

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 19.07.2025 19:42:21  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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.ДЭ.04.02 3D-ПРОЕКТ КОСТЮМА**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

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

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «3D-проект костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                                                        | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| УК-2. 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                                                                                                                         |
| ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды                                                                                      | ПК-1.1 Анализирует и прогнозирует дизайн-тренды, нужды, пожелания и предпочтения потребителей                                                                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                                                                                                                  | ПК-1.2 Проводит анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                  | ПК-1.3 Оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды                                                                                                                                                                                                   |
| 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                                                                                                | ПК-4.1 Разрабатывает конструкции моделей одежды и выбирает оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды                                                                                                                                |

|                       |               |                                                                                                                                                    |
|-----------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| испытания<br>образцов | изготовленных | 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: УК-2. 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***

## **Семестр 4**

### **Вопрос 1**

Какие преимущества имеет 3D-проектирование костюмов по сравнению с традиционными методами?

Варианты ответов:

- а) Быстрая оценка посадки изделия на манекен без физического прототипа
- б) Уменьшение количества ошибок при производстве благодаря точной детализации
- в) Сокращение затрат времени и материалов при разработке моделей**
- г) Улучшение эргономики изделий посредством виртуального тестирования

### **Вопрос 2**

Что из перечисленного НЕ относится к программам для 3D-проектирования костюмов?

Варианты ответов:

- а) Marvelous Designer
- б) Clo3D
- в) CLO Studio Fashion
- г) Paint.NET**

### **Вопрос 3**

Дополните предложение: Одним из ключевых этапов перехода к внедрению технологий 3D-проектирования в моде стало развитие...

Варианты ответов:

- а) цифровых камер высокого разрешения
- б) автоматизированных швейных машин
- в) программного обеспечения для виртуальных примерок**
- г) онлайн-платформ электронной коммерции

### **Вопрос 4**

Определите правильную последовательность шагов при создании проекта костюма в программе Marvelous Designer:

Варианты ответов:

- а) Импорт эскиза → создание базовой формы → подбор тканей → симуляция движения
- б) Подбор тканей → импорт эскиза → симуляция движения → создание базовой формы
- в) Импорт эскиза → создание базовой формы → подбор тканей → симуляция движения**
- г) Создание базовой формы → импорт эскиза → симуляция движения → подбор тканей

## Семестр 7

### Вопрос 1.

Какой этап внедрения 3D-проектов наиболее важен для повышения эффективности швейного производства?

- а) Проведение анализа соответствия правовым нормам
- б) Автоматизация процесса подбора тканей
- в) Оптимизация технологических процессов и модификация лекал**
- г) Перевод сотрудников на удалённую работу

### Вопрос 2.

Какой инструмент используется для проверки качества шва при применении 3D-технологий?

- а) Цифровая раскладка материала
- б) Симулятор швов и обработки деталей**
- в) Лазерный сканер
- г) Программа управления оборудованием ЧПУ

### Вопрос 3.

Для успешной интеграции 3D-разработок в производственный процесс важно учесть \_\_\_\_\_, влияющие на выбор оборудования и программного обеспечения.

- а) Количество сотрудников предприятия
- б) Наличие складских помещений
- в) Нормативно-правовую базу отрасли**
- г) Уровень квалификации дизайнеров

### Вопрос 4.

Перед запуском 3D-проекта необходимо провести \_\_\_\_\_, включающее оценку текущих производственных мощностей и уровня подготовки персонала.

- а) Анализ ресурсных возможностей и ограничений**
- б) Финансовую отчётность
- в) Экологический аудит
- г) Маркетинговое исследование потребителей

**УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.**

## Семестр 4

### Вопрос 1.

Какой из перечисленных методов позволяет точно определить размеры талии и бедер для проектирования одежды?

- а) антропометрическое обследование**
- б) использование измерительной ленты
- в) метод сопоставления фотографий
- г) изучение каталогов типовых размеров

### Вопрос 2.

Чем отличается стандартная пропорция женской фигуры типа "песочные часы"?

- а) широкий таз и узкая талия
- б) высокие плечи и широкие бедра
- в) узкий торс и длинные ноги
- г) выраженная разница между объемом груди, талии и бедер**

**Вопрос 3.**

Дополните предложение: для точного построения выкройки необходимы точные измерения по следующим участкам тела:

- а) голова, руки, стопы
- б) шея, грудь, поясница
- в) талия, бедра, плечевой пояс**
- г) колени, локти, пятки

**Вопрос 4.**

Почему знание анатомических особенностей человека важно при проектировании спортивной одежды?

- а) для оптимального распределения нагрузки и комфорта движений**
- б) чтобы обеспечить максимальную защиту от повреждений
- в) для улучшения эстетического вида одежды
- г) только для удобства транспортировки готовой продукции

**Семестр 7****Вопрос 1.**

Какой материал лучше всего подходит для печати жестких элементов костюма на 3d-принтере?

- а) Полилактидная кислота (PLA)
- б) Ацетат бутадиен стирола (ABS)**
- в) Нейлон
- г) Эластомер (TPE/TPU)

**Вопрос 2.**

Что из перечисленного не является ограничением технологии 3d-печати?

- а) Время печати крупных объектов
- б) Необходимость поддержки мелких деталей
- в) Сложность повторного использования отпечатанных деталей
- г) Невозможность создавать абсолютно гладкую поверхность**

**Вопрос 3.**

Дополните предложение: перед печатью опытные образцы на 3d-принтере необходимо проверить наличие:

- а) Легкости конструкции
- б) Яркого цвета детали
- в) Детали не пересекаются друг с другом**
- г) Рельефности поверхности

**Вопрос 4.**

Выберите верное утверждение относительно подготовки файлов для 3d-печати:

- а) Файлы обязательно должны иметь разрешение HD
- б) Важно исключить пустоты внутри объекта
- в) Необходимо правильно масштабировать объект под размер принтера**
- г) Нужно создать зеркальное отражение детали

**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**

## Семестр 4

### Вопрос 1.

Какой из перечисленных аспектов играет ключевую роль при настройке виртуального манекена?

- а) Цвет кожи
- б) Пропорциональность частей тела**
- в) Дизайн одежды
- г) Осанка модели

### Вопрос 2.

Что из нижеперечисленного не входит в обязанности специалиста при построении виртуального манекена?

- а) Установка нужных пропорций тела
- б) Выбор дизайна будущего костюма
- в) Проверка соответствия параметров стандартам ГОСТ**
- г) Корректировка объемов туловища и конечностей

### Вопрос 3.

Дополните предложение: важнейшей характеристикой виртуального манекена является его способность реалистично отображать...

