

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.07.2026 10:42:22
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

**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.24 ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии
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-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

4 семестр

Компетенция: ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.

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-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции 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, относится 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-3.3. 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. Выберите 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.

рукая 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:

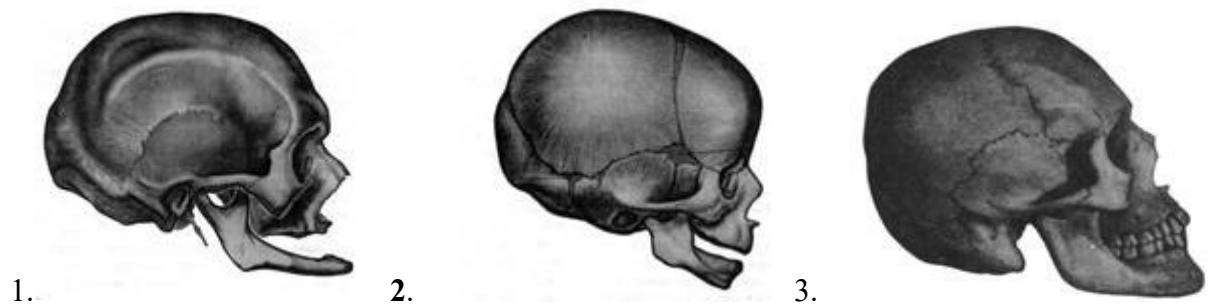
- а) двуглавая и полусухожильная
- б) полуперепончатая и прямая
- в) гребенчатая и нежная
- г) **прямая мышца бедра**

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

Выбрать несколько правильных вариантов:

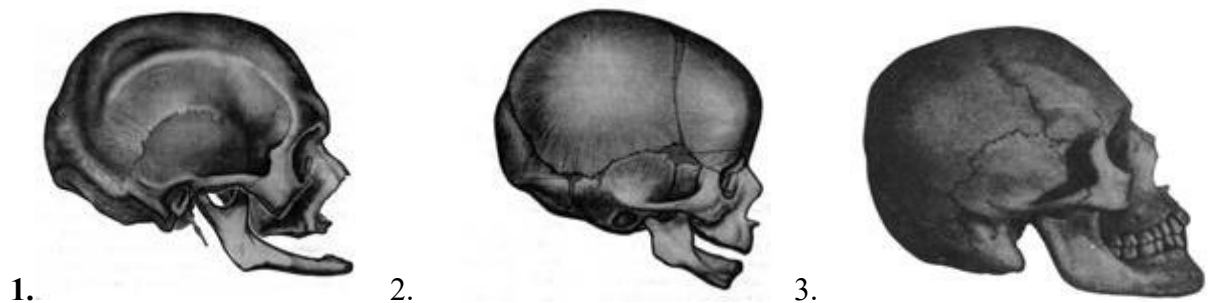
- а) строение внутренних органов
- б) **скелет**
- в) **мышцы**
- г) нервная система
- д) **внешняя форма и особенности внутреннего строения, которое ее обуславливает**
- е) кровеносная система

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



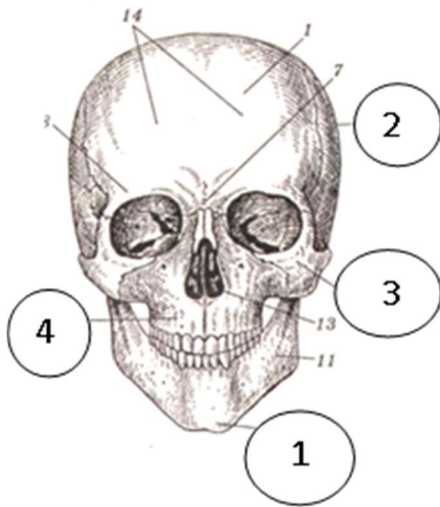
Правильный ответ: 2

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



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.