

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.07.2026 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 ЭЛЕКТИВНОЙ
ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.02.02 ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Цифровые технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3 Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	ПК-3.1. Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования
	ПК-3.2. Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям
	ПК-3.3. Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам
ПК-4 Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов	ПК-4.1. Разрабатывает конструкции моделей одежды и выбирает оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды
	ПК-4.2. Изготавливает и апробирует экспериментальные модели (опытные образцы), одежды, находит и устраняет конструктивные и технологические дефекты
	ПК-4.3. Оформляет показы, просмотры, обзоры, презентации, выставки коллекций

Компетенция: ПК-3 Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды

ПК-3.1. Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования.

1. Что такое трёхмерная графика?

а) Визуализация объектов в трёх измерениях: ширина, высота и глубина.

б) Изображение, состоящее только из линий.

в) Создание чертежей на бумаге. г) Фотографирование реальных объектов.

2. В каких сферах применяется 3D-технология?

- а) Только в архитектуре.
- б) Исключительно в играх.
- в) **В медицине, кино, моде и промышленности.**
- г) В бухгалтерии.

3. Какой основной инструмент используется для создания 3D-моделей одежды?

- а) Текстовый редактор.
- б) **Программы для трёхмерного моделирования (например, Blender).**
- в) Калькулятор.
- г) Графический планшет без 3D-функций.

4. Какую задачу решает 3D-моделирование в дизайне одежды?

- а) Только расчёт стоимости ткани.
- б) **Визуализация и прототипирование новых коллекций.**
- в) Печать этикеток.
- г) Составление прайс-листов.

5. Какой формат файлов чаще всего используется для обмена 3D-моделями?

- а) .docx
- б) **.obj**
- в) .mp3
- г) .jpg

6. Что такое рендеринг в 3D-графике?

- а) Удаление объектов.
- б) Сохранение файла.
- в) **Процесс создания финального изображения из 3D-сцены.**
- г) Изменение цвета объекта.

7. Какое преимущество даёт использование 3D в проектировании одежды?

- а) Усложняет процесс.
- б) **Позволяет увидеть модель до пошива, экономит время и материалы.**
- в) Исключает необходимость эскизов.
- г) Не даёт никаких преимуществ.

8. Что такое Blender?

- а) Текстовый редактор.
- б) Графический редактор для фото.
- в) Программа для бухгалтерии.
- г) **Бесплатная программа для 3D-моделирования и анимации.**

9. Как называется основное окно для работы с 3D-объектами в Blender?

- а) Панель инструментов.
- б) **3D Viewport (Окно просмотра).**
- в) Браузер файлов. г) Меню настроек.

10. Какая клавиша используется для вращения вида в Blender?

- а) R
- б) **Middle Mouse Button (колёсико мыши)**
- в) G г) S

ПК-3.2. Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям.

11. Как переместить объект в сцене Blender?

- а) Нажать R и двигать мышью.
- б) **Нажать G и двигать мышью.**
- в) Нажать S и двигать мышью.
- г) Нажать Delete.

12. Где находятся основные настройки сцены в Blender?

- а) В меню File.
- б) В окне Outliner.
- в) **В панели Properties (Свойства).**
- г) В Text Editor.

13. Что такое Outliner в Blender?

- а) Окно для рисования текстур.
- б) Инструмент для анимации.
- в) Панель для настройки света.
- г) **Список всех объектов в сцене.**

14. Как изменить масштаб объекта в Blender?

- а) **Нажать S и двигать мышью.**
- б) Нажать R и двигать мышью.
- в) Нажать G и двигать мышью.
- г) Нажать Tab.

15. Что такое «полка манипуляций» в Blender?

- а) Полка для книг.
- б) **Набор инструментов для перемещения, вращения и масштабирования объектов.**
- в) Панель для сохранения файлов.
- г) Меню для смены темы оформления.

16. Что такое примитивы в 3D-моделировании?

- а) Сложные органические формы.
- б) Текстуры материалов.
- в) Готовые модели одежды.
- г) **Базовые геометрические фигуры (куб, сфера, цилиндр).**

17. Как добавить примитив в сцену Blender?

- а) File → Import.
- б) **Shift + A → Mesh → [выбрать примитив].**
- в) Ctrl + N.
- г) Alt + F4.

18. Что такое меш-объект?

- а) **Объект, состоящий из вершин, рёбер и граней.**
- б) Объект, состоящий только из линий.
- в) Объект без объёма.

г) Растровое изображение.

19. Как скопировать объект в Blender?

- а) Ctrl + C (копировать в буфер).
- б) **Shift + D (дублировать).**
- в) Alt + D (создать экземпляр).
- г) Ctrl + V (вставить).

20. В чём разница между Shift + D и Alt + D при копировании объекта?