- а) Вес костюма
- б) Посадку изделия на фигуре**
- в) Материал ткани
- г) Стилль заказчика

### Вопрос 4.

Назначение индивидуальных настроек виртуального манекена включает учет:

- а) Физической активности клиента
- б) Индивидуальных анатомических особенностей**
- в) Времени суток
- г) Климатических условий местности

## Семестр 7

### Вопрос 1.

К какому типу интерактивных костюмов относятся платья, меняющие цвет в зависимости от освещения?

- а) Костюмы с фотохромными материалами**
- б) Одежда с датчиками температуры
- в) Гардероб с пьезодатчиками звука
- г) Сенсорные ткани для мониторинга состояния здоровья

### Вопрос 2.

Как называется ткань, способная изменять свою структуру и свойства под воздействием окружающей среды?

- а) Фотоактивная ткань
- б) Электролюминесцентная ткань
- в) Умная ткань**
- г) Гибридная ткань

**Вопрос 3.**

Дополните предложение: ключевым этапом при разработке интерактивного костюма является согласование характеристик нового материала с требованиями...

- а) Этнографическими нормами региона
- б) Законодательства о защите персональных данных**
- в) Стандарта международной сертификации ISO
- г) Классических традиций кроя

**Вопрос 4.**

Какую особенность следует учитывать при оценке сроков реализации проекта, связанного с разработкой интерактивного костюма?

- а) Цена выбранного дизайнера
- б) Регулярность поставок фурнитуры
- в) Доступность швейных мастерских
- г) Специфичность используемых материалов и сложность их адаптации**

**Компетенция: ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды**

***ПК-1.1 Анализирует и прогнозирует дизайн-тренды, нужды, пожелания и предпочтения потребителей.***

**Семестр 4****Вопрос 1**

Выберите основной элемент, используемый при конструировании базовой выкройки платья:

- а) Линия плеча
- б) Контур рукава
- в) Силуэт юбочной части**
- г) Длина пояса

**Вопрос 2**

Что такое базовая выкройка?

- а) Наброски идей будущей коллекции
- б) Основополагающая конструкция изделия, служащая основой для последующих изменений**
- в) Готовое платье для демонстрации коллекций
- г) Образец стиля конкретного бренда

**Вопрос 3**

Дополните предложение: Базовая выкройка создается в первую очередь для того, чтобы:

- а) продемонстрировать внешний вид готового изделия
- б) заложить основу для дальнейшей модификации изделия**
- в) облегчить процесс пошива тканевых заготовок
- г) увеличить количество возможных фасонов одной модели

**Вопрос 4**

При построении базовой выкройки важную роль играют точки баланса, среди которых выделяются:

- а) центр линии воротника
- б) точка пересечения линий груди и спины**

- в) высота карманов
- г) длина пуговиц

## Семестр 5

### Вопрос 1

Назовите основную операцию, позволяющую изменить форму объекта в трёхмерном пространстве.

- а) Редактирование сетки
- б) Деформация**
- в) Перемещение
- г) Масштабирование

### Вопрос 2

Какая операция необходима для придания форме округлых изгибов?

- а) Скручивание
- б) Трансляция
- в) Смещение поверхности**
- г) Растяжение

### Вопрос 3

Основное преимущество 3D-моделирования ткани заключается в возможности...

- а) Создавать анимацию в режиме реального времени
- б) Быстро тестировать посадку изделия на цифровом манекене**
- в) Экономить средства на рекламу продукта
- г) Продвигать одежду на рынке детских товаров

### Вопрос 4

Ключевая задача изучения форм и объёмов в дизайне одежды состоит в том, чтобы научиться...

- а) Использовать максимальное количество цветов
- б) Создавать привлекательные композиции и облегчать восприятие изделия потребителем**
- в) Минимизировать расходы на производство ткани
- г) Увеличить скорость продажи коллекции

## Семестр 6

### Вопрос 1

Какие элементы входят в состав технологической карты 3D-проекта костюма?

- а) Стоимость ткани
- б) Название поставщика ниток
- в) Последовательность операций сборки изделия**
- г) Информация о рекламе коллекции

### Вопрос 2

Какой формат файла чаще всего используют для передачи 3D-модельных данных?

- а) .docx
- б) .jpg
- в) .stl**
- г) .pdf

### Вопрос 3

Для чего необходим файл формата STL в процессе изготовления 3D-образца?



- а) Хранения маркетинговых исследований рынка
- б) Представления геометрии изделия для 3D-печати**
- в) Определения себестоимости производства
- г) Составления списка поставщиков

#### Вопрос 4

Какая основная цель совмещения проектной документации с 3D-моделями?

- а) Создание рекламной кампании для продвижения товара
- б) Улучшение взаимодействия всех участников производственного цикла**
- в) Оформление патентной защиты модели
- г) Поиск подрядчиков для серийного выпуска коллекции

#### Семестр 7

##### Вопрос 1

Какой алгоритм рендеринга позволяет добиться максимальной реалистичности теней и отражений?

- а) Raymarching
- б) Path tracing**
- в) Scanline rendering
- г) Forward shading

##### ВОПРОС 2

Что означает аббревиатура AR в области визуализации костюма?

- а) Art Reality («Искусственная реальность»)
- б) Augmented Reality («Дополненная реальность»)**
- в) Animated Render («Анимированный рендер»)
- г) Advanced Resolution («Расширенное разрешение»)

##### Вопрос 3

Дополните предложение: Технология дополненной реальности помогает ...

- а) повысить точность виртуальных расчётов ткани
- б) снизить затраты на проведение фотосессий
- в) ускорить процессы доставки заказов покупателям
- г) увидеть модель одежды прямо на своём теле в приложении смартфона**

##### Вопрос 4

Основной целью современных инструментов визуализации в 3D-дизайне одежды является ...

- а) получение качественного представления конечного результата ещё до начала производства**
- б) повышение скорости нарезания ткани на фабрике
- в) автоматизация подбора цветовой палитры ткани
- г) упрощение процедуры составления бухгалтерской отчетности

**ПК-1.2 Проводит анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика**

#### Семестр 4

##### Вопрос 1

Что подразумевает понятие «управление материалами и тканями» в 3D-моделировании одежды?

- а) Задание свойств и поведения материала в виртуальном пространстве**

- б) Отслеживание запасов тканей на складе фабрики
- в) Организация закупок тканей через онлайн-сервисы
- г) Планирование графика закупки сырья для будущих проектов

### Вопрос 2

Какая программа преимущественно применяется для 3D-моделирования одежды, включая создание её объемных моделей?

