

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Университет «Дубна» -
Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

УТВЕРЖДАЮ
зам. директора филиала
по учебно-методической работе
_____ Аникеева О.Б.
«02» апреля 2024 г.

Фонд оценочных средств
по профессиональному модулю

**ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов
промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов**

специальности

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

г. Лыткарино, 2024 г.

Составители (разработчики) фонда оценочных средств:

Рахутина О.Н., преподаватель специальных дисциплин _____

Фонд оценочных средств рассмотрен на заседании методической предметной (цикловой) комиссии Сервиса и дизайна

Протокол заседания № 9 от «02» апреля 2024 г.

Председатель предметной (цикловой) комиссии _____ Костикова И.М.

Представитель работодателя
Генеральный директор
ООО "КД"

_____ Булычев А.В.
МП

«02» апреля 2024 г.

I. ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств предназначен для проверки результатов обучения по профессиональному модулю **ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов** основной образовательной программы по специальности среднего профессионального образования **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**.

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения:		
<p>разрабатывать концепцию проекта</p> <p>находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи</p> <p>выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта</p> <p>владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования</p> <p>проводить предпроектный анализ</p> <p>выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования</p> <p>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм</p> <p>создавать цветовое единство в композиции по законам колористики</p> <p>изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи</p> <p>проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования</p> <p>владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом</p> <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла</p> <p>осуществлять процесс дизайн-проектирования</p> <p>разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна</p> <p>осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p>	<p>Обучающийся правильно проводит предпроектный анализ; умеет выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; умеет применять способы построения и формообразования ; умеет использовать компьютерные технологии; владеет основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.</p>	<p>Экспертная оценка выполнения практических работ</p>
Знания:		
современные тенденции в области дизайна	Обучающийся	Текущий

<p>теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне</p> <p>законы создания колористики</p> <p>закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия</p> <p>законы формообразования</p> <p>систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику)</p> <p>преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию)</p> <p>принципы и методы эргономики</p> <p>систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования</p> <p>методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта</p>	<p>знает законы колористики, построения художественных форм, формообразования, эргономики</p>	<p>контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none"> - защиты практических занятий; - тестирования; - по темам МДК; - оценки результатов самостоятельной работы студентов; ДЗ по учебной практике, ДЗ по производственной практике, Экзамен по модулю.
--	---	--

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
<p>ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика</p>	<p>Обучающийся разрабатывает техническое задание согласно требованиям заказчика:</p> <p>разрабатывает концепцию проекта;</p> <p>находит художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;</p> <p>выбирает графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</p> <p>владеет классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> -на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах производственной практики; - защите курсового проекта; - при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена по модулю
<p>ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов</p>	<p>Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов, выполняет эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>создаёт целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</p> <p>использует преобразующие методы</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> -на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах производственной практики;

	<p>стилизации и трансформации для создания новых форм; создаёт цветное единство в композиции по законам колористики; изображает человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводит работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеет основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом</p>	<p>- защите курсового проекта; - при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена по модулю</p>
<p>ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</p>	<p>Обучающийся осуществляет процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ: использует компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществляет процесс дизайн-проектирования; разрабатывает техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществляет процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: -на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах производственной практики; - защите курсового проекта; - при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена по модулю</p>
<p>ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта</p>	<p>Обучающийся производит расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: -на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах производственной практики; - защите курсового проекта; - при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена по модулю</p>
<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной</p>	<p>Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и</p>	<p>Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной</p>

<p>деятельности применительно к различным контекстам</p>	<p>выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p>	<p>программы, на практических занятиях</p>
<p>ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p>	<p>Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях</p>
<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие</p>	<p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования; знает требования, которые предъявляются к заготовке, материалу ее изготовления, свойствам материала готовой детали (твердость, электропроводность, намагничиваемость, гигроскопичность, влажность и т.п.), термической обработке</p>	<p>Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях</p>
<p>ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами</p>	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>	<p>Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях</p>
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и</p>	<p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p>	<p>Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях</p>

культурного контекста.		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения	Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности	Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности	Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Обучающийся читает чертежи, понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые профессиональные темы	Экспертное наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы, на практических занятиях

II. КОМПЛЕКТ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

МДК.01.01. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)

Комплект заданий для практических занятий

Практическое занятие №1

Общие понятия о дизайне, его место в проектной культуре.

Тема: «Выполнение эскиза на тему (вещь-объект) в дизайне»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по объекту дизайн и предмету дизайна;

Задание

1. Выполнить эскиз на тему (вещь-объект) в дизайне.

Практическое занятие №2 Средовой дизайн и интеграция форм дизайнерского творчества.

Тема: «Средовой дизайн и интеграция форм дизайнерского творчества»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по предметному мышлению в дизайн-деятельности;

Задание

1. Выполнить сравнительный анализ средового дизайна, интеграции форм.

Практическое занятие №3 Макетирование.

Тема: «Макетирование»

Цель работы:

- получить навыки по использованию, необходимых инструментов по макетированию;

Задание

1 . Изучить необходимые инструменты и рекомендации по их использованию, основные приёмы закономерности в дизайне.

Практическое занятие №4 Линейные элементы и композиция из них

Тема: «Линейные элементы и композиции из них»

Цель работы:

- сформировать практические навыки по построению линейных элементов и композиции из них;

Задание

- 1 . Выполнить творческую работу с использованием симметричных линейных элементов
- 2 . Выполнить творческую работу с использованием несимметричных линейных элементов
- 3 . Выполнить макет орнамента 1
- 4 . Выполнить макет орнамента 2
- 5 . Выполнить макет орнамента 3
- 6 . Выполнить макет орнамента 4

Практическое занятие №5 Плоскость и виды пластической разработки поверхности

Тема: «Плоскость и виды пластической разработки поверхности»

Цель работы:

- сформировать практические навыки по построению плоскостей;

Задание

- 1 . Изучить плоскости и виды пластической разработки.
- 2 . Выполнить макет различных видов пластической разработки поверхности.
- 3 . Выполнить макет из смешанных композиций линейных и плоскостных элементов

Практическое занятие №6-10 Простые объёмные формы

Правильные многогранники (призмы, пирамиды).

Тела вращения (цилиндр, конус)

Модели сложных тел вращения

Составленные геометрические тела

Соединение объёмов (врезки одних тел в другие).

Тема: «Простые и объёмные формы»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по простым и объёмным формам;

- сформировать практические навыки по выполнению макетов простых и объёмных форм.

Задание

- 1 . Изучить формирование простых и объёмных форм призмы, пирамиды и куба.
- 2 . Выполнить макеты простых объёмных форм призмы, пирамиды и кубы.

Практическое занятие №11. Шрифт и его использование.

Тема: «Виды шрифтов»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по видам шрифтов;

- сформировать практические навыки по выполнению макетов различных видов шрифтов.

Задание

- 1 . Изучить виды шрифтов и их использование
- 2 . Выполнить макетов различных видов шрифтов.
- 3 . Выполнить творческую работу с использованием макетов различных видов шрифтов.

Практическое занятие №12 Тематическое моделирование.

Тема: «Тематическое моделирование»

Цель работы:

- сформировать практические навыки по тематическому моделированию.

Задание

- 1 . Выполнить макеты творческих объёмных работ по тематическому моделированию.

Практическое занятие №13-15 Типология форм среды и её задачи

Тема: «Типология форм среды и её задачи»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по средовому проектированию;

Задание

- 1 . Выполнить таблицу по типологии форм среды и задач её проектированию

Практическое занятие №16-19. Базовые категории дизайнерского проектирования.

Тема: «Базовые категории дизайнерского проектирования»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по средовому проектированию;

Задание

- 1 . Выполнить таблицу по типологии форм среды и задач её проектированию

Практическое занятие №20-22 Композиция и гармонизация в средовом дизайне.

Тема: «Тема композиция в интерьере»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по рекомендациям по теме композиции в интерьере.

Задание

- 1 . Выполнить эскиз метрического повтора, ритма динамичности и статичности.

Практическое занятие №23 Роль художника в формировании предметной среды

Тема: «Роль художника в формировании предметной среды»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по рекомендациям по теме роль художника в формировании предметной среды.

Задание

Основы композиции приемы и методы работы над композицией.

Предметное творчество – определенный вид творческой деятельности. Специфика видов предметного творчества. Предмет и образ. Специфика создания художественного образа в дизайне.

- 1 . Выполнить анализ предметного творчества, сравнить образы создаваемые художниками в поставленной хронологии

Практическое занятие №24-26 Основы композиции, приемы и методы работы над композицией.

Тема: «Основы композиции, приемы и методы работы над композицией.»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке

Задание

Изучить элементы композиции.

Изучить способы организации плоскости.

Изучить цветовые сочетания в композиции.

Практическое занятие №27-31 Тектоника; объемно-пространственная структура

Тема: «Тектоника; объемно-пространственной структура»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по теме тектоника объемно-пространственной структура.