- а) Разницы нет.
- б) **Shift + D создаёт независимую копию, Alt + D — экземпляр (связанную копию).**
- в) Shift + D удаляет объект, Alt + D копирует.
- г) Shift + D меняет цвет, Alt + D меняет форму.

ПК-3.3. Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.

21. Что делает инструмент Add Interactively?

- а) Удаляет объекты интерактивно.
- б) Анимировать добавление объектов.
- в) Масштабирует объекты автоматически.
- г) **Позволяет добавлять объекты кликом мыши в нужном месте сцены.**

22. Как ПК-3.1 реализуется с помощью 3D-технологий?

- а) Только через ручную отрисовку эскизов.
- б) **Через создание визуальных образов и коммерческих концепций с помощью графических программ.**
- в) Исключительно через пошив образцов.
- г) Через написание технических заданий без визуализации.

23. Как ПК-3.2 помогает в работе с материалами в 3D?

- а) **Позволяет виртуально комбинировать фактуры, цвета и материалы, прогнозируя свойства модели.**
- в) Используется только для выбора фурнитуры вручную.
- б) Не помогает, это компетенция портного.
- г) Нужна только для расчёта стоимости ткани на бумаге.

24. Зачем нужна пояснительная записка (ПК-3.3) при создании 3D-коллекции?

- а) Чтобы описать только технические параметры ткани.
- б) Она не требуется при использовании 3D-технологий.
- в) Чтобы составить список покупок материалов.
- г) **Для обоснования идеи, стиля, формообразования и преимуществ коллекции по отношению к аналогам.**

25. Какой режим позволяет редактировать вершины, рёбра и грани меш-объекта?

- а) Object Mode
- б) **Edit Mode**
- в) Sculpt Mode
- г) Texture Paint

26. Что такое UV-развёртка?

- а) **Процесс проецирования 3D-поверхности на 2D-плоскость для наложения текстуры.**
- б) Развёртка объекта в реальном мире.
- в) Инструмент для анимации ткани.
- г) Способ удаления объекта из сцены.

27. Какой инструмент используется для создания складок на виртуальной ткани?

- а) Extrude (Выдавливание).
- б) Bevel (Фаска).
- в) **Cloth Simulation (Симуляция ткани).**
- г) Boolean (Булевы операции).

28. Какое расширение файла используется для сохранения проекта Blender?

- а) .max
- б) .mb
- в) **.blend**
- г) .fbx

29. Что такое модификаторы в Blender?

- а) Изменение настроек рендера.
- б) **Инструменты для неразрушающего изменения геометрии объекта (например, Subdivision Surface).**
- в) Настройки цвета материала.
- г) Инструменты для анимации камеры.

30. Какое преимущество даёт использование библиотеки материалов (Asset Library) при проектировании одежды в 3D?

- а) Увеличивает вес файла без пользы.
- б) Позволяет быстро применять готовые текстуры тканей, фурнитуры и аксессуаров к моделям, ускоряя разработку коллекции.
- в) **Требует обязательного ручного рисования каждой текстуры заново**
- г) Используется только для архитектурных проектов.

Компетенция: ПК-4 Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

ПК-4.1. Разрабатывает конструкции моделей одежды и выбирает оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды.

1. Какой тип объекта в Blender состоит из вершин, рёбер и граней?

- а) Кривая.
- б) Текст.
- в) **Меш.**
- г) Пустышка.

2. Для чего используется объект «Пустышка» (*Empty*)? а) Для создания твёрдых тел. б) **Как невидимый вспомогательный объект для управления другими объектами или модификаторами.** в) Для генерации текстур. г) Для рендеринга света.

3. Какой объект используется для создания надписей и логотипов в 3D-сцене?

- а) Меш.
- б) **Текст.**
- в) Камера.
- г) Свет.

4. Что такое кривые (*Curves*) в Blender?

- а) Объекты, состоящие только из граней.
- б) **Математически описанные линии, которые можно использовать для создания плавных форм и путей анимации.**
- в) Источники света.
- г) Типы материалов.

5. Какой объект отвечает за вид сцены при рендеринге?

- а) Свет.
- б) Меш.
- в) **Камера.**
- г) Пустышка.

6. Для чего нужен объект «Свет» (*Light*)?

- а) Для создания теней от пустышек.
- б) **Для освещения сцены и создания реалистичных теней и бликов.**
- в) Для изменения цвета меша.
- г) Для анимации камеры.

7. Что такое модификатор в Blender?

- а) Настройка рендера.
- б) **Инструмент для неразрушающего изменения формы или свойств объекта.**
- в) Тип камеры.
- г) Вид текстуры.

8. Какой модификатор позволяет согнуть объект по заданной кривой? а) Bevel. б) **Curve.** в) Decimate. г) Mirror.