- а) Microsoft Word
- б) Excel
- в) Marvelous Designer**
- г) CorelDRAW

### Вопрос 3

Основная цель практической работы по созданию объемной модели юбки в 3D-пространстве — это:

- а) Формирование четкого понимания принципов работы офисных приложений
- б) Получение практических навыков моделирования одежды в специализированном ПО**
- в) Оценка производительности персонального компьютера
- г) Повышение личной самооценки студентов

### Вопрос 4

Чертежи, подготовленные в результате первого этапа 3D-моделирования, нужны для:

- а) Печати готовых изделий на струйном принтере
- б) Выполнения технического расчета и последующего перевода в физические объекты**
- в) Рекламных целей и привлечения клиентов
- г) Организации экскурсии на предприятие

## Семестр 5

### Вопрос 1

Какие характеристики влияют на реалистичное отображение ткани в 3D-моделях?

- а) Толщина нити
- б) Шероховатость и блеск поверхности**
- в) Упаковка ткани на складе
- г) Страна происхождения материала

### Вопрос 2

Какой параметр определяет мягкость или жёсткость ткани в 3D-программах?

- а) Плотность пикселей
- б) Жёсткость материала**
- в) Гладкость поверхности
- г) Степень прозрачности

### Вопрос 3

Для качественной визуализации материала шерсти в 3D-приложениях необходимо настроить параметр:

- а) Прочность ткани
- б) Волосистость поверхности**
- в) Светоотражающую способность пластика
- г) Размер ячейки плетения

**Вопрос 4**

При выборе текстуры в 3D-проекте учитывается следующее свойство ткани:

- а) Дата поступления ткани на рынок
- б) Текстурная структура волокон**
- в) Срок годности краски
- г) Производительность станков на предприятии

**Семестр 6****Вопрос 1**

Какой принцип лежит в основе адаптивной конструкции костюма в 3D-проектировании?

- а) Максимально точное копирование классической выкройки
- б) Преимущественное использование традиционных техник кроя
- в) Привлечение внимания аудитории яркими цветами
- г) Оптимальная геометрия изделия с учетом особенностей материала и тела человека**

**Вопрос 2**

Что обозначают буквы ABD в маркировке классического женского силуэта костюма?

- а) Алфавитная система классификации материалов
- б) Геометрический символ, соответствующий ширине плеч, талии и бедрам**
- в) Модель сезона Autumn-Basic-Dressy
- г) Авторитетный бренд Designers

**Вопрос 3**

Главной задачей при подборе оптимальной геометрии и структуры тканей в 3D-проектировании является достижение...

- а) максимального комфорта и свободы движений**
- б) минимальной цены изделия
- в) эффекта легкого дутого объема
- г) идеальной симметричности рук и ног

**Вопрос 4**

Одним из важнейших факторов, определяющих успех современного фасона в 3D-проектировании, считается...

- а) эксклюзивность брендов ткани
- б) универсальность и удобство повседневной носки**
- в) применение устаревших технологий кроя
- г) минимализм в оформлении этикеток

**Семестр 7****Вопрос 1**

Какой ключевой компонент итогового проекта индивидуальной коллекции костюмов отражает экономические требования заказчика?

- а) Художественно-эстетическое оформление презентации
- б) Логотип фирмы-заказчика
- в) Бюджет и калькуляция расходов на реализацию проекта**
- г) Порядок предоставления отчета о проделанной работе

**Вопрос 2**

Предварительная экспертиза элементов проекта предназначена для:

- а) утверждения цветовых сочетаний коллекции**

**б) выявления недостатков и своевременного исправления дефектов**

- в) подтверждения авторского права на коллекцию
- г) одобрения общей концепции коллекции заказчиком

**Вопрос 3**

Основные компоненты финальной презентации коллекции включают:

**а) Подробное описание технических характеристик изделий и материалов**

- б) Исследование исторических корней каждого элемента одежды
- в) Информацию о заработных платах работников мастерской
- г) Календарь мероприятий фабрики-производителя

**Вопрос 4**

Итоговый отчет о завершении проекта индивидуальной коллекции костюмов включает:

- а) Руководство по эксплуатации промышленных швейных машин
- б) Реестр производственной техники предприятия
- в) Список лучших учеников учебного заведения
- г) **Данные о затратах и результатах маркетинговых исследований целевой аудитории**

***ПК-1.3 Оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды***

**Семестр 4****Вопрос 1**

Что принципиально отличает традиционный подход к проектированию костюмов от 3D-проектирования?

**а) 3D-проектирование позволяет сразу видеть готовый облик изделия в объеме**

- б) Традиционный подход быстрее и дешевле
- в) 3D-метод требует больше бумаги и карандашей
- г) Оба метода одинаково подходят для массового производства

**Вопрос 2**

Какая из указанных программ специально разработана для 3D-проектирования одежды?

- а) Adobe Illustrator
- б) AutoCAD
- в) **Marvelous Designer**
- г) SketchUp

**Вопрос 3**

Дайте определение понятию «3D-проектирование костюма».

- а) Процедуру создания рисунка карандашом на бумаге
- б) **Процесс создания цифрового трехмерного образа изделия с последующим внесением изменений и улучшений**
- в) Подготовку сметы расходов на изготовление костюма
- г) Процесс оформления патентов на изобретенные модели

**Вопрос 4**

Почему умение оформлять результаты исследований важно для профессионала в сфере 3D-проектирования костюмов?

- а) Это улучшает здоровье разработчиков
- б) Так проще подбирать сотрудников для конкурса красоты
- в) Это ускоряет загрузку страниц сайта производителя

г) Оно способствует формированию обоснованных предложений и повышению качества принимаемых решений

## Семестр 5

### Вопрос 1

Какой инструмент позволяет задать физику ткани и ее реакцию на движение фигуры в 3D-программировании?

- а) Раскройщик шаблона
- б) Симуляторы динамики ткани**
- в) Средства для наложения текстур
- г) Инструмент сглаживания полигональной сетки

### Вопрос 2

Что означает термин «симуляция драпировки» в 3D-моделировании одежды?

- а) Изменение плотности ткани в определенных местах
- б) Имитация естественного складывания ткани на движущейся фигуре**
- в) Нанесение изображений на ткань
- г) Оконтуривание предметов вокруг модели

### Вопрос 3

Симуляция физики ткани в 3D важна потому, что она позволяет достичь:

- а) экономии времени на закупку тканей
- б) автоматической расстановки света и тени
- в) реалистичного внешнего вида одежды при любых позах и движениях модели**
- г) ускоренного запуска коллекции на продажу

### Вопрос 4

Зачем специалисту по 3D-проектированию костюмов важно понимать принципы симуляции движения ткани?