Задание

1 . Выполнить эскизы по объёмно-пространственной структуре.

2 . Выполнить эскиз с использованием графических иллюзий.

Практическое занятие №32 Интерьер как часть предметной среды

Тема: «Интерьер как часть предметной среды»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по рекомендациям по теме композиции в интерьере.

Задание

1 . Выполнить эскиз метрического повтора, ритма динамичности и статичности.

Практическое занятие №33 Цвет как элемент композиции

Тема: «Цвет как элемент композиции»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по цвету в интерьере;

Задание

1 . Выполнить эскиз цветового круга.

2 . Выполнить эскиз цветовой адаптации.

3 . Выполнить эскиз, схемы смешения цветового строя.

Практическая работа №34

Тема: «Цвет как элемент композиции (Хроматические и ахроматические цвета)»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по хроматическим и ахроматическим;

Задание

1 . Выполнить эскиз цветовых сочетаний

2 . Выполнить эскиз гармоничных пропорциях

- 3 . Выполнить эскиз комнаты в жёлтом цвете.
- 4 . Выполнить эскиз комнаты в красном цвете.
- 5 . Выполнить эскиз комнаты в оранжевом цвете.
- 6 . Выполнить эскиз комнаты в фиолетовом цвете
- 7 . Выполнить эскиз комнаты в синем цвете.
- 8 . Выполнить эскиз комнаты в зеленом цвете.

Практическое занятие №35. Свойства композиции

Тема: «Свойства композиции (Асимметрии, контраст фактура, пластика в интерьере).

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке по теме Асимметрии, контраст фактура, пластика в интерьере.

Задание

- 1 . Выполнить эскиз с применением асимметрии, контраста, фактуры в интерьере.

Практическое занятие №36 Современные концепции в искусстве

Тема: «Современные концепции в искусстве»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке.

- 1 .Выполнить эскиз Концептуального иск-во в интерьере.

Задание

- 1 . Выполнить чертеж компьютерного дизайна.
- 2 . Выполнить чертеж граффити.
- 3 . Выполнить чертеж моды.

Тест по МДК 01.01 Дизайн-проектирование, композиция, макетирование, современные концепции в искусстве

1. Какая из информационных систем наиболее характеризует дизайнерское решение

- 1 Вербальная
- 2 Визуальная
- 3 Морфологическая
- 4 Идеологическая

2 Выражение структурно-весовых закономерностей – это _____

3 Стилистическая гармонизация комплексного дизайнерского решения достигается

- 1 Целесообразной функциональной организацией пространства
- 2 художественной целостностью эстетической концепции
- 3 выразительностью художественного акцента, доминирующего в общем ансамбле
- 4 спонтанно

4 К какой типологической сфере архитектуры относится зально-ячейковая организация пространства

- 1 жилище
- 2 общественные сооружения
- 3 производственные здания

4 участок

5 Мозговой штурм это-

- 1 способ убеждения заказчика
- 2 прием экспресс-проектирования
- 3 сеанс коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы
- 4 диалог

6 Функциональные требования при проектировании интерьера изложены в следующих распорядительных документах: СПДС (система проектной документации) и _____ (запишите аббревиатуру)

7 В каких нормативных документах излагаются правила выполнения архитектурно-строительных чертежей

- 1 ЕСКД
- 2 ЦБТИ
- 3 ПВРЧ
- 4 ТУ

8 На какой стадии дизайн-проектирования разрабатывается творческая концепция решения

- 1 предпроектной
- 2 проектной
- 3 эскизирования
- 4 заключительный этап

9 Какую систему дизайн-проектирования характеризует антропометрический, гигиенический, психофизиологический, социальный факторы

- 1 экодизайн
- 2 эргодизайн
- 3 арт дизайн
- 4 промышленный дизайн

10 Что такое логотип

- 1 товарный знак
- 2 разновидность технического информационного языка
- 3 штамп удостоверяющий право собственности
- 4 обертка

11 Что такое брэнд

- 1 конкурс на право разработки дизайн-проекта
- 2 патентованное название товара с высокой репутацией
- 3 эклетическая смесь нескольких стилизованных направлений
- 4 вышивка

12 Сведение зрительных осей глаза при бинокулярном зрении называется

- 1 аккомодацией
- 2 адаптацией
- 3 конвергенцией
- 4 астигматизм

13 Как называется метод схематического изображения человеческой фигуры при разработке эргономических аспектов дизайна

- 1 перфоманс
- 2 соматография
- 3 боди-криптология
- 4 эскиз

14 Базовые факторы процессов формообразования в архитектуре и дизайне

- 1 конструктивная целесообразность
- 2 единство формы и содержания

3 стилистическая гармонизация

4 визуализация

15 Метод решения творческих задач нетрадиционными приемами с использованием интуитивных и ассоциативных форм мышления

1 эвристика

2 экзистика

3 суперпозиция

4 регламент

16 Аспект дизайн-проектирования, характеризующий структуру и форму пространства (параметры и взаимосвязь помещений)

1 фрагментация

2 планировка

3 морфология

4 рендер

17 Вид коммерческого дизайна, ориентированного на совершенствование визуальной составляющей объекта без изменений его функций и эксплуатационных потребительских качеств

1 стайлинг

2 концептуализм

3 арт-дизайн

4 флористика

18 Среди этапов творческого процесса: осознание задачи, подготовка к поиску решения, вынашивание идеи, проверка, фиксация решения – пропущен существенный этап. Какой? _____

19 Как называется наука о заимствовании природных форм и структур в технике и искусстве

1 мнемотехника

2 бионика

3 антропология

4 архитектура

20 Золотое сечение точнее выражено цифровым соотношением

1 3:5

2 60:40

3 380:620

4 70:60

21 Средства дизайна городского масштаба, решающие информационные задачи-это-..... продолжите фразу?

22 Один из приемов упорядочения компоновки проектных материалов на изобразительной поверхности

1 ранжировка

2 эскиз

3 маска

4 перспектива

23 Как называется промежуточное пространство между внутренней средой здания и городской средой

1 террариум

2 атриум

3 вестибюль

4 холл

24 Элементы (или имитация) природной среды, включенные в интерьер

1 фитодизайн

2 флористика

3 биотопы

4 текстиль

25 Как называется ключевая идея целостного художественного решения?

.....

26 Диалектическая пара метода синтеза в искусстве

1 Дифференцирование

2 сопоставление

3 анализ

4 выводы

27 Метод проектирования, обеспечивающий поиск наиболее рационального решения дизайн-проекта

1 адаптация аналоговых решений

2 вариантное проектирование

3 последовательная разработка единственной идеи

4 метод исключения

28 Визуальный феномен, искажающий точное представление о среде и объекте

1 зрительная иллюзия

2 изменение спектра искусственного освещения

3 дисперсия

4 диффузия

29 Создание эффекта подобия цвета и фактуры естественных материалов

1 ассимиляция

2 имитация

3 агрегатирование

4 звукоизоляция

30 Совокупное название элементов среды, формирующих предметное наполнение ландшафтного дизайна

1 аксессуары

2 малые архитектурные формы

3 реквизит

4 ветошь

Профессиональные компетенции, осваиваемые в ходе изучения дисциплины

ПК 1.1.	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
ПК 1.4.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

Критерии оценки тестов

На «отлично» 27-30 баллов (90 – 100%)
На «хорошо» 22-26 баллов (71 – 89%)
На «удовлетворительно» 16-21 балл (51 – 70%)
На «неудовлетворительно» менее 16 баллов (менее 51%)

Вопросы к дифференцированному зачету

1. Что такое дизайнерская идея.
2. Напишите в чем заключается смысл функции дизайна.
3. Виды дизайна.
4. Что такое предпроектный анализ.
5. Что такое конструкция
6. Пропорция-определение
7. Перечислите законы композиции.
8. Назовите из перечисленных законов композиции, которые имеют схожесть:
Метрический повтор, ритм, динамичность, статичность, тектоника, пропорциональность, равновесие, симметрия, асимметрия.
9. Применение золотого сечения в дизайне
10. Что такое эргономика.
11. От чего зависит выбор способа реализации проекта: вручную- традиционными графическими средствами или с применением программ САПР
12. Что такое проектирование.
13. Назовите четыре вида проектирования
14. Дайте расшифровку термина САПР
15. Какие 3D программы вы знаете
16. Для чего нужен обмерный план
17. Перечислите виды планов, используемых в дизайне интерьера
18. Что такое световая адаптация
19. Что такое цветовая адаптация
20. Перечислите теплые цвета цветового круга
21. Перечислите холодные цвета цветового круга
22. Перечислите контрастные пары цветов цветового круга
23. Все существующие цвета делятся на две группы- назовите какие
24. Цвет имеет влияние на человека (в дизайне интерьера): физиологическое, эстетическое и вставьте пропущенное слово.
25. Как переводится слово стиль с древнегреческого
26. Назовите основную характеристику стиля Эклектика
27. Назовите стиль название которого переводится как «высокие технологии»
28. Особенность цветовой гаммы стиля Поп-арт.
29. Особенность цветовой гаммы стиля Японский минимализм
30. Стиль Модерн в переводе с французского языка

