. Знать: основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.
	ОПК-4.2. Уметь: создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-4.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

4 семестр

Компетенция: ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

ОПК-4.1. Знать: основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.

1. Как называется наука о строении человеческого тела, основанная на анализе устройства мускулатуры и скелета?
   а) антология
   б) биология
   в) антропология
   г) анатомия

1. Какие из функций, выполняемых скелетом, важно учитывать при проектировании, чтобы изображать персонажи правильно и выразительно?
   а) опорную, разграничительную
   б) опорную, защитную
   в) **опорную, двигательную**
   г) защитную, разграничительную

2. Как называется верхний отдел позвоночника?
   а) грудной

б) копчиковый
в) шейный
г) поясничный

3. Выберите вариант правильного ответа и дополните фразу
Твердой опорой тела человека является его…
а) нижняя конечность
б) туловище
в) череп
г) **скелет**

4. Какие кости обеспечивают прочное соединение позвоночника с нижними конечностями?
а) ребра
б) **кости таза**
в) бедренные
г) копчиковые

5. Дополните предложение: Грудная клетка образуется из 12 грудных позвонков, рёбер и ….
Ответ: Грудины

6. Какие формы и величины костей содержит скелет человека?
а) **длинные, короткие, плоские, смешанные**
б) плоские, длинные
в) плоские, смешанные
г) короткие, длинные

7. Для чего на передней поверхности костей скелета имеются выступы и шероховатости?
а) **для крепления мышц**
б) для образования суставов
в) для особой прочности и сопротивляемости костей

8. Найдите соответствие между названиями костей позвоночного столба и их количеством.

1. Шейные позвонки	А. 5 штук
2. Грудные позвонки	Б. 7 штук
3. Поясничные позвонки	В. 12 штук

Правильный ответ: 1-Б, 2-В, 3-А

9. Найдите соответствие между видами соединений костей между собой и местом их расположения.

1. Непрерывное и неподвижное	а) соединение между ребрами и грудиной
2. Непрерывное малоподвижное	б) большинство костей черепа
3. Прерывистое и подвижное	в) соединение при помощи суставов

Правильный ответ: 1-б, 2-а, 3-в

ОПК-4.2. Уметь: создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.

10. При моделировании анатомически верных изображений фигуры человека необходимо учитывать систему изгибов позвоночника. Дайте определение понятиям: «лордоз», «кифоз». Как они распределяются по отделам позвоночника?
    Ответ:
    - **Лордоз — это изгиб позвоночника вперед. В норме присутствует в шейном и поясничном отделах.**
    - **Кифоз — это изгиб позвоночника назад. В норме присутствует в грудном и крестцово-копчиковом отделах.**

11. Какой из перечисленных элементов не относится к ключевым опорным точкам костно-мышечной структуры, используемым при построении и проектировании моделей фигуры человека:
    а) позвоночный столб
    б) тазобедренные суставы
    в) **угол Кампера**,
    г) коленные суставы
    д) голеностопные суставы
    е) стопы.

12. Какая из перечисленных костей относится к лицевому отделу черепа:
    а) теменная
    б) **скуловая**
    в) височная

13. Из каких отделов состоит голова человека?
    а) только из лицевого
    б) только из черепного
    в) из лицевого и черепного.

14. Для визуальной идентификации возрастных отличий при моделировании фигуры человека, важно соблюдать пропорции. Сколько раз укладывается высота головы взрослого человека в высоте фигуры?
    а) 5
    б) 9
    в) **7**

15. При проектировании предметов дизайна, необходимо учитывать основные пропорции фигуры человека. Какая часть часто ошибочно преувеличивается в масштабах при изображении головы человека?
    а) лицевая
    б) черепная

16. Мышцы, выполняющие противоположную функцию, называются:
    а) синергисты
    б) пронаторы
    в) **антагонисты**
    г) супинаторы

17. Определить является ли утверждение истинным или ложным:
Мышцы, выполняющие одинаковую функцию, называются синергисты
а) да
б) нет

18. Какая из перечисленных мышц, относятся к поверхностным мышцам и является опорной при моделировании внешней поверхности шеи:
а) двубрюшная
б) подкожная
в) передняя лестничная
г) **грудинно–ключично–сосцевидная**

19. Знание мимических мышц помогает дизайнеру создавать убедительные и эмоционально точные образы. Как называется мимическая мышца, которая начинается от скуловой кости и идет к углу рта, оттягивая его вверх и в стороны:
а) щечная.
б) **большая скуловая**.

20. Ахиллово сухожилие крепится к
а) плечевой кости
б) пяточной кости
в) височной кости

ОПК-4.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

21. При проектировании приспособления для переноски тяжестей (рюкзак), необходимо учитывать ряд правил. Выберете из списка три правила, соблюдение которых в процессе проектирования позволит избежать травм при эксплуатации рюкзаков:
1. **Симметрично распределить нагрузки.**
2. Приближение центра тяжести к телу.
3. Разместить основную массу груза в нижней части рюкзака.
4. Стабилизация корпуса (прямое положение спины).
5. Обеспечить максимальную свободу движений, сделав лямки длинными и не фиксируя рюкзак на поясе.