- а) Для оптимизации расхода пряжи
- б) Чтобы одежда выглядела естественно и соответствовала заданному стилю и назначению**
- в) Для ускорения создания рекламных постеров
- г) Чтобы избежать покупки дорогих материалов

## Семестр 6

### Вопрос 1

Какой важный фактор учитывают дизайнеры при совместном проектировании одежды и аксессуаров в 3D?

- а) Цены конкурентов на аналогичные товары
- б) Соответствие стилистическому направлению и общему образу**
- в) Расход электроэнергии на производство
- г) Возрастные ограничения пользователей

### Вопрос 2

Что значит выражение «совместить всю экипировку персонажа» в 3D-проектировании?

- а) Объединить модели одежды, обуви и аксессуаров в единую композицию**
- б) Совместить изображение героя с рекламным баннером
- в) Добавить персонажу игровые очки
- г) Произвести упаковку товара для отправки покупателю

**Вопрос 3**

В каком аспекте особенно значима работа с аксессуарами в 3D-проектах одежды?

- а) Ускорение процесса покраски стен студии
- б) Завершение образа и подчеркивание уникальности комплекта**
- в) Удешевление себестоимости конечной продукции
- г) Увеличение срока службы изделия

**Вопрос 4**

Почему практика совместного проектирования обуви и одежды полезна для дизайнера?

- а) Помогает уменьшить потребление воды на заводе
- б) Формирует целостный образ и повышает привлекательность коллекций**
- в) Исключает необходимость переговоров с поставщиками
- г) Предотвращает износ подошвы обуви

**Семестр 7****Вопрос 1**

Как называется технология, обеспечивающая интеграцию 3D-проектов в реальный процесс производства одежды?

- а) Хроматография
- б) Терминальная обработка
- в) Карбонизация
- г) Аддитивное производство**

**Вопрос 2**

Что является ключевым фактором успешного внедрения 3D-проектов в швейное производство?

- а) Постоянное обновление ассортимента тканей
- б) Четкое понимание специфики 3D-технологий всеми участниками процесса**
- в) Покупка дорогостоящего оборудования
- г) Замена кадров новыми специалистами

**Вопрос 3**

Какие проблемы решает внедрение 3D-технологий в швейное производство?

- а) Уменьшение отходов материалов и сокращение временных затрат**
- б) Низкая квалификация рабочих
- в) Несоответствие российского законодательства международным требованиям
- г) Проблемы хранения больших партий готовой продукции

**Вопрос 4**

Как влияет интеграция 3D-проектов на эффективность швейного производства?

- а) Затрудняет коммуникации между сотрудниками
- б) Повышает качество проектирования и сокращает число переделок**
- в) Значительно увеличивает сроки поставки готовой продукции
- г) Требуется дополнительное увеличение штата сотрудников

**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**

## **Семестр 4**

### **Вопрос 1**

Что называют точкой сочленения в контексте антропометрии и проектирования одежды?

- а) Место, где начинается линия шеи
- б) Участок соединения двух костей или суставов**
- в) Горизонтальная линия талии
- г) Расстояние от пола до колен

### **Вопрос 2**

Какой из показателей является важным при снятии мерок для верхней одежды?

- а) Высота подъема большого пальца ноги
- б) Объем грудной клетки**
- в) Ширина лба
- г) Угол наклона колена

### **Вопрос 3**

Отметьте важнейший аспект, связанный с основными положениями человеческого тела при проектировании одежды:

- а) Расположение глаз относительно носа
- б) Форма ногтей пальцев рук
- в) Соотношение длины рук и ног**
- г) Размеры волосяного покрова головы

### **Вопрос 4**

Почему знание анатомических пропорций тела человека важно для конструктора одежды?

- а) Потому что это облегчает процесс подбора обуви
- б) Потому что это снижает расход ткани на единицу изделия
- в) Потому что это влияет на оттенок красок ткани
- г) Потому что оно обеспечивает комфорт и правильное прилегание изделия**

## **Семестр 5**

### **Вопрос 1**

Что подразумевается под индивидуальным проектом линейки одежды?

- а) Повторение существующей популярной коллекции
- б) Массовое производство стандартной одежды
- в) Уникальная линейка, разработанная самостоятельно автором**
- г) Одновременное выполнение коллективного заказа

### **Вопрос 2**

Какие декоративные элементы чаще всего интегрируются в конструкцию одежды на этапе проектирования?

- а) Запонки, кружево, бисер, пайетки
- б) Тяжелые металлические вставки
- в) Электронные схемы и аккумуляторы
- г) Только искусственные камни и фетр

### Вопрос 3

Разработка индивидуальной коллекции одежды направлена на:

- а) Унификацию потребительского спроса
- б) **Формирование собственного узнаваемого стиля автора**
- в) Минимизацию использования новейших технологий
- г) Увеличение товарных остатков на складах

### Вопрос 4

При создании оригинальной коллекции важное значение приобретает внимание к таким аспектам, как:

- а) Универсализация размеров для всех регионов мира
- б) **Творческая концепция, оригинальность идеи и гармоничность образов**
- в) Исключительное использование дешёвых тканей
- г) Поддержание низких зарплат сотрудников предприятия

## Семестр 6

### Вопрос 1

Что является первоочередной задачей при комплексном подходе к созданию коллекции?

- а) Рассылка приглашений на показ
- б) **Определение концептуальной идеи и целевого потребителя**
- в) Заказ необходимых тканей
- г) Утверждение бюджета мероприятия

### Вопрос 2

Какой инструмент необходим для совместной реализации полноценного гардероба несколькими авторами?

- а) Журнал мод прошлого века
- б) **Координация действий команды и единая рабочая среда**
- в) Архитектурные чертежи зданий
- г) Консультации психолога

### Вопрос 3

Совместная реализация полной коллекции костюмов возможна при условии наличия:

- а) **Единой творческой концепции и чётко распределённых обязанностей**
- б) Неправильного распределения ролей в команде
- в) Недостаточно проработанных эскизов
- г) Неограниченного финансирования проекта

### Вопрос 4

Результатом полного комплексного подхода к проекту коллекции становится:

- а) Хаотичный набор несвязанных вещей
- б) Нарушение авторских прав третьих лиц
- в) Отдельные модели, созданные разными дизайнерами без единого замысла
- г) **Целостный гардероб, гармонично объединяющий разные предметы одежды**



## Семестр 7

### Вопрос 1

Что понимают под термином «умные ткани» в контексте интерактивных костюмов?