Задания для промежуточной аттестации по МДК 01.01 Дизайн-проектирование, композиция, макетирование, современные концепции в искусстве

1. Какая из информационных систем наиболее характеризует дизайнерское решение
 - 1 Вербальная
 - 2 Визуальная
 - 3 Морфологическая
 - 4 Идеологическая
- 2 Выражение структурно-весовых закономерностей – это _____
- 3 Стилистическая гармонизация комплексного дизайнерского решения достигается
 - 1 Целесообразной функциональной организацией пространства
 - 2 художественной целостностью эстетической концепции
 - 3 выразительностью художественного акцента, доминирующего в общем ансамбле
 - 4 спонтанно
- 4 К какой типологической сфере архитектуры относится зально-ячейковая организация пространства

- 1 жилище
- 2 общественные сооружения
- 3 производственные здания
- 4 участок
- 5 Сеанс коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы – это ...
- 6 Функциональные требования при проектировании интерьера изложены в следующих распорядительных документах: СПДС (система проектной документации) и _____ (запишите аббревиатуру)
- 7 В каких нормативных документах излагаются правила выполнения архитектурно-строительных чертежей? (запишите аббревиатуру)
- 8 Творческая концепция решения разрабатывается на ... стадии дизайн-проектирования
- 9 Какую систему дизайн-проектирования характеризует антропометрический, гигиенический, психофизиологический, социальный факторы
- 10 Что такое логотип?
- 11 Что такое брэнд?
- 1 конкурс на право разработки дизайн-проекта
- 2 патентованное название товара с высокой репутацией
- 3 эклетическая смесь нескольких стилизованных направлений
- 4 вышивка
- 12 Сведение зрительных осей глаза при бинокулярном зрении называется
- 1 аккомодацией
- 2 адаптацией
- 3 конвергенцией
- 4 астигматизм
- 13 Как называется метод схематического изображения человеческой фигуры при разработке эргономических аспектов дизайна?
- 14 Базовые факторы процессов формообразования в архитектуре и дизайне – это единство ... и ... (закончите предложение)
- 15 Как называется метод решения творческих задач нетрадиционными приемами с использованием интуитивных и ассоциативных форм мышления?
- 16 Аспект дизайн-проектирования, характеризующий структуру и форму пространства (параметры и взаимосвязь помещений) – это ...
- 17 Вид коммерческого дизайна, ориентированный на совершенствование визуальной составляющей объекта без изменений его функций и эксплуатационных потребительских качеств – это ...
- 18 Среди этапов творческого процесса: осознание задачи, подготовка к поиску решения, вынашивание идеи, проверка, фиксация решения – пропущен существенный этап. Какой?
- 19 Как называется наука о заимствовании природных форм и структур в технике и искусстве?
- 20 Золотое сечение точнее выражено цифровым соотношением
- 1 3:5
- 2 60:40
- 3 380:620
- 4 70:60
- 21 Средства дизайна городского масштаба, решающие информационные задачи-это-..... продолжите фразу?
- 22 Один из приемов упорядочения компоновки проектных материалов на изобразительной поверхности
- 1 ранжировка
- 2 эскиз
- 3 маска

4 перспектива

23 Как называется промежуточное пространство между внутренней средой здания и городской средой?

24 Как называются элементы (имитация) природной среды, включенные в интерьер?

25 Как называется ключевая идея целостного художественного решения?

.....
26 Диалектическая пара метода синтеза в искусстве – это ...

27 Метод проектирования, обеспечивающий поиск наиболее рационального решения дизайн-проекта

1 адаптация аналоговых решений

2 вариантное проектирование

3 последовательная разработка единственной идеи

4 метод исключения

28 Визуальный феномен, искажающий точное представление о среде и объекте – это ...

1 зрительная иллюзия

2 изменение спектра искусственного освещения

3 дисперсия

4 диффузия

29 Создание эффекта подобия цвета и фактуры натуральных материалов называется ... (закончите предложение)

30 Совокупное название элементов среды, формирующих предметное наполнение ландшафтного дизайна

1 аксессуары

2 ранжировка

3 малые архитектурные формы

4 реквизит

Критерии оценки

На «отлично» 27-30 баллов (90 – 100%)
На «хорошо» 22-26 баллов (71 – 89%)
На «удовлетворительно» 16-21 балл (51 – 70%)
На «неудовлетворительно» менее 16 баллов (менее 51%)

МДК 01.02 Основы проектной и компьютерной графики

Практические работы

Практическое занятие №1 Типы проектно-графического изображения.

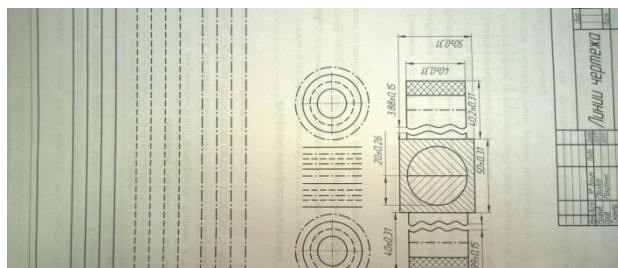
Технический рисунок – точная информация о проектируемом изделии. (Линии чертежа в программе Компас)

Тема: «Типы проектно-графического изображения.

Технический рисунок – точная информация о проектируемом изделии. (Линии чертежа в программе Компас)

Задания:

1. Изучить интерфейс программы Компас 3D
2. Изучить практическое назначение программы.
3. Оформить титульный лист графической работы.



Практическое занятие №2 Выполнение чертежа в программе Компас Проставление размеров

Тема: «Основы проектной графики»

Цель работы: Освоить сеанс работы с документами в системе «Компас – 3D». Основные виды, панель управления для создания чертежей, инструменты рисования, создание фрагментов чертежа, настройка линий в системе Компас.

Задания:

1. Освоить сеанс работы с документами в системе Компас
2. Изучить панель управления для создания чертежей.
3. Изучить инструменты рисования
4. Выполнить графическую работу в формате А-4 «Размеры на чертеже»



Практическое занятие №3 Выполнение чертежа в программе Компас с использованием сопряжения

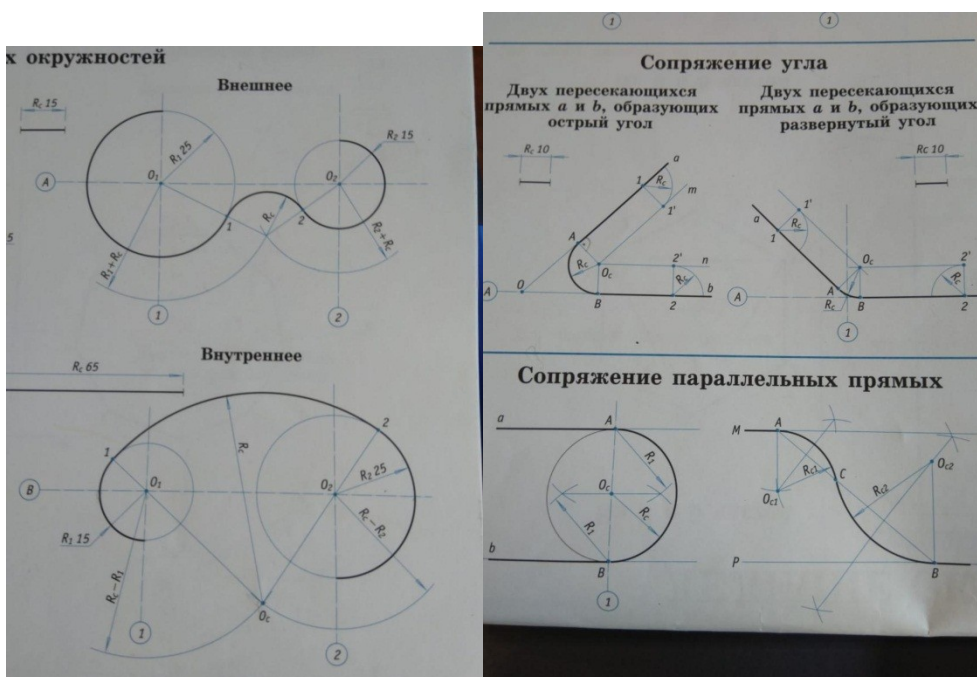
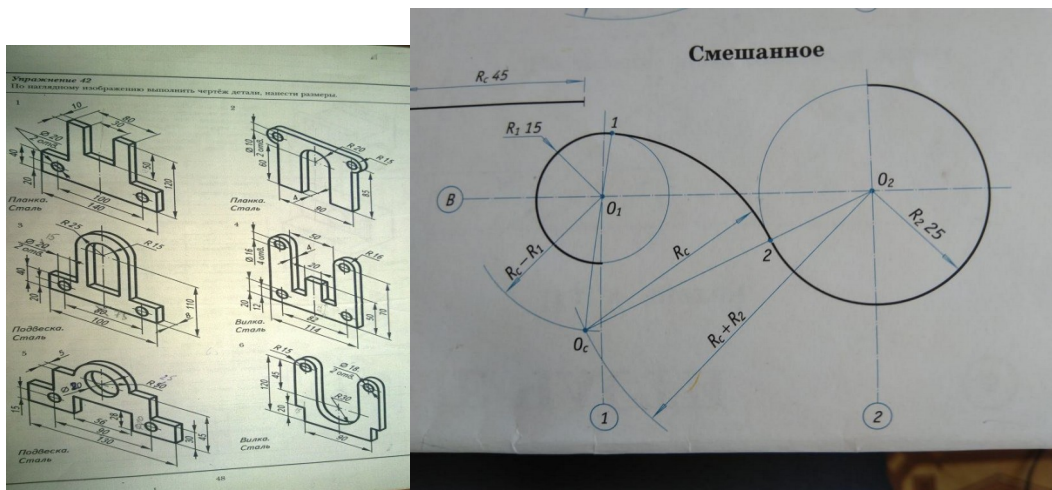
Тема: «Основы проектной и компьютерной графики»

Цель работы: Изучить построение чертежа модели с использованием сопряжения в системе Компас.