9. Какой модификатор используется для создания симметричных моделей одежды? а) Array. б) **Mirror.** в) Solidify. г) Subdivision Surface.

10. Какой модификатор позволяет добавить толщину плоскому мешу (например, для имитации ткани)? а) Boolean. б) Array. в) **Solidify.** г) Bevel.

ПК-4.2. Изготавливает и апробирует экспериментальные модели (опытные образцы), одежды, находит и устраняет конструктивные и технологические дефекты.

11. Что такое материал в 3D-графике?

- а) Тип объекта.
- б) **Набор свойств, определяющих внешний вид поверхности (цвет, блеск, прозрачность).**
- в) Настройка камеры.
- г) Источник света.

12. Что такое развёртка (*UV Unwrap*)?

- а) **Процесс проецирования 3D-поверхности на 2D-плоскость для нанесения текстуры.**
- б) Процесс создания анимации.
- в) Настройка модификаторов.
- г) Создание пустышки.

13. Что такое шейдер?

- а) Тип камеры.
- б) **Программа (или алгоритм), определяющая, как поверхность реагирует на свет.**
- в) Вид модификатора.
- г) Инструмент для рисования.

14. Что такое нодовая система в Blender?

- а) Система для создания анимации по ключевым кадрам.
- б) **Визуальный редактор, где материалы и текстуры собираются из блоков (нод).**
- в) Настройка рендера.
- г) Инструмент для моделирования.

15. Какой шейдер отвечает за основной цвет поверхности без блеска?

- а) Glossy.
- б) Transparent.
- в) Emission.
- г) **Diffuse (или Principled BSDF).**

16. Для чего используется шейдер *Glossy*?

- а) Для создания прозрачных объектов.
- б) **Для имитации глянцевых, блестящих или зеркальных поверхностей.**
- в) Для создания эффекта свечения изнутри.
- г) Для матовых поверхностей.

17. Что такое текстура в контексте 3D?

- а) Тип объекта.
- б) **Изображение, накладываемое на поверхность для придания ей детализации (цвет, рельеф).**
- в) Настройка света.
- г) Вид камеры.

18. Какой нод используется для подключения текстуры к материалу в Shader Editor?

- а) Material Output.
- б) Texture Coordinate.
- в) Mapping.
- г) **Image Texture.**

19. Что делает нод *Mapping*?

- а) Создаёт финальное изображение.
- б) **Управляет масштабом, поворотом и смещением текстуры на объекте.**
- в) Определяет цвет материала.
- г) Создаёт развёртку.

20. Какую задачу выполняет настройка камеры перед рендером?

- а) Изменяет цвет материала.
- б) **Определяет композицию кадра, фокусное расстояние и область видимости сцены.**

- в) Добавляет свет в сцену.
- г) Создаёт развёртку.

ПК-4.3. Оформляет показы, просмотры, обзоры, презентации, выставки коллекций.

21. Какой источник света имитирует удалённый источник (например, солнце)? а) Point (Точечный). б) Spot (Прожектор). в) Area (Область). г) **Sun (Солнце).**

22. Какой источник света создаёт направленный конус света, как у фонарика? а) Sun (Солнце). б) Point (Точечный). в) Area (Область). г) **Spot (Прожектор).**

23. Что такое трёхточечная схема освещения?

- а) Использование трёх камер для одного кадра.
- б) **Классическая схема постановки света с использованием ключевого (*Key*), заполняющего (*Fill*) и контрового (*Rim*) источников.**
- в) Три модификатора на одном объекте.
- г) Три вида материалов на одном объекте.

24. Как изменить фон сцены в Blender?

- а) В настройках модификатора.
- б) В настройках материала объекта «Пустышка».
- в) В настройках рендера или мира (*World*).
- г) В настройках развёртки.

25. Что такое рендеринг (*Rendering*)?

- а) Процесс моделирования объекта.
- б) Процесс создания анимации по ключевым кадрам.
- в) Процесс наложения текстур на развёртку.
- г) **Процесс вычисления финального изображения или видео из 3D-сцены с учётом всех настроек материалов, света и камеры.**

26. Где настраивается разрешение финального изображения для рендера?

- а) В настройках модификаторов объекта.
- б) В настройках камеры (*Output*).
- в) В настройках мира (*World*).
- г) **В настройках рендера (*Render Properties* -> *Resolution*).**

27. Как указать путь для сохранения отрендеренного изображения?

- а) В настройках материала (*Shader Editor*).
- б) В настройках развёртки (*UV Editor*).
- в) В настройках модификатора (*Modifier Properties*).
- г) **В настройках вывода (*Output Properties* -> *Output*).**

28. Какой формат изображения рекомендуется использовать для сохранения рендера с прозрачным фоном?

- а) JPEG (*jpg*).
- б) **PNG (*png*).**
- в) BMP (*bmp*).