- а) Ткани, способные реагировать на внешние условия и состояние организма
- б) Искусственные ткани с ярким дизайном
- в) Органические натуральные волокна
- г) Стандартные ткани для массового производства

### Вопрос 2

Какой элемент одежды обычно оснащён сенсорами и электронными устройствами в интерактивных костюмах?

- а) Застёжка молнией
- б) Шапочка с украшением
- в) Куртка или футболка с интегрированными датчиками
- г) Галстук-бабочка

### Вопрос 3

Использование инновационных материалов в одежде направлено на улучшение:

- а) Эстетического восприятия только молодых покупателей
- б) Функциональности и удобства одежды
- в) Скорости производства обуви
- г) Положительных отзывов инвесторов

### Вопрос 4

Демонстрация влияния новых технологий на современный костюм предполагает:

- а) Возвращение старых советских методик кроя
- б) Примеры инновационных решений, повышающих функциональность и стиль одежды
- в) Игнорирование экологических стандартов производства
- г) Увеличение цен на продукцию

*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*

## Семестр 4

### Вопрос 1

Какой из предложенных инструментов служит для нанесения рисунков и узоров на 3D-модель одежды?

- а) Профилирование ткани
- б) Текстурный редактор
- в) Стабилизатор склейки
- г) Балансировочный калибратор

### Вопрос 2

Как называется характеристика цвета, отвечающая за интенсивность оттенка?

- а) Насыщенность
- б) Яркость
- в) Теплотность
- г) Температурность

**Вопрос 3**

Что означает термин «палитра» в контексте 3D-проектирования одежды?

- а) Устройство для сушки окрашенных материалов
- б) Набор цветов, используемых в одном изделии или коллекции**
- в) Специальный станок для вышивки крестиком
- г) Приспособление для натяжения ткани

**Вопрос 4**

Какие инструменты позволяют оптимизировать работу с цветом в программах 3D-проектирования?

- а) Бытовые стиральные машины
- б) Палитры и библиотеки цветов**
- в) Химические реактивы для окрашивания
- г) Механизмы автоматического закроя ткани

**Семестр 5****Вопрос 1**

Что является первым шагом в процессе анимации одежды и персонажа в 3D-графике?

- а) Наложение музыки на видеоролик
- б) Создание скелетной системы персонажа**
- в) Подбор подходящей камеры съемки
- г) Прямой экспорт файла для печати

**Вопрос 2**

Какая процедура проверяет правильность конструирования модели одежды в процессе анимации?

- а) Покраска текстур
- б) Сцены испытаний с движением персонажа**
- в) Присвоение имени файлу
- г) Копирование исходников на облачный сервер

**Вопрос 3**

Анимация движений в 3D-моделях костюма важна для того, чтобы убедиться в следующем:

- а) Правильная посадка и отсутствие деформаций при движении**
- б) Идеально подобранный цвет ткани
- в) Максимальная экономичность изготовления
- г) Длительный срок службы молнии

**Вопрос 4**

Создание последовательности поз и динамика персонажей важны для:

- а) Показа функциональности и привлекательности изделия в движении**
- б) Уменьшения веса изделия
- в) Удорожания производства одежды
- г) Устойчивости ткани к химическим реагентам

**Семестр 6****Вопрос 1**

Что представляет собой опытный образец, созданный с помощью 3D-принтера?

- а) Серийный продукт, запущенный в массовое производство
- б) Прототип изделия, предназначенный для тестирования и доработки**

- в) Графическое изображение модели одежды
- г) Готовый комплект одежды для продажи

### Вопрос 2

Какой материал часто выбирают для печати одежды на 3D-принтере, учитывая его гибкость и эластичность?

- а) ABS пластик
- б) Полистирол
- в) Гибкий PLA пластик**
- г) Твердый полиуретан

### Вопрос 3

Особенности выбора материалов для 3D-печати зависят от:

- а) Желаемого размера упаковки
- б) Требуемых качеств ткани и долговечности изделия**
- в) Стоимости рабочей силы
- г) Марка автомобиля владельца бизнеса

### Вопрос 4

Цель создания опытного образца с помощью 3D-принтера заключается в:

- а) Немедленном запуске продаж
- б) Экономии времени на покупку тканей
- в) Уменьшении зарплаты сотрудникам
- г) Проверке функциональных и эстетических характеристик изделия**

## Семестр 7

### Вопрос №1.

Какой фактор является критичным при выборе материала для 3D-печати интерактивного костюма с функцией отслеживания движений?

- а) Цена материала
- г) Биосовместимость и проводимость материала**
- в) Цвет материала
- б) Запас прочности материала

### Вопрос №2.

Какая особенность материалов важна при выборе для 3D-печатного протеза руки, предназначенного для детей младшего возраста?

- а) Большое разнообразие оттенков
- в) Безопасность и мягкость материала**
- б) Водонепроницаемость
- г) Низкая теплопроводность

### Вопрос №3.

Какие преимущества даёт использование технологии виртуальной реальности (VR) при проектировании костюмов?

- а) Экономия денежных средств
- б) Возможность наглядного анализа посадки и внешнего вида изделия на виртуальном манекене**
- в) Ускорение производственного цикла
- г) Автоматизация подбора расцветок

**Вопрос №4.**

Что учитывают дизайнеры при подборе флуоресцентных красок для костюмов, предназначенных для выступлений на сцене с интенсивным освещением?

- а) Воздействие ультрафиолетового излучения на здоровье исполнителей
- г) **Видимость и выразительность оттенка в условиях мощного сценического света**
- в) Стоимость красителей
- б) Устойчивость окраски к воздействию воды

***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***

**Семестр 4****Вопрос 1**

Какие факторы влияют на реалистичность виртуальных аналогов реальных тканей?

**Варианты ответов:**

- а) Качество текстурных карт
- б) **Настройки освещения сцены**
- в) Сложность полигональной сетки модели
- г) Цветовая гамма палитры

**Вопрос 2**

Какой параметр важен для точного отображения эффекта блеска ткани в 3D-проекте?

**Варианты ответов:**

- а) Уровень детализации текстурной карты
- б) Тип материала поверхности (металл, пластик, ткань)
- в) Разрешение рендера
- г) **Значение параметра отражательной способности ("Specular")**

**Вопрос 3**

Дополните предложение: Для передачи особенностей натурального шелка важно учитывать...

**Варианты ответов:**

- а) Тонкость волокон
- б) Прозрачность и светопроницаемость ткани
- в) Способ переплетения нитей
- г) **Все перечисленные характеристики важны для моделирования натуральной ткани**

**Вопрос 4**

Что включает в себя пояснительная записка к проекту 3D-костюма согласно компетенции ПК-3.3?