Задания:

1. Выполнить чертеж детали с использованием сопряжения

- 2 Нанести размеры
3. Заполнить штамп.



Практическое занятие №4 Выполнение спецификации в программе Компас

Тема: «Основы проектной и компьютерной графики»

Тема: «Выполнение спецификации в программе Компас»

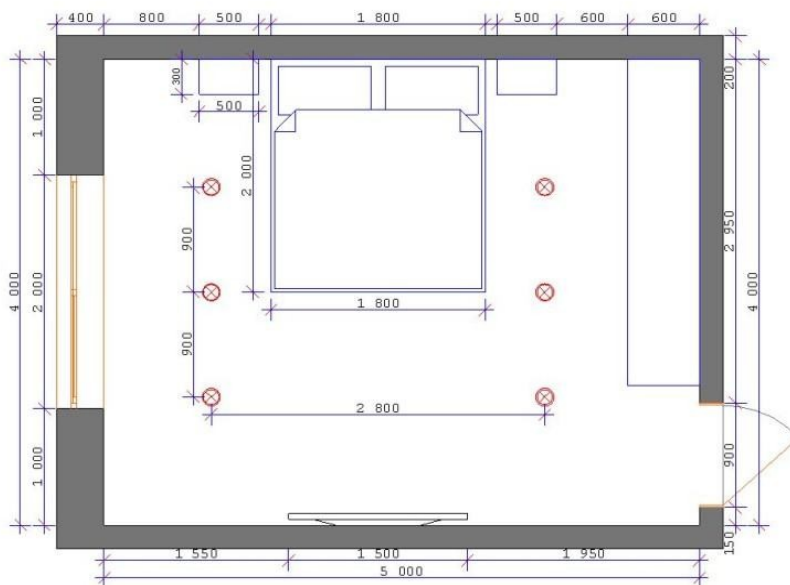
Цель работы: Изучить создания спецификации в системе Компас.

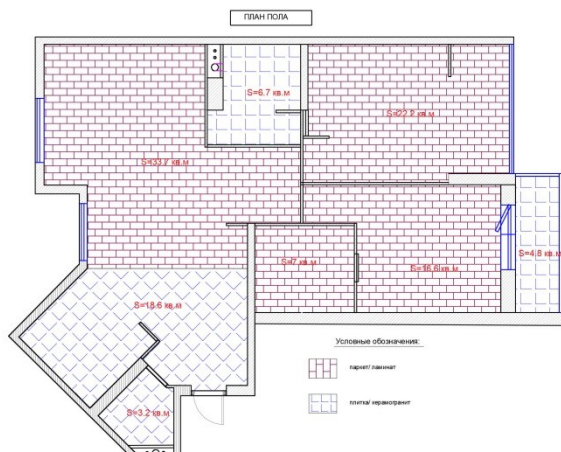
Задания:

1. Выполнить спецификацию
2. Заполнить штамп.

Код	Обозначение	Наименование	Кл.	Примечание
		Документация		
05	АБВ.809.00.00.05	Сборный чертёж		
		Сборные единицы		
07	АБВ.809.01.00	Кранштейн		
		Детали		
02	АБВ.809.00.02	Корпус	Т	
03	АБВ.809.00.03	Колпачок		
04	АБВ.809.00.04	Штуцер		
05	АБВ.809.00.05	Вит регулировочный		
06	АБВ.809.00.06	Кнопка		
07	АБВ.809.00.07	Пружина		
09	АБВ.809.00.09	Помощник 66 мм Двух Возврат ПРЧ 12К18-60		
		Стандартные изделия		
08	5011.1121.122-01-01		Т	
		АБВ.809.00.00		
		Клапан предохранительный		

Практическое занятие №5 Выполнение чертежей комнаты. Выполнение чертежей полов (вид сверху)





Тема: «Основы проектной и компьютерной графики»

Цель работы:

- сформировать практические навыки по построению чертежей вид сверху квартиры, полов;

Задание

- 1 . Изучить построение коробки помещения
- 2 . Выполнить чертеж комнаты или квартиры –вид сверху
- 3 . Выполнить чертеж полов в комнате –вид сверху

Практическое занятие №6 Редактирование растровых изображений

Использование слоев при создании растрового эскиза

Тема: «Растровая и компьютерная графика»

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке

Работа с графическим редактором Paint

PAINT – растровый редактор, создающий изображения в виде набора пикселей. Рисунки, создаваемые редактором Paint, называют растровыми или точечными. Редактор позволяет с помощью мыши выполнять чёрно-белые и цветные рисунки. С помощью инструментов редактора можно создавать контуры и выполнять заливку цветом, рисовать прямые и кривые линии.

Запуск программы Paint осуществляется нажатием на кнопку Пуск на панели задач и выбором команды Программы – Стандартные – Paint.

Панель инструментов в левой части открывшегося окна содержит 16 кнопок-пиктограмм. Назначение каждой кнопки можно прочесть на всплывающей подсказке, появляющейся при наведении на неё указателя мыши. Среди инструментов панели имеются Карандаш, Кисть, Ластик, Заливка, Выбор цветов.

Для рисования линий в редакторе предусмотрены инструменты:

- линия** – рисование прямых линий;
- карандаш** – рисование произвольных линий;
- кривая** – рисование кривых линий.

В редакторе Paint имеется инструмент Надпись, с помощью которого можно в создаваемый рисунок ввести какой-нибудь текст.

Для удаления фрагмента рисунка достаточно выделить фрагмент и нажать клавишу DELETE. Чтобы удалить весь рисунок, нужно войти в меню Рисунок и щёлкнуть по опции Очистить.

Практические задания:

Задание №1

Нарисуйте конверт, используя инструменты *Прямоугольник и Линия*

Задание №2

С помощью инструментов Линия, Эллипс и Заливка нарисуйте логотип:

Задание №3

Нарисуйте следующие рисунки, используя различные инструменты:

Теоретическая часть:

Компьютерная графика — это создание и обработка изображений (рисунков, чертежей и т.д.) с помощью компьютера. Различают два способа создания предметных изображений — растровый и векторный, соответственно, два вида компьютерной графики — растровую и векторную.

Растровая графика. Изображения состоят из разноцветных точек – пикселей (от англ. pixel — точка), которые в совокупности и формируют рисунок. Растровое изображение напоминает лист бумаги в клеточку, на котором каждая клеточка закрашена каким-либо цветом.

Каждый растровый рисунок имеет определенное число точек по горизонтали и вертикали. Эти два числа характеризуют размер рисунка. Размер рисунка в пикселях записывают в следующем виде: число пикселей по горизонтали число пикселей (число рядов пикселей) по вертикали. Например, для системы Windows типичные размеры экрана дисплея в пикселях: 640x480, 1024x768, 1240x1024. Чем больше число пикселей содержится по горизонтали и вертикали при одних и тех же геометрических размерах рисунка, тем выше качество воспроизведения рисунка.

Кроме размеров рисунок характеризуется цветом каждого пикселя. Таким образом, для создания или сохранения растрового рисунка необходимо указать его размеры и цвет каждого пикселя.

Векторная графика. Изображение строится при помощи математического описания объектов, таких как линия, круг, прямоугольник. Такие простые объекты называются примитивами. С их помощью создаются более сложные объекты.

Для создания объектов-примитивов в векторной графике используют простые команды: Рисовать линию от точки А до точки Б или Рисовать круг радиусом А с центром в точке Б. Такие команды воспринимаются устройствами вывода для рисования объектов.

Векторная графика полностью использует все преимущества разрешающей способности того конкретного устройства, на которое выводится рисунок. Векторные команды просто сообщают устройству вывода, что необходимо нарисовать объект заданного размера, используя столько точек, сколько возможно. Другими словами, чем больше точек сможет использовать устройство для создания рисунка, тем лучше он будет выглядеть.

