

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 17.10.2023 17:22:07  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82479

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина  
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт магистратура

---

Кафедра Информационных технологий и компьютерного дизайна

---

### ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

для проведения текущей и промежуточной аттестации  
по учебной дисциплине/учебному модулю

#### **Основы проектирования одежды в виртуальной среде.**

---

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки/Специальность	код 54.04.03. Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/Специализация	ЦИФРОВАЯ МОДА
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	Два года
Форма(-ы) обучения	очная

Рабочая программа учебной дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» является основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрена и одобрена на заседании кафедры, протокол № 11 от 25.06.2022 г..

Разработчик(и) рабочей программы учебной дисциплины:

профессор Н.А. Коробцева  
Заведующий кафедрой:  
проф., доктор технических наук А.В. Фирсов

## 1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» изучается во первом семестре.

*Курсовой проект – предусмотрен во втором семестре*

1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен во втором семестре

## 2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Целью изучения дисциплины «Основы проектирования одежды в виртуальной среде. Цифровая антропометрия. Аватар. Основы виртуальной примерки» является:

- углубление навыков работы в программе 3 Д моделирования одежды;
- Освоение настроек аватаров на индивидуальные /стандартные фигуры;
- углубление навыков в создании сложных многослойных луков.
- углубление вопросов «Одевания» реальных людей.
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Основы проектирования одежды в виртуальной среде. Цифровая антропометрия. Аватар. Основы виртуальной примерки» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

## 3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ, ИНДИКАТОРЫ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ, СООТНЕСЁННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ:

ИД-ОПК 3.1., ИД-ОПК-3.3., ИД-ПК-5.1.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании костюма и текстиля,	ИД-ОПК-3.1 Знание принципов разработки концепции проектной идеи, возможности ее решения и научного обоснования	- умеет предложить путь решения проектной задачи с использованием компьютерной программы 3 Д моделирования одежды; -уверенно обосновывает выбранный путь решения задачи -Умеет реализовать креативную идею в виртуальной примерке, - Берет на себя полноту ответственности за предложенную идею и ее реализацию;

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (текстиль, товары народного потребления промышленные образцы и коллекции костюмов и текстиля и пр.); выдвигать и реализовывать креативные идеи; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>	<p>ИД-ОПК-3.3 Способность к реализации креативных идеи. Способен брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>	<p>-развивает креативный подход к проектированию костюма и текстиля</p>
<p>ПК-5 Способен выполнять комплекс проектных работ от начальной до завершающей стадий в виртуальной среде</p>	<p>ИД-ПК-5.1</p>	<p>– закрепляет навыками проектирования форм изделий различного ассортимента и назначения в 3 Д виртуальной среде, а именно женских, мужских, детских поясных и плечевых легких изделий, верхней одежды</p>

#### **4.ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ И УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

4.Оценочные материалы **текущего и промежуточного контроля** успеваемости по учебной дисциплине , в том числе самостоятельной работы обучающегося, типовые задания

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине.

##### **Текущий контроль:**

**Выполнение упражнений по темам.**

**Промежуточный контроль в виде теста:**

1. ВОПРОС ПО ИНТЕРФЕЙСУ ПРОГРАММЫ КЛО. ГДЕ НАХОДИТСЯ БИБЛИОТЕКА ПРОГРАММЫ  
Варианты
  1. Справа от 2Д окна
  2. Справа от 3 д окна
  - 3. Слева на экране**
  4. Справа на экране
  5. В верхнем меню
2. ДЛЯ ЧЕГО ПРЕДНАЗНАЧЕНА БИБЛИОТЕКА КЛО?
  1. Для изменения видимости деталей
  2. Для сохранения проектов
  - 3. Для разработки проектов**
  4. Для чтения проектов
  5. Для изменения видимости деталей
3. ГДЕ СОХРАНЯЮТСЯ ФАЙЛЫ БИБЛИОТЕКИ КЛО?  
Варианты:
  - 1. На жестком диске компьютера пользователя и на сайте разработчика**
  2. Непосредственно в программе КЛО
  3. На диске
  4. На внешнем диске
  5. В папке программы Библиотека
4. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ ФАЙЛ В ПРОГРАММЕ КЛО, НЕОБХОДИМО:  
Варианты
  - 1. Создать файл в выделенной папке на компьютере пользователя. Использовать save as projekt**
  2. Программа производит автосохранение файлов, дополнительное сохранение файлов не требуется
  3. Создать папку и файл в библиотеке программы КЛО
  4. Закрыть программу
  5. Открыть новый файл
- 5.ГДЕ НАХОДИТСЯ ПАПКА С АВАТАРАМИ КЛО?
  1. На жестком диске компьютера
  - 2. Папка доступна из библиотеки программы, а также из верхнего меню программы**
  3. На официальном сайте программы КЛО