**Варианты ответов:**

- а) Обоснование выбора программного обеспечения
- б) Перечень использованных моделей одежды известных дизайнеров
- в) Описание технологической цепочки производства изделия
- г) **Обоснование основных элементов дизайна, включая культурные влияния и преимущества перед аналогами**

## Семестр 5

### Вопрос 1

Какой инструмент используется для правильной настройки физического поведения ткани в сценах, имитирующих движение фигуры?

#### Варианты ответов:

- а) Настройка жёсткости ткани
- б) Корректировка массы объектов
- в) Применение динамики мягких тел (cloth simulation)**
- г) Установка правильных нормалей для поверхности

### Вопрос 2

Дополните утверждение: Для достижения естественной деформации ткани при движении персонажа необходимо правильно настроить...

#### Варианты ответов:

- а) Масштаб сцены
- б) Количество кадров анимации
- в) Геометрический вес вершин
- г) Физические свойства ткани (эластичность, плотность, сопротивление воздуху)**

### Вопрос 3

Закончите фразу: Правильная настройка \_\_\_\_\_ помогает избежать эффект растяжения ткани при быстрой анимации движений.

#### Варианты ответов:

- а) Плотности ткани
- б) Эластичности ткани
- в) Скорости интеграции физических расчетов (substeps)**
- г) Нормалей геометрического объекта

### Вопрос 4

Какое преимущество даёт использование инструмента симуляции ткани в проекте костюма?

#### Варианты ответов:

- а) Уменьшение количества полигонов модели
- б) Автоматизация процесса раскроя деталей
- в) Возможность сохранения ресурсов компьютера
- г) Создание естественного поведения ткани при любых положениях тела модели**

## Семестр 6

### Вопрос 1

Для чего применяется анимация движений в 3D-моделировании костюмов?

#### Варианты ответов:

- а) Чтобы проверить прочность конструкции ткани
- б) Для визуализации внешнего вида статичной модели
- в) Чтобы протестировать функциональность и внешний вид костюма в разных состояниях движения**
- г) Только для проверки качества текстур

### Вопрос 2

Дополните предложение: При создании последовательности поз и движений важную роль играет точность расчета...

#### Варианты ответов:

- а) Весовых коэффициентов вершин
- б) Углов поворота суставов скелета
- в) Освещения сцены
- г) **Временных интервалов между ключевыми кадрами**

### Вопрос 3

Какая задача решается при проверке моделей костюма в движении?

#### Варианты ответов:

- а) Улучшение цветового решения
- б) Определение удобства обработки цифровой модели
- в) **Выявление недостатков и ошибок формы и посадки одежды при движении**
- г) Оценка затрат вычислительных мощностей

### Вопрос 4

Дополните утверждение: Основная цель тестирования моделей костюма в движении заключается в обеспечении...

#### Варианты ответов:

- а) Экономичного расходования компьютерной памяти
- б) Оптимального уровня детализации геометрии
- в) Повышения скорости рендеринга финальной сцены
- г) **Соответствия анатомическим особенностям человеческого тела и эстетики костюма при любом положении модели**

## Семестр 7

### Вопрос 1

Какой современный алгоритм рендеринга позволяет создавать фотореалистичные изображения в режиме реального времени?

#### Варианты ответов:

- а) Глобальное освещение
- б) Радиосити (Radiosity)
- в) **Реактивный трассировщик лучей (Real-time ray tracing)**
- г) Объемное затенение

### Вопрос 2

Дополните предложение: Использование дополненной реальности (AR) в дизайне одежды полезно для...

#### Варианты ответов:

- а) Увеличения числа используемых цветов
- б) Проверки прочности швов
- в) Автоматизированного подбора размера ткани
- г) **Тестирования внешности костюма непосредственно на клиенте в цифровом пространстве**

### Вопрос 3

Какие возможности предоставляют новые инструменты визуализации одежды?

#### Варианты ответов:

- а) Ускоряют процесс пошива изделий
- б) Упрощают создание тканевых образцов вручную
- в) **Позволяют заранее увидеть готовый дизайн и провести интерактивные презентации клиенту**
- г) Полностью заменяют традиционные методы изготовления лекал

**Вопрос 4**

Дополните утверждение: Одной из ключевых целей современных технологий визуализации является обеспечение...

**Варианты ответов:**

- а) Простоты хранения цифровых файлов моделей
- б) Высокого разрешения изображений при минимальном объеме оперативной памяти
- в) Быстрого и качественного воспроизведения фотореалистичных образов одежды в режиме реального времени**
- г) Автоматического проектирования коллекций целиком без участия дизайнера

**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***

**Семестр 4****Вопрос 1**

Какой этап процесса проектирования включает проверку движения модели и её поведения?

- а) Подбор материалов
- б) Испытания моделей в движении**
- в) Компоновка эскизов
- г) Выбор цветовой гаммы

**Вопрос 2**

Что проверяется на этапе испытаний моделей в движении?

- а) Эстетика изделия
- б) Правильность конструирования**
- в) Цветовые сочетания
- г) Качество пошива

**Вопрос 3**

Завершите предложение:

При создании анимационных проектов важно учитывать \_\_\_\_\_.

Варианты ответов:

- а) цветовую палитру
- б) динамику движений**
- в) количество деталей
- г) вес ткани

**Вопрос 4**

Выберите верный термин для обозначения последовательности изменений формы объекта в пространстве и времени:

Варианты ответов:

- а) Анимация**
- б) Моделирование

- в) Проектирование
- г) Конструирование

## Семестр 5

### Вопрос 1

Какое программное обеспечение чаще всего используется для оптимизации работы с цветом в 3D-моделях одежды?

- а) Adobe Photoshop
- б) Autodesk Maya**
- в) Microsoft Word
- г) AutoCAD

### Вопрос 2

Какие элементы используются для декоративного оформления изделий в 3D-проектах одежды?

- а) Кнопки и молнии
- б) Узорное декорирование и нанесение логотипов**
- в) Каркасы и подкладки
- г) Ленты и шнуровка

### Вопрос 3

Продолжите фразу: Цветовое решение влияет на восприятие изделия и помогает подчеркнуть \_\_\_\_\_. Варианты ответов:

- а) Материал ткани
- б) Стилиевые особенности дизайна**
- в) Размер изделия
- г) Износостойкость материала

### Вопрос 4

Что такое градиент в дизайне одежды? Варианты ответов:

- а) Плавный переход между цветами**
- б) Симметричный рисунок
- в) Однотонный фон
- г) Повторяющийся орнамент

## Семестр 6

### Вопрос 1

Что является важнейшим фактором при подборе ткани для изготовления классической юбки прямого покроя?