Векторная графика позволяет также легко редактировать отдельный объект в рисунке, не влияя на другие его части.

Панель инструментов – основное (но не единственное) средство для работы с изображениями.

Панель инструментов PAINT:

Практическое занятие №7. Разработка многослойных эскизов и их редактирование
Создание выделенных областей для редактирования изображения

Тема: «Растровая компьютерная графика»

Практическое занятие «Создание растровых изображений»

Цель: закрепить навыки создания и редактирования рисунка с помощью фигур и заливок в растровом графическом редакторе.

Содержание работы

Основные понятия: Растровая графика – это сетка пикселей на компьютерном мониторе, бумаге.

Здесь изображение состоит из пикселей, совокупность которых получает изображение.

Векторная

графика – это способ представления сложных объектов. В данном методе картинка состоит из

объектов, которые в свою очередь состоят из контура или контуров, а также заливки.

Графический

редактор – это программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.

Графические редакторы можно разделить на две категории: растровые и векторные.

Растровые

графические редакторы (Adobe Photoshop, Paint) рисуют изображение по точкам, для каждой из

которых отдельно заданы ее цвет и яркость. Векторные рисуют сразу целую линию - дугу, отрезок

прямой, а сложные линии представляют как совокупность таких дуг и отрезков. Векторные

графические редакторы (CorelDraw, Adobe Illustrator) используют их при изготовлении всех видов

эмблем, товарных знаков, в книжной, журнальной и рекламной вёрстке любой сложности.

Растровые программы используют, когда надо обрабатывать сканированные изображения-картины,

рисунки, фотографии

Задание 1. Создать изображение

1. Выберите изображение, согласно номеру в журнале.

2. Откройте графический редактор Paint.
3. Увеличьте масштаб до 800 % (Меню Вид – масштаб или в строке состояния установить масштаб на максимальное значение).
4. Установите отметку разметку листа сеткой Вид – Показать или скрыть – Линии сетки.
5. Выберите инструмент Карандаш, задайте ему цвет из предложенной палитры цветов.
6. Создайте растровое изображение согласно образцу.
7. Когда изображение будет готово, установите масштаб 100%.
8. Сохраните изображение Файл – Сохранить как в личную папку ученика.

Практическое занятие №8 Использование различных эффектов при создании рисунка Создание графических изображений

Тема: «Растровая компьютерная графика»

Цель работы:

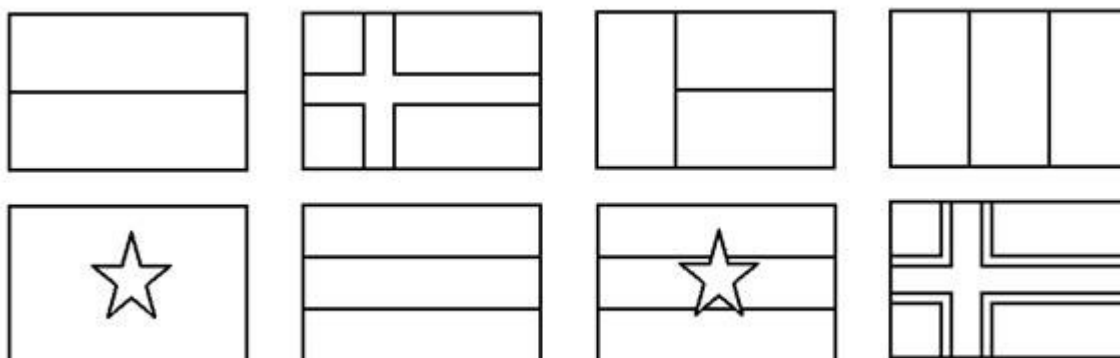
- сформировать практические навыки по использованию различных эффектов

Создание простейших рисунков в CorelDraw

Задание 1. С помощью инструментов *Прямоугольник*, *Эллипс*, *Основные фигуры* изобразите иконки кнопок инструментальной панели CorelDraw (толщина линий – 1 мм).

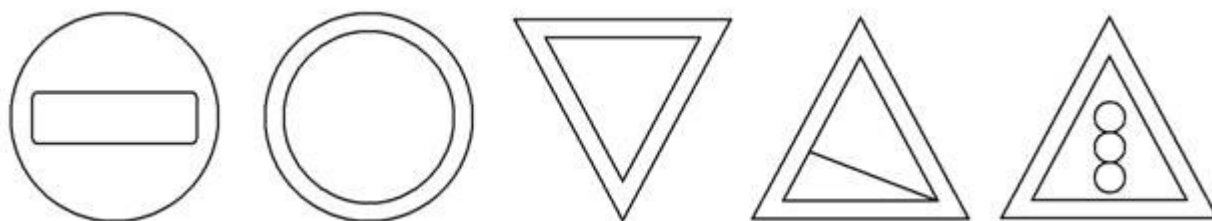


Задание 2. С помощью инструментов *Прямоугольник* и *Основные фигуры* создайте контурные рисунки флагов (толщина линий – 0,5 мм).



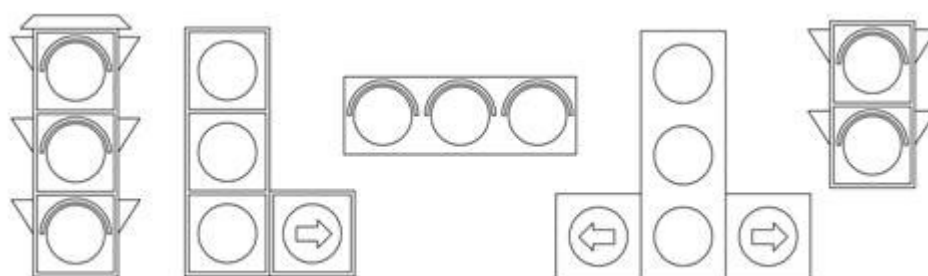
Рекомендации. Все флаги должны быть одного размера, расположены в рядах на одном уровне и на одинаковом расстоянии друг от друга. Флаги скандинавских стран с крестами (второй в первом ряду и четвертый во втором) выполнены с помощью маленьких прямоугольников, наложенных на фоновый прямоугольник флага, а не с помощью фигуры *Крест*.

Задание 3. С помощью инструментов *Прямоугольник*, *Эллипс*, *Основные фигуры* создайте контурные рисунки дорожных знаков (толщина линий – 0,75 мм).

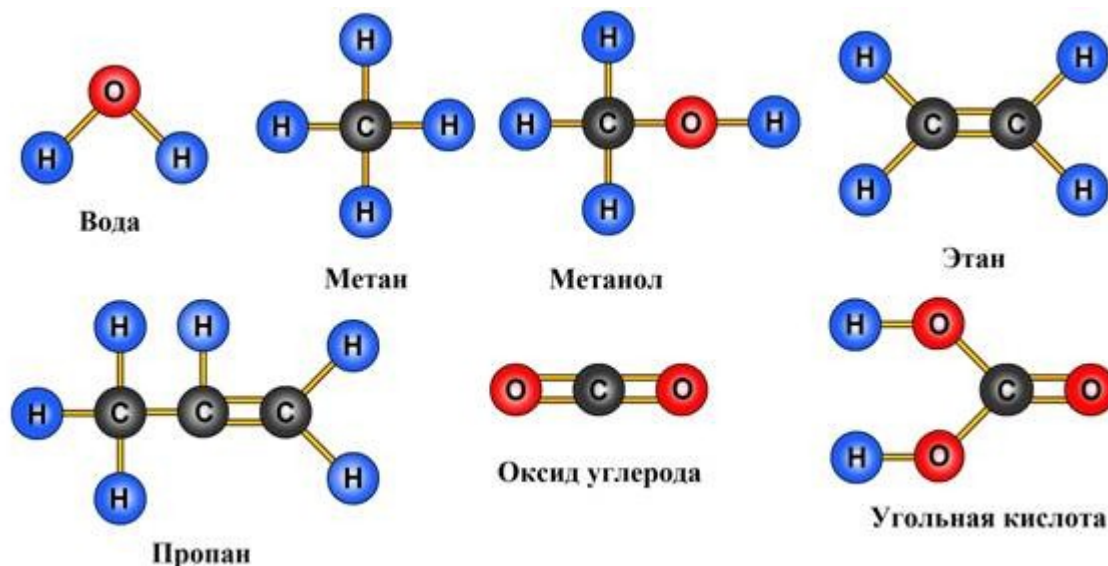


Закраска объектов в CorelDraw

Задание 1. Нарисуйте и раскрасьте светофоры по одному из предложенных образцов.



Задание: Нарисуйте шаростержневые модели молекул химических веществ.



Рекомендации. При изображении в цвете атом водорода (H) обычно обозначают светло-голубым цветом, углерода (C) – серым, кислорода (O) – красным.

Задание Нарисуйте детскую пирамидку из разноцветных цилиндров, объемность которых изображена градиентной заливкой.