4. Из меню видимости
5. В property Editor
6. КАК ПРОСМОТРЕТЬ ПАПКУ В БИБЛИОТЕКЕ КЛО?
 

Варианты:

  1. **Кликнуть дважды по левой кнопке мыши**
  2. Клик правой кнопкой мыши 2 раза
  3. Клик правой кнопкой мыши 1 раз
  4. Нажатием и удержанием колесика мыши
  5. Навести на папку и нажать ENTER на клавиатуре
7. ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ КНОПКА LIST VIEW В ПОДМЕНЮ БИБЛИОТЕКИ?
  1. **Для отображения папок и файлов библиотеки в виде списка**
  2. Для сохранения файлов
  3. Для переноса файлов из одной папки в другую
  4. Для отображения файлов в 3D окне
  5. Для создания нового файла.
8. Как добавить файл в проект?
  1. **Клик дважды левой кнопкой мыши дважды на файл из библиотеки.**
  2. **Перетаскиванием файла в проект из библиотеки**
  3. Через МЕНЮ, ВЫЗОВ ФАЙЛА
  4. Один клик правой кнопкой мыши
  5. Перемещением колесика мыши
9. Возможно ли использование в программе сторонних аватаров.
  1. Да
  2. Нет
  3. В КЛО предлагается полный ассортимент нужных аватаров
  4. Можно использовать любые сторонние аватары
  5. **Да, можно использовать аватары с расширением avt.**
10. Возможна ли виртуальная примерка изделия, разработанного в другой программе конструирования?
  1. Нет, всю разработку надо проводить в программе КЛО
  2. Да, возможно, при сохранении лекал в любом формате
  3. **Да возможно, из любой программы, при сохранении лекал в формате dxf/ ААМА**
  4. Да, Только из программы Грация
  5. Да, только из программы Графис.
11. Возможно ли использование индивидуального сканотара в программе КЛО?
  1. Нет, к сожалению, не возможно
  2. Да, возможно путем настройки параметров индивидуальной фигуры
  3. Можно, только настроив аватар по фотографии
  4. **Можно, путем соединения скана фигуры и аватаром программы, с использованием фотографии модели, путем настройки параметров аватара под индивидуальные размеры.**
  5. Индивидуальный сканотар может быть легко вызван в программе
12. Возможно ли добавление в библиотеку программы собственных папок?
  1. Нет
  2. **Да, возможно используя команду ADD в библиотеке программы КЛО**
  3. Да, но нужно получить разрешение на официальном сайте