- а) Структура и жесткость материала**
- б) Прозрачность и цветовая гамма
- в) Эластичность и растяжимость
- г) Легкость драпировки и складчатость

### Вопрос 2

Какой элемент является обязательным при разработке дизайна женской сумки в классическом стиле?

- а) Яркий принт
- б) Лаконичная форма и простота линий**
- в) Анимационный декор
- г) Необычная фурнитура



**Вопрос 3**

При построении выкройки классического пальто какого типа важно учитывать особенности плечевого пояса фигуры?

- а) Приталенного силуэта
- б) Полуприлегающего кроя
- в) Прямого силуэта**
- г) Свободного оверсайз-пальто

**Вопрос 4**

Какие материалы наиболее подходят для моделирования обуви в едином ансамбле с классическим костюмом делового стиля?

- а) Тканевые поверхности
- г) Натуральная кожа высокого качества**
- в) Искусственная замша
- б) Резиновые покрытия

**Семестр 7****Вопрос 1.**

Какое ограничение чаще всего возникает при создании деталей костюма с помощью 3D-принтера?

- а) Минимальная толщина стенок должна соответствовать техническим возможностям принтера.**
- б) Возможность создавать любые формы без ограничений.
- в) Максимальная скорость печати позволяет изготавливать детали быстро.
- г) Доступность любых цветов для печати.

**Вопрос 2.**

Для производства интерактивных элементов одежды (например, светящихся вставок) лучше всего подойдут...

- а) хлопковые ткани.
- б) шерсть.
- в) умные ткани с интегрированными датчиками.**
- г) синтетические материалы низкой плотности.

**Вопрос 3.**

Важнейшим аспектом при выборе материала для 3D-печати детских изделий является...

- а) возможность повторного использования материала.
- б) низкая стоимость материала.
- г) безопасность и гипоаллергенность выбранного материала.**
- в) высокая прочность изделия.

**Вопрос 4.**

Использование инновационных материалов (таких как графеновое волокно) позволяет дизайнерам...

- а) снизить себестоимость готовых изделий.
- б) повысить срок службы традиционной одежды.
- в) уменьшить количество отходов производства.
- г) создать одежду с уникальными свойствами (теплоизоляция, электропроводность и др.).**

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

#### **Семестр 4**

##### **Вопрос 1.**

Что обозначают термины UV-развёртка и текстурные координаты в процессе проектирования одежды в 3D?

- а) Процесс наложения плоского изображения (текстуры) на трёхмерную поверхность виртуальной ткани**
- б) Метод создания швов и соединений между деталями модели
- в) Определение массы и толщины материала
- г) Технология симуляции поведения ткани при движении тела

##### **Вопрос 2.**

Почему создание реалистичных теней и отражений важно при визуализации костюма в 3D?

- а) Для повышения скорости рендеринга сцены
- б) Чтобы упростить процесс моделирования форм
- в) Для достижения фотореалистичного отображения материалов и фактур**
- г) Это улучшает производительность 3D-программы

##### **Вопрос 3.**

Какие свойства виртуальных тканей влияют на достоверность динамики и взаимодействия с телом в трехмерных проектах?

- а) Цвет и прозрачность материала
- г) Плотность, эластичность и упругость ткани**
- в) Вес и размер текстурных карт
- б) Количество полигонов в сетке объекта

##### **Вопрос 4.**

Каким образом устраняется дефект сморщивания или искажения ткани при наложении текстуры на объемную форму?

- а) Увеличением разрешения исходного изображения
- б) Добавлением большего количества точек контроля на объект
- в) Оптимизацией топологии сетки и улучшением развертки UVs**
- г) Использованием низкополигональных моделей

#### **Семестр 5**

##### **Вопрос 1.**

Какой параметр определяет, насколько сильно ткань провиснет или растянется под действием силы тяжести во время симуляции?

- а) Гравитационная сила**
- б) Скорость ветра
- в) Толщина нити
- г) Степень сцепления с поверхностью кожи

##### **Вопрос 2.**

Какая техника применяется для предотвращения эффекта “самопересечения” ткани при её сгибании и скручивании?

- а) Уменьшение числа полигонов
- б) Использование ограничения расстояния между элементами ткани**

- в) Повышение эластичности материала
- г) Ручная коррекция деформаций

### Вопрос 3.

Зачем применяют анимацию веса вершин в 3D-моделировании одежды?

- а) Для придания тени и бликов
- г) Для точной привязки ткани к движению тела модели**
- в) Улучшения процесса разложения ткани на слои
- б) Формирования правильных складок

### Вопрос 4.

Какие инструменты используются для нанесения декоративных рисунков и орнаментов на виртуальную ткань?

- а) Окрашивание полигонов вручную
- б) Создание отдельной текстурной карты и повторение рисунка
- в) Проецирование изображений на поверхность модели и настройка текстурных координат**
- г) Генерация случайных узоров с помощью фильтров

## Семестр 6

### Вопрос 1.

Какой этап важен перед началом разработки конструкторских документов для изготовления реального прототипа костюма из 3D-модели?

- а) Проверка точности измерений и масштабов всех элементов модели**
- б) Выбор подходящего программного обеспечения для редактирования фотографий
- в) Оценка цветовой гаммы будущих изделий
- г) Рассмотрение эскизов будущего проекта художником-дизайнером

### Вопрос 2.

Какие требования предъявляются к качеству и точности чертежей, используемых для производства деталей костюма методом 3D-печати?

- а) Наличие художественного оформления и декора
- б) Четкое определение толщин стенок и границ каждого элемента**
- в) Обязательное наличие подробного описания технологии пошива
- г) Соответствие стандартам раскладки бумаги формата А4

### Вопрос 3.

Какую роль играет выбор оптимальной геометрии ткани при адаптации традиционного костюма в 3D-модель?

- а) Облегчает работу художника-графика над оформлением ткани
- г) Позволяет избежать дефектов сборки и обеспечить удобство эксплуатации изделия**
- в) Используется исключительно для упрощения расчетов стоимости производства
- б) Служит основой для последующего внесения изменений в рисунок выкройки

### Вопрос 4.

Что относится к конструктивным дефектам, которые необходимо устранить на этапе подготовки цифровой модели к производству физического прототипа костюма?