Практическое занятие №9

Ввод в растровое изображение текста и его размещение

Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах

Тема; «Растровая компьютерная графика»

Размещение графики в документе

Работа с графикой в процессоре Word может строиться по четырем направлениям.

1. Вставка объекта, созданного в другом графическом редакторе (например, Microsoft Drawing, Paintbrush и т.д.).
2. Рисование в самом документе (воспользовавшись инструментами панели «Рисование»).
3. Использование готовых рисунков из коллекции Clipart для оформления текстов.
4. Редактирование готового рисунка из коллекции Clipart.

Вставка графических объектов

Объекты, созданные в графическом редакторе, хранятся в виде графических файлов на компьютере. Для включения одного из них в текстовый документ необходимо воспользоваться командой *Вставка/Рисунок/Из файла*. В появившемся окне после выбора соответствующего рисунка нажимается кнопка *Вставить*, и рисунок помещается в место вставки.

Редактирование объекта в тексте.

Для настройки изображения необходимо вывести панель *Настройка изображения*. Панель вызывается либо командой *Вид/Панель инструментов/Настройка изображения* либо выделением рисунка одним щелчком, тогда панель появляется автоматически.

Основные возможности:

1. Изменение яркости, контрастности рисунка.
2. Обрезание не нужных элементов.
3. Поворот рисунка на определенный угол.
4. Сжатие рисунка.

5. Обтекание рисунка текстом.
6. Задание контура рисунка.
7. Возврат исходных параметров рисунка.

Для установки рисунка в нужное место текстового документа необходимо задать Обтекание текстом, что позволит эффективно оперировать перемещением рисунка по тексту. Перемещение осуществляется с помощью мыши: выделив рисунок, при нажатой левой клавише мыши производят перетягивание рисунка в нужное место.

Библиотека картинок Clipart

Microsoft Office предлагает обширную библиотеку рисунков, в которой можно найти подходящую картинку для оформления практически любого документа. Чтобы добавить рисунок библиотеки Clipart в документ Word, необходимо выполнить следующие шаги.

1. Выберите команду *Вставка/Рисунок/Картинки*.
2. Введите ключевое слово для поиска картинки в поле *Искать* и щелкните на кнопке *Найти*. (В поле *Результаты* появятся имеющиеся в коллекции картинки с изображениями того, что является ключевым словом.)
3. Наведите указатель мыши на понравившуюся картинку. Щелкните на стрелке, появившейся справа от картинки и в раскрывшемся меню выберите пункт *Вставить*.
4. Чтобы добавить в документ еще один рисунок, переместите текстовый курсор в ту точку, куда нужно вставить рисунок, и с помощью области задач переключитесь в окно *Вставка картинки*.

Щелкните на кнопке *Изменить* окна *Вставка картинки*, чтобы вернуться к разделу *Поиск клипа*, и повторите описанные выше действия.

Редактирование готового рисунка из коллекции Clipart

Готовый рисунок из коллекции Clipart можно редактировать. Можно изменять контрастность или яркость рисунка, изменять размеры и пропорции, изменять цвет и заливку, выполнять надписи на рисунке. Предварительно необходимо выделить рисунок. В контекстном меню выбрать строку *Формат рисунка*.

В появившемся окне, выбирая различные вкладки, изменяйте свойства рисунка.

Работа с готовыми рисунками в Word.

1. Откройте файл **текст.doc**
2. Вставьте в текст рисунки (сначала **рисунок1.jpeg**, затем **рисунок2.jpeg**, и **рисунок3.jpeg**). Причем рисунок 1 установите в самое начало документа, а рисунки 2 и 3 установите в самый конец документа.
3. Установите размеры рисунков такими, чтобы их ширина была равна 5 см.
4. Установите у рисунка 1 обтекание текстом так, чтобы текст находился слева от рисунка.
5. Сделайте так, чтобы у рисунка 1 черный цвет стал прозрачным.
6. Рисунок 2 сделайте не цветным.
7. Установите взаимное расположение рисунков 2 и 3 такими:

8. У рисунка 3 сделайте синюю рамку.
9. Сохраните и отправьте преподавателю файл с выполненным заданием.

Практическое занятие №10 Настройка интерфейса программного средства двухмерной векторной графики. Использование векторной графики в дизайн-проектировании

- закрепить знания, полученные на уроке

Цель: Проверить знания на тему «Векторная графика. Интерфейс программы по обработке векторной графики».

1. Обучать учащихся работе с компьютерной графикой.
2. Развивать навыки работы с компьютерной графикой.
3. Воспитывать познавательный интерес.

III. Теоретическая часть.

Преимущества векторной графики:

- Она *экономна в плане дискового пространства*, необходимого для хранения изображений: это связано с тем, что сохраняется не само изображение, а только некоторые основные данные, используя которые, программа всякий раз воссоздает изображение заново.
- Объекты векторной графики *легко трансформируются и масштабируются*, что не оказывает практически никакого влияния на качество изображения. Масштабирование, поворот, искривление сводятся к элементарным преобразованиям над векторами.
- Программы векторной графики имеют развитые средства *интеграции изображений и текста*, единый подход к ним. Поэтому программы векторной графики *незаменимы в области дизайна, технического рисования, для чертежно-графических и оформительских работ*.

Недостатки векторной графики:

- Векторная графика ограничена в живописных средствах: в программах векторной графики практически невозможно создавать фотореалистичные изображения.
- Векторный принцип описания изображения не позволяет автоматизировать ввод графической информации, как это делает сканер для растровой графики.

Средства работы с векторной графикой

Как и в случае с растровой графикой, для работы с векторной имеется огромное количество программных средств, освоение которых сложнее по сравнению с растровыми. К основным относятся программы:

- *CorelDraw* - это профессиональный графический редактор с богатыми настройками и развитой системой управления.
- *Adobe Illustrator* - основное достоинство программы в том, что она вместе с Adobe Photoshop и Adobe PageMaker образует достаточно мощный пакет для выполнения компьютерной верстки полиграфических изданий и разработки сложных документов.

- *Macromedia Freehand* - один из самых дружественных и интуитивно понятных векторных редакторов. Программа отличается простотой системы управления и высоким быстродействием, но ее возможности несколько скромнее, чем у предыдущих редакторов.

Основные векторные графические форматы

Своего рода стандартом стали форматы двух наиболее популярных профессиональных графических пакетов - Adobe Illustrator и CorelDRAW:

AI (Adobe Illustrator Document) - поддерживают практически все программы, так или иначе связанные с векторной графикой. Этот формат является наилучшим посредником при передаче изображений из одной программы в другую, с PC на Macintosh и наоборот. В целом, несколько уступая CorelDRAW по иллюстративным возможностям, (может содержать в одном файле только одну страницу, имеет маленькое рабочее поле - этот параметр очень важен для наружной рекламы - всего 3х3 метра) тем не менее, он отличается наибольшей стабильностью и совместимостью с языком PostScript, на который ориентируются практически все издательско-полиграфические приложения.

CDR (CorelDRAW Document) - основной рабочий формат популярного пакета CorelDRAW, являющимся неоспоримым лидером в классе векторных графических редакторов на платформе PC. Имея сравнительно невысокую устойчивость и проблемы с совместимостью файлов разных версий формата, тем не менее, формат CDR можно без натяжек назвать профессиональным. В файлах этих версий применяется отдельная компрессия для векторных и растровых изображений, могут внедряться шрифты, файлы CDR имеют огромное рабочее поле 45х45 метров, поддерживается многостраничность.

WMF (Windows Metafile) - еще один формат Windows, на сей раз векторный. Понимается практически всеми программами Windows, так или иначе связанными с векторной графикой. Однако, несмотря на кажущуюся простоту и универсальность, пользоваться форматом WMF стоит только в крайних случаях, поскольку он не может сохранять некоторые параметры, которые могут быть присвоены объектам в различных векторных редакторах, не воспринимается Macintosh-ами, и, самое главное, способен исказить цветовую схему изображения.

PDF (Portable Document Format) - первоначально проектировался как компактный формат электронной документации, но в последнее время все больше используется для передачи по сетям графических изображений и смешанных документов, содержащих как текст, так и графику. Формат PDF является в полной мере платформонезависимым форматом, в текстовой части которого возможно использование множества шрифтов (которые содержатся непосредственно в документе, поэтому документ будет выглядеть так, как задумал его автор, на любом компьютере) и гипертекстовых ссылок, а также графические иллюстрации любого типа (векторные или растровые). Для достижения минимального размера PDF-файла используется компрессия, причем каждый вид объектов сжимается по наиболее выгодному для него алгоритму. Просматривать документы в формате PDF и распечатывать их на принтере можно с помощью утилиты *Acrobat Reader*, распространяемой компанией Adobe бесплатно.

Особый класс программ для работы с любыми видами изображений представляют программы-просмотрщики. Они позволяют просматривать графические файлы различных форматов, создавать фотоальбомы на жестком диске, перемещать, переименовывать, изменять размеры, а также конвертировать из одного формата в другой изображения. Лидером в данной области является программа *ACDSee*.

