



ΚΟΥΙΖ: Τρισδιάστατος Σχεδιασμός και Βιώσιμη Μόδα

1. Ποιο από τα ακόλουθα είναι ένα βασικό πλεονέκτημα της χρήσης του τρισδιάστατου σχεδιασμού στη βιώσιμη μόδα;

- α) Απαιτεί τη χρήση πραγματικών υφασμάτων για κάθε πρωτότυπο
- β) Αυξάνει τον αριθμό των φυσικών δειγμάτων που πρέπει να παραχθούν
- γ) Μειώνει το χρόνο σχεδιασμού και ελαχιστοποιεί τη σπατάλη υλικών
- δ) Εξαλείφει την ανάγκη για ψηφιακές δεξιότητες στον τομέα της μόδας

2. Ένας επαγγελματίας σχεδιαστής που εργάζεται σε εικονικά δείγματα υψηλής ακρίβειας και χρειάζεται να ενσωματώσει δισδιάστατα σχέδια με ρεαλιστικές προσομοιώσεις υφασμάτων σε τρισδιάστατο περιβάλλον θα πρέπει πιθανότατα να επιλέξει ποιο από τα ακόλουθα λογισμικά;

- α) Το OpenSCAD, για την παραμετρική μοντελοποίηση μέσω κωδικοποίησης
- β) TailorGona, για την πλατφόρμα του που βασίζεται στο νέφος και την αυτόματη δημιουργία προτύπων
- γ) CLO 3D, για την ενσωμάτωση της δημιουργίας 2D πατρών και της ρεαλιστικής προσομοίωσης draping
- δ) SketchUp, για τη διαισθητική διεπαφή του και την πρόσβαση σε μια βιβλιοθήκη με προκατασκευασμένα μοντέλα

3. Ποια από τις ακόλουθες δηλώσεις περιγράφει σωστά ένα πλεονέκτημα της μετάβασης από τη δημιουργία 2D προτύπων σε 3D ψηφιακή μοντελοποίηση στον βιώσιμο σχεδιασμό μόδας;

- α) Αποφεύγει εντελώς τη χρήση λογισμικού όπως το Blender
- β) Εξαλείφει την ανάγκη για δεξιότητες κατασκευής ενδυμάτων
- γ) Μειώνει τη σπατάλη υφασμάτων και επιταχύνει τις προσαρμογές του σχεδιασμού
- δ) Αντικαθιστά πλήρως τη χειροκίνητη εργασία κατασκευής 2D πατρών.

4. Ποιο από τα ακόλουθα εργαλεία του Blender χρησιμοποιείται για τη διασφάλιση της συμμετρίας στο σχεδιασμό ενδυμάτων;

- α) Εργαλείο υποδιαίρεσης
- β) Λιπαντικό μολύβι
- γ) Τροποποιητής καθρέφτη (Mirror Modifier)
- δ) Βαφή υφής

5. Ποια ακολουθία δραστηριοτήτων αντιπροσωπεύει σωστά τη ροή εργασίας για τη δημιουργία ενός ρεαλιστικού τρισδιάστατου ενδύματος και τη δοκιμή της εφαρμογής του στο Blender, σύμφωνα με την ενότητα;

- α) Εισαγωγή avatar → Εφαρμογή υφής → Σχεδίαση με μολύβι λιπαντικού → Προσομοίωση υφάσματος
- β) Μοντελοποίηση ενδυμάτων → Εισαγωγή avatar → Εφαρμογή υλικών → Προσομοίωση φυσικής και εφαρμογής
- γ) Σχεδίαση με μολύβι λιπαντικού → υφή → προσομοίωση υφάσματος → τρισδιάστατη μοντελοποίηση
- δ) Προσθήκη φωτισμού → Απεικόνιση → Σχεδίαση ενδύματος → Εφαρμογή προσομοίωσης φυσικής

Απαντήσεις: γ (ς 'λ (↵ 'λ (ε 'λ (≡ 'λ (l