- а) Неправильно подобранная цветовая схема
- в) Отсутствие четкого соединения отдельных деталей и несоответствие зазоров**
- б) Недостаточная яркость освещения модели
- г) Неточное расположение этикеток производителя

## Семестр 7

### Вопрос 1

При подготовке файла к 3D-печати одной из ключевых операций является проверка...

- а) отсутствие внутренних пустот и ошибок сетки**
- б) точность соответствия размеров реальной фигуре
- в) выбор оптимального цвета пластика
- г) устойчивость готового изделия к стирке

### Вопрос 2.

Какой материал используется для печати гибких частей костюма, позволяющих сохранить комфорт движения?

- а) Нейлон высокой прочности
- б) Абсолютно прозрачный пластик PET-G
- в) Гибкая резиновая нить TPU**
- г) Твердый PLA

### Вопрос 3.

Интерактивный костюм, оснащённый светодиодами, предполагает использование специальных волокон для передачи энергии. Как называется такая ткань?

- а) Проводящее полотно
- б) Светодиодное покрытие
- г) Умная ткань с интегрируемым электронным слоем**
- в) Электрическая пряжа

### Вопрос 4.

Во время испытаний опытного образца выявлена проблема: материал деформируется при высоких температурах стирки. Что должно сделать разработчик для устранения дефекта?

- а) Изменить дизайн изделия
- б) Выбрать термостойкую нитку или полимерную основу**
- в) Уменьшить толщину слоев печати
- г) Применять специальные краски для устойчивости к высоким температурам

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

## Семестр 4

### Вопрос 1.

Что такое лекало в 3D-проектировании одежды?

- а) Детали выкройки, используемые для формирования конкретного изделия**
- б) Макет выставочного стенда для показа коллекции
- в) Специальный инструмент для прорисовки линии талии
- г) Образцы различных тканей для тестирования в программе Cloth3D

### Вопрос 2.

Какие элементы являются обязательными при построении базовой выкройки платья в программе Blender?

- а) Только горловину и пройму рукава
- б) Горловину, линию плеча, линию груди, талию и бедра**
- в) Исключительно основные контуры спины и полочки
- г) Один общий контур силуэта без разделения на части

**Вопрос 3.**

Какой принцип лежит в основе построения базовой выкройки в программе Cloth3D?

- а) Модификация готовой выкройки путём добавления произвольных деталей
- г) Повторение анатомически обоснованных пропорций человеческого тела**
- в) Соблюдение требований международных стандартов шитья
- б) Фантазия дизайнера вне зависимости от особенностей фигуры

**Вопрос 4.**

Какая основная цель проектирования базовой выкройки платья в 3D?

- а) Проведение эксперимента с нестандартными материалами
- в) Получение универсального шаблона, подходящего для разных фигур и фасонов**
- б) Освоение функций программы Blender без учета практических целей
- г) Создание эксклюзивного авторского эскиза для выставки

**Семестр 5****Вопрос 1.**

Какой термин используется для обозначения сглаживания острых углов и граней в моделях одежды при работе с формой и объемом в 3D?

- а) Затенение (Smoothing)**
- б) Текстурирование (Texturing)
- в) Рельеф (Bump mapping)
- г) Складывание (Folding)

**Вопрос 2.**

Какие методы помогают добиться правдоподобного вида ткани в 3D-моделях?

- а) Замена цвета ткани на черный
- б) Настройка отражающих и преломляющих свойств поверхности ткани**
- в) Удаление неровностей поверхности
- г) Понижение уровня детализации объектов

**Вопрос 3.**

Как называется операция изменения положения каждой вершины сетки ткани относительно заданного направления и угла поворота?

- а) Экструзия (Extrusion)
- б) Масштабирование (Scaling)
- г) Вращение (Rotation)**
- в) Дублирование (Duplication)

**Вопрос 4.**

Что означает термин "Нормали" (Normals) в контексте настройки реалистичности текстур в 3D?

- а) Расстояние между вершинами сетки
- б) Размер текстурного изображения
- в) Направление света, отражаемого поверхностью ткани**
- г) Геометрический объем ткани

**Семестр 6****Вопрос 1.**

Что обязательно указывается в технической карте изделия при оформлении коллекции одежды?

- а) Перечень необходимых инструментов и оборудования для пошива**

- б) Список приглашенных гостей на презентацию коллекции
- в) График мероприятий рекламной кампании
- г) План расстановки манекенов на выставке

### Вопрос 2.

Какой тип документации необходим для успешной трансформации 3D-моделей в физические изделия?

- а) Каталог дизайнерских идей
- б) Подробные выкройки и спецификации материалов**
- в) Программа маркетинговых акций
- г) Расписание показов коллекций

### Вопрос 3.

Какие современные тенденции учитываются при разработке конструкции женского платья в цифровом проекте?

- а) Преимущественное использование традиционных русских мотивов
- г) Универсальность размера и адаптивность посадки**
- в) Создание асимметричных структур исключительно ради креативности
- б) Однотипность стилей для всех возрастных групп

### Вопрос 4.

При изготовлении технологической карты какую важную характеристику следует учесть для эффективной демонстрации коллекции на показе?

- а) Температуру воздуха в зале проведения мероприятия
- в) Простоту и доступность инструкции для рабочих швейного цеха**
- б) Предпочтительный способ подачи блюд на фуршете
- г) Рекламную стратегию продвижения бренда

## Семестр 7

### Вопрос 1.

Какие ограничения возникают при печати тонких и мелких деталей костюма на 3D-принтере?

- а) Необходимость соблюдения минимально допустимой толщины стенки**
- б) Высокий уровень шума устройства
- в) Большие размеры печатаемой площадки
- г) Сложность удаления поддерживающих конструкций

### Вопрос 2.

Какая технология позволит демонстрировать коллекцию одежды зрителям, надевающим очки дополненной реальности (AR)?

- а) Традиционное тканевое производство
- б) AR-технология с возможностью виртуального примеривания**
- в) Пошив уникальных экспонатов для выставок
- г) Применение бумажных каталогов и буклетов

### Вопрос 3.

Что учитывается при выборе материала для печати футуристического костюма с встроенными сенсорами и источниками питания?

- а) Высокая цена расходников
- г) Электропроводящие свойства и биосовместимость материала**
- в) Насыщенность цвета пластика
- б) Быстрота обработки файлов

**Вопрос 4.**

Какой новый метод рендеринга помогает достичь максимальной реалистичности тканей и материалов в цифровых образцах одежды?

а) Пиксельный рендеринг

**в) Рендеринг трассировкой лучей (Ray tracing)**

б) Быстрое приближенное изображение (Fast approximation rendering)

г) Алгоритм линейного затенения