Быстро развивается область трехмерной векторной (или 3D) графики. К данному классу ПО относится, например, программа *3D-MAX Studio*.

По сравнению с традиционными для графических программ двумерными векторными и растровыми объектами работа с 3D-графикой предполагает использование более сложных понятий и процедур, таких как сцена, камеры, источники света.

Возможности программ для работы с трехмерной графикой достаточно широки. Это и изготовление спецэффектов для кино и телевидения, получение реалистичных фотоизображений, технических иллюстраций в программах автоматизированного проектирования для разработки новых реальных объектов и т.д.

Использование 3D-программ напоминает съемку с помощью видеокамеры комнаты, полной сконструированных вами объектов. Они позволяют смоделировать комнату и ее содержимое с использованием разнообразных базовых трехмерных объектов (кубы, сферы, цилиндры, конусы). После того, как модели всех объектов созданы и размещены на сцене, можно выбрать им оформление с помощью имеющихся в программе встроенных средств или создать собственное оформление. Затем можно создать и расставить воображаемые камеры, которые будут наблюдать и снимать виртуальный трехмерный мир. После всех приготовлений можно анимировать сцену, заставив двигаться объекты, источники света и камеры. В завершении можно визуализировать анимацию и зафиксировать результат в виде видеофайла.

Векторные рисунки не имеют фиксированных размеров, это означает, что их можно увеличивать до любых размеров и они всегда будут смотреться хорошо и качественно. Вектор отлично подходит для печати, для создания флеш анимаций и дизайна сайтов. Не даром дизайнеры любят вектор, так как с вектором легко работать. Мы хотим предложить вашему вниманию 50 сайтов на которых вы можете бесплатно скачать векторные изображения для создания красивого дизайна и облегчения работы.

Практическое занятие №11 Построение графических примитивов
Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов
Тема «Растровая компьютерная графика»

Цель: создать условия для самостоятельного выбора графического редактора при создании изображений.

Задачи:

Обучающие:

- организовать деятельность учащихся по изучению и первичному закреплению понятий «Графический редактор растрового типа», «Растр», «Палитра»; познакомить со структурой окна и основными инструментами графического редактора Paint.

Развивающие:

- развить умение анализировать;
- самостоятельно делать выводы;
- устанавливать причинно-следственные связи.

Воспитательные:

- воспитание усидчивости и культуры учебного труда при выполнении практических заданий
- воспитание информационной культуры.

1. Организационный этап

Здравствуйтесь, ребята! Садитесь. Проверьте свою готовность к уроку.

Сегодня мы поговорим о графическом редакторе Paint. Запишите тему урока к себе в тетрадь.

2. Актуализация опорных знаний

Для построения, коррекции, сохранения и получения “бумажных” копий рисунков и других изображений используется специальная программа –

3. Изучение нового материала

Одной из программ, позволяющих создавать и редактировать графику, является простейший графический редактор Paint, который автоматически устанавливается вместе с ОС Windows. В этой среде можно подготовить примитивный автопортрет, нарисовать открытку для друга или график функции для учителя математики.

Для рисования в Paint используются обычные инструменты: карандаш, кисть, ластик и другие.

Графический редактор Paint относится к редакторам растрового типа. Рисунок хранится в виде матрицы точек (растра), состоящего из конкретного набора точек. При увеличении каждая точка увеличивается в квадратик, т.е. из маленькой аккуратной картинки после увеличения можно получить монстра. При деформации (растяжении, наклоне) растрового рисунка гладкие кривые, как правило, разрываются.

Формат расширения графического файла, созданного в графическом редакторе - .BMP.

Для запуска графического редактора следует выполнить команду – ПУСК – Программы – Стандартные – Paint.

Перед вами появится окно следующего вида.

Как и все окна приложений Windows окно редактора Paint имеет строку заголовка (1), в которой указаны имя нового файла – Безымянный, и название программы Paint. Следующая строка – Строка меню (2). Панель инструментов (3) расположена слева. На ней находятся все средства, с помощью которых можно создавать и изменять рисунки на рабочем поле (4).

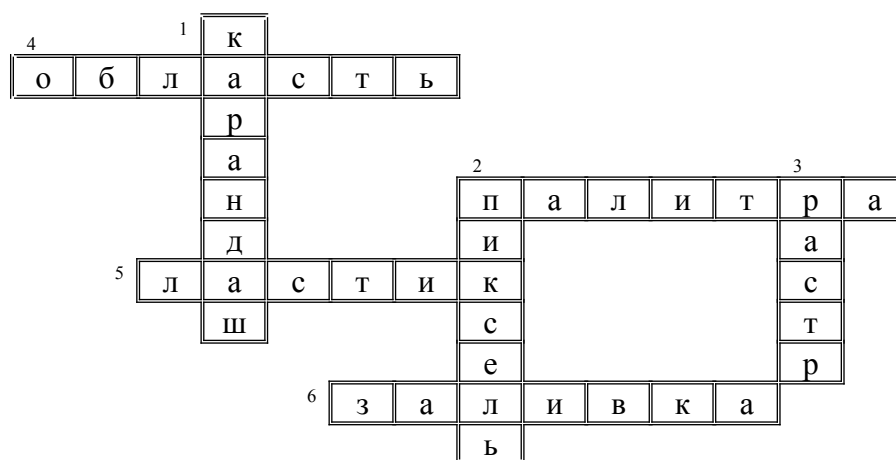
Размер рисунка можно задавать любой. Для этого выбираем команду Рисунок / Атрибуты и указываем ширину и высоту рисунка. Если рисунок настолько велик, что полностью не виден в окне, то просмотреть его невидимые части можно, используя горизонтальную и вертикальную полосы прокрутки (5). Над панелью инструментов расположено окно атрибутов (6), вид которого будет меняться в зависимости от выбранного вами инструмента. В этом окне можно изменять, например, ширину и стиль линии или форму и размер кисти. В нижней части окна расположена палитра (7), на которой представлены рабочие цвета. Палитру можно изменять с помощью пункта меню Палитра. Слева от палитры (8) наложены друг на друга два квадрата. В верхнем квадрате

указан цвет карандаша, а в нижнем – цвет фона. Для смены цвета карандаша нужно указать мышью на желаемый цвет палитры и кликнуть по левой кнопке мыши. Для смены цвета фона, нужно сделать то же самое, кликнув правой кнопкой. В нижней строке основного окна (9) содержится строка служебной информации, которая будет изменяться в зависимости от выбора инструмента в окне графического редактора. Там же справа содержатся координаты курсора в рабочем поле.

4. Первичная проверка знаний

Теперь проверим, как вы усвоили изученный материал. Для этого я предлагаю вам решить небольшой кроссворд.

Кроссворд



По горизонтали:

2. Набор цветов, которые можно использовать при рисовании.
4. Основную часть окна составляет рабочая...
5. Инструмент, который стирает изображение.
6. Инструмент, который служит для закрашивания одноцветных областей другим цветом.

По вертикали:

1. Инструмент, который позволяет провести линию в один пиксель.
2. Точка.
3. Матрица точек.

Практическое занятие №12 Работа с кривыми, создание и редактирование контуров Использование заливок

Тема: Векторная компьютерная графика

Инструменты создания контуров и управления параметрами контура. Изменение формы объектов

Задание Создание объектов инструментами Freehand (Свободная линия \ Рисование) и Bezier (Кривая Безье)

1. Создайте новый документ и выполните его настройки.
2. С помощью инструмента **Freehand** (Свободная форма \ Рисование) создайте кривую, удерживая **левую клавишу** мыши. Удалить часть кривой можно, перемещая мышью в

обратном направлении и удерживая клавишу <Shift>. Для того, чтобы продолжить рисование созданной ранее кривой, нужно выделить ее, активизировать инструмент **Freehand** и подвести курсор к конечной или начальной точке. Рядом с указателем появится стрелка. Нажмите левую клавишу мыши и продолжите рисование. Линия автоматически замкнется, если начальная и конечная точки окажутся на близком расстоянии. Тогда рядом с указателем появится маленькая стрелочка.

3. Нарисуйте инструментом **Freehand** (Свободная линия \ Рисование) отрезок прямой. Для этого один раз щелкните **левой клавишей** мыши в начале линии и один раз — в конце. Для построения ломаной щелкните в конце первого отрезка дважды, продолжите построение в любом направлении, для завершения построения щелкните один раз.

4. Попробуйте нарисовать кривую с помощью инструмента **Bezier** (Кривая Безье). Для этого один раз щелкните **левой клавишей** мыши в начале предполагаемой кривой, затем установите курсор в другом месте (это будет вторая опорная точка), нажмите клавишу мыши и потяните в сторону. От опорной точки потянутся направляющие линии. Длина и угол наклона направляющих определяют кривизну линии между опорными точками. Отпустите клавишу и нажмите в новом месте. Задавая новые опорные точки, можно получить кривую линии любой сложности. С помощью кривых Безье создаются максимально точные контуры с минимальным количеством опорных точек.