4. Да, используя правую кнопку мыши, нажав на звездочку
  5. Да, используя раздел HISTORY
13. Как удалить папку из библиотеки КЛО?
1. **Кликнуть правой кнопкой мыши и нажать DELETE, папка исчезнет из библиотеки, но останется на компьютере**
  2. Нажать DELETE на клавиатуре компьютера
  3. Кликнуть правой кнопкой мыши и нажать DELETE, папка исчезнет из библиотеки и из компьютера пользователя
  4. Папки из библиотеки можно удалить только выйдя из программы КЛО.
  5. Папки из библиотеки КЛО удалить нельзя.
14. Возможно изменять положение папок в библиотеке и каким образом?
1. **Да, перетаскивая файл на нужное место**
  2. Нет, невозможно
  3. Да, для этого надо переименовать файл
  4. Возможно только в папке на компьютере
15. Возможно ли вернуться к видимости только стандартных папок в библиотеке программы КЛО?
1. Нет, не возможно
  2. Да, возможно, если вернуться в нужное положение клавишей CTRL Z,
  3. **Да, используя кнопку RESET библиотеки**
  4. Возможно, только выйдя из программы и не сохранив файл
  5. Да, Через горячую клавишу Z
16. Как получают обновления в библиотеку КЛО?
1. **Обновления появляются в виде голубого значка с буквой N около соответствующей папки библиотеки.**
  2. Обновления появляются в виде предупреждающего знака в 3д окне.
  3. Обновления можно установить по специальному запросу с сайта КЛО.
  4. Обновления присылаются пользователю на электронную почту.
  5. Обновления устанавливаются при переходе на новую версию программы.
17. Как осуществляется масштабирование в программе КЛО?
- 1.левой кнопкой мыши
  2. Правой кнопкой мыши
  3. Стрелками на клавиатуре
  4. **Поворачивая колесо от себя или к себе**
  5. С помощью специальной команды Масштабирования
18. Продолжить предложение: Симуляция – это
1. **Начало действия на материалы гравитации и обеспечение примерки изделий**
  2. Сшивание деталей
  3. Редактирование деталей
  4. Это команда для редактирования лекал
  5. Команда для создания лекал
19. В каких окнах можно производить сшивание изделий?
1. В 2Д окне
  2. В 3д окне
  3. **В обоих окнах**

4. В меню SEWING
  5. В меню изменения видимости деталей
20. Какими знаками обозначены инструменты сшивания?
1. **В виде швейных машинок**
  2. В виде пунктирной линии
  3. В виде утюга
  4. В виде закрашенного треугольника
  5. В виде незакрашенного треугольника
21. В каком окне можно производить сшивание деталей?
1. В 2Д окне
  2. В 3 Д окне
  3. **В обоих окнах**
  4. В падающем меню клика правой кнопки мыши
22. Когда используют инструмент сшивания SEGMENT SEWING
1. **Это инструмент используется для сшивания отрезков заранее заданной длины**
  2. Для сшивания по любым линиям
  3. Для сшивания только по криволинейным линиям
  4. Для сшивания отрезков
  5. Для сшивания по сложному контуру
23. Как должны располагаться засечки на деталях при сегментном сшивании
1. Хаотично
  2. Справа
  3. Слева
  4. **Главное, чтобы направление надсечек совпадали на обеих сшиваемых деталях**
  5. Не имеет принципиального значения
24. Как корректировать только что созданный шов?
1. **Командой CTRL Z**
  2. Удалить
  3. Швы не редактируются
  4. Кликнуть по стороне шва, клик правой кнопкой мыши и нажать REVERS SEWING
  5. Нажать DELETE на клавиатуре
25. Можно ли использовать REVERSE SEWING при сшивании 1 к N?
1. Да, можно
  2. Нет, команда не работает
  3. Можно при использовании сшивания M:N
  4. Можно в режиме симуляции
  5. Можно в режиме видимых надсечек.

#### СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КЛО

1. Зачем нужны точки расположения?
  1. **Они позволяют расположить детали изделия вокруг аватара и облегчить симуляцию.**
  2. Они позволяют сделать примерку изделия на аватаре
  3. Они позволяют редактировать аватар
  4. Позволяют редактировать изделие
  5. Служат для лучшего прочтения деталей.

2. Для чего предназначена гизма?
  1. Для перемещения деталей относительно аватара и точного их расположения
  2. Для редактирования деталей в 3Д окне
  3. Для сшивания деталей в обоих окнах
  4. Для удаления деталей
  5. Для редактирования швов в 3 Д окне
3. Для чего предназначено АВТОСШИВАНИЕ?
  1. Для сшивания мелких деталей
  2. Для сшивания только крупных деталей
  3. Для облегчения сшивания всех деталей изделия
  4. Для пришивания воротника
  5. Для пришивания рукавов

### Итоговый контроль:

*экзамен защита проекта –выполнение анимации моделей коллекции*

### ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

В рабочую программу учебной дисциплины/модуля внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры:

№ пп	год обновления РПД	характер изменений/обновлений с указанием раздела	номер протокола и дата заседания кафедры