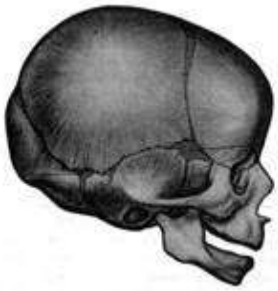
22. Назовите мышцы, моделирующие рельеф боковой поверхности туловища человека
а) прямая мышца живота
б) **зубчатая мышца**
в) пирамидальная мышца
г) квадратная мышца
д) **косая мышца живота**

23. Укажите мышцу, моделирующую рельеф передней поверхности бедра:
а) двуглавая и полусухожильная
б) полуперепончатая и прямая
в) гребенчатая и нежная
г) прямая мышца бедра

24. Какие из объектов изучения анатомии человека непосредственно связаны с процессами дизайн-проектирования и моделирования антропоморфных форм.?

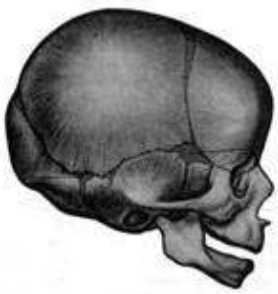
Выбрать несколько правильных вариантов:
а) строение внутренних органов
б) **скелет**
в) **мышцы**
г) нервная система
д) **внешняя форма и особенности внутреннего строения, которое ее обуславливает**
е) кровеносная система

25. Визуальная идентификация возрастных изменений. На каком из рисунков изображен череп ребенка:

1. **2**.  3.

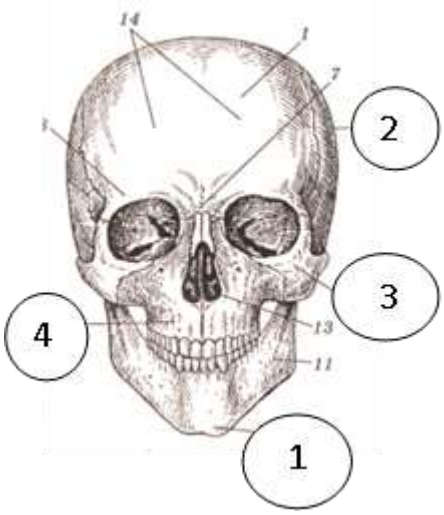
Правильный ответ: 2

26. Визуальная идентификация возрастных изменений. На каком рисунке изображен череп старика:

1. 2.  3.

Правильный ответ: 1

27. называются обозначенные на рисунке цифрами кости черепа:



Ответ:
1. Подбородочные бугры
2. Теменная кость
3. Скуловая кость
4. Верхнечелюстная кость

28. При построении фигуры в положении «контрапост» вертикальная линия, опущенная от яремной ямки, должна проходить через _____ опорной ноги, что обеспечивает визуальную устойчивость композиции.
Варианты для вставки:
а) коленную чашечку,
б) **стопу**,
в) лодыжку.

29. В каких областях дизайн-проектирования может быть применён конструктивный метод изображения человека (построение фигуры на основе каркаса из простых геометрических форм и осей). Дайте ответ в свободной форме. Приведите примеры.
Возможные варианты ответов:

Конструктивный метод изображения человека (построение фигуры на основе каркаса из простых геометрических форм и осей) активно применяется в следующих областях дизайн-проектирования:
1. Промышленный дизайн и эргономика
- **Проектирование рабочей мебели, сидений (авто-, авиакресла), станков.**
- **Разработка носимых устройств и экзоскелетов.**

2. Дизайн костюма
- **Конструирование одежды. Создание лекал — построения чертежей деталей одежды, учитывающих объемы и динамику тела.**
- **Визуализация драпировки и посадки ткани на фигуре на этапе эскизирования.**

3. Гейм-дизайн и анимация
- **Создание 3D-моделей персонажей.**

- **Позиционирование и анимация. Построенные пропорции и оси позволяют естественно и анатомически правильно размещать персонажа в сцене и анимировать его движения.**

4. Дизайн интерьера и предметно-пространственной среды

- **Планировочные решения. Схематичные фигуры (пиктограммы) используются для определения габаритов мебели, проходов, зон комфорта.**

5. Графический дизайн и иллюстрация

- **Создание персонажей для айдентики, комиксов, рекламы.**
- **Разработка пиктограмм и инфографики, где важна мгновенная читаемость позы или действия схематичной человеческой фигуры.**

6. Дизайн упаковки

- **Упаковка: при проектировании ручек, формы бутылок учитывается схематичное строение кисти для обеспечения удобного хвата.**