5. Создайте инструментом **Bezier** (Кривая Безье) ломаную линию. Для построения ломаной щелкайте левой клавишей мыши в узловых точках. Каждый новый щелчок продолжает построение ломаной. Закончить построение можно, либо переключившись на другой инструмент (можно нажать **пробел**), либо замкнув объект, щелкнув в начальной точке.

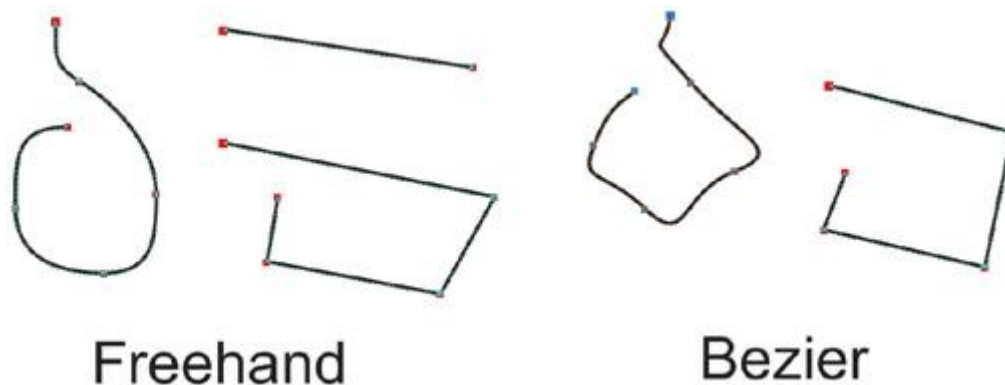


Рис. 2.1. Примеры использования инструментов

Задание: Создание изображения сердечка

1. Создайте эллипс и преобразуйте его в кривую командой **Arrange Convert To Curves** (Преобразовать в кривую).
2. Выберите инструмент **Shape** (Форма). На кривой станут видны четыре маленьких маркера. Это узлы кривой.
3. Инструментом **Shape** (Форма) выделите и удалите левый и правый узлы. Узлов останется два.

4. На панели атрибутов **Property Bar** (Свойства) щелкните по кнопке **Select All Nodes** (Выделить все узлы). Будут выделены оставшиеся два узла.

5. На панели атрибутов **Property Bar** (Свойства) щелкните по кнопке **Cusp Mode \ Make Node A Cusp** (Перегиб \ Острый угол). Изменится тип узлов, но на форме кривой это пока не отразится.

6. Щелкните в свободном месте экрана, что бы снять выделение.

7. Выделите верхний узел. Станут видны его управляющие рычаги (маркеры управления). Станут видны управляющие рычаги и у соседнего узла (а их всего два), но пользоваться ими не надо.

8. Ухватитесь за кончик правого верхнего управляющего рычага (маркера) и потяните его вверх. Должна измениться форма только правой части кривой.

9. Ухватитесь за кончик левого верхнего управляющего рычага (маркера) и аналогично потяните его вверх. Должна измениться форма уже и левой части кривой.

10. Выделите нижний узел.

11. Ухватитесь за кончик правого нижнего управляющего рычага (маркера) и потяните его вверх.

12. Ухватитесь за кончик левого нижнего управляющего рычага (маркера) и тоже потяните его вверх. Постарайтесь соблюдать симметрию.

13. Сделайте один щелчок левой клавишей мыши по красному цвету палитры цветов. Объект получит красную заливку.

14. Редактировать форму кривой можно, ухватившись непосредственно за линию. Учитель информатики Иванов Иван Иванович

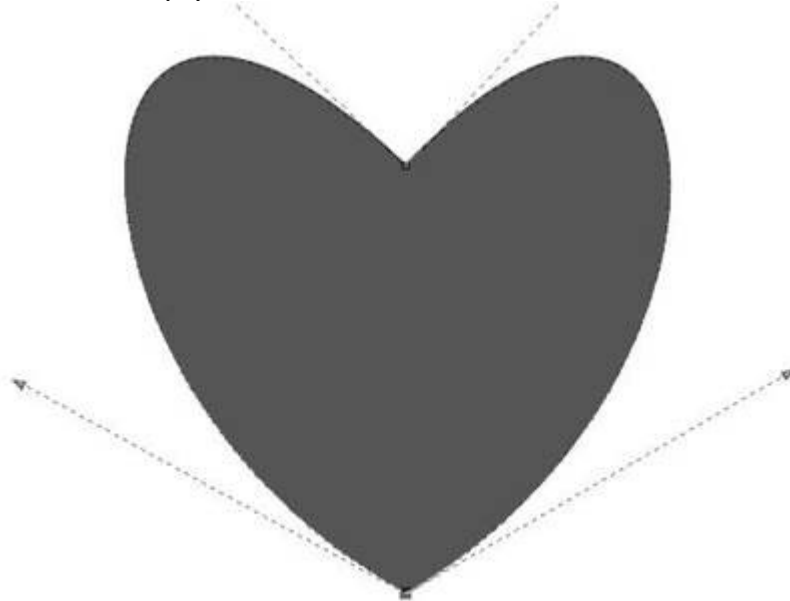
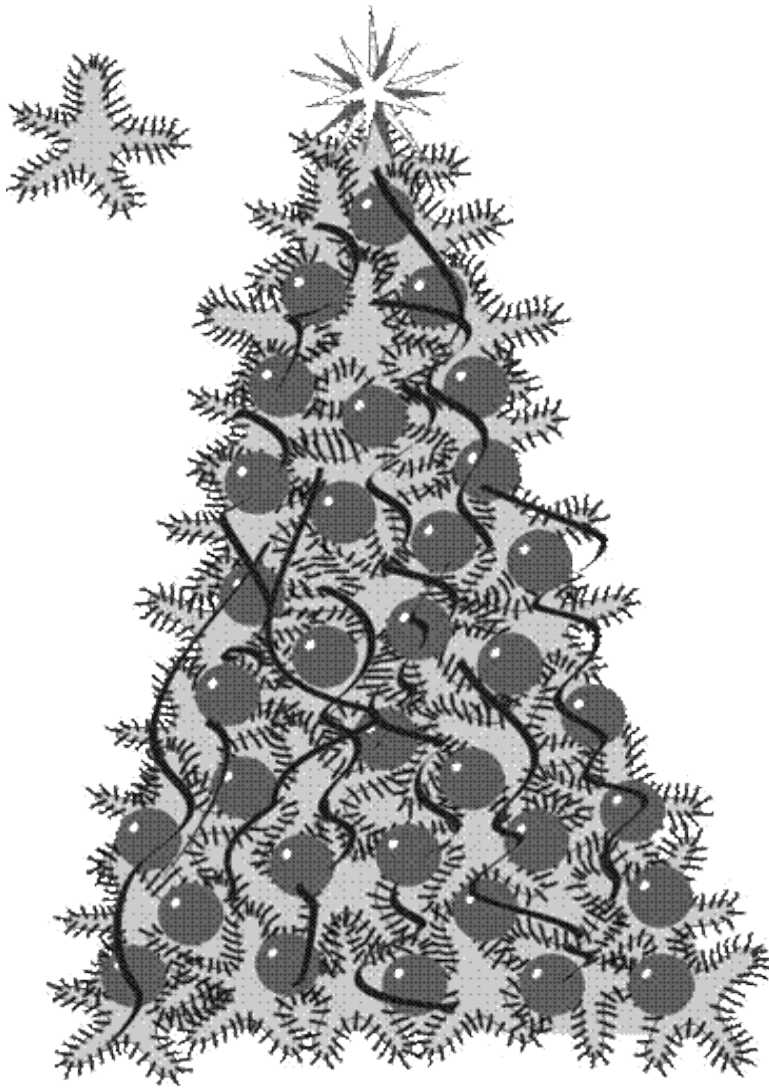


Рис. 2.2. Пример кривой с выделенным нижним узлом

Задание Создание изображения елки

1. Создайте новый документ и выполните его настройки.
2. Создайте эллипс и преобразуйте его в кривую командой **Arrange Convert To Curves** (Преобразовать в кривую).
3. Инструментом **Shape** (Форма) добавьте на кривую еще 6 узлов и измените форму объекта по образцу лапы елки. Выберите для заливки оттенок зеленого цвета.
4. Инструментом **Freehand** (Свободная форма \ Рисование) нарисуйте иголки. Выберите толщину иголок и цвет, отличный от предыдущего. Сгруппируйте кривую и иголки. Получится отдельная елочная “лапа”.
5. Создавая дубликаты, поворачивая, масштабируя и сжимая лапу с иглоками, составьте елку.
6. Инструментом **Polygon** (Многоугольник) создайте пятиугольник.
7. **НЕ** преобразовывая его в кривую, инструментом **Shape** (Форма) превратите пятиугольник в звезду.
8. Поворачивая и копируя звезду, применяя **Shape** (Форма) к копиям, нарисуйте многолучевую звезду из нескольких объектов. Разместите её на вершине елки.
9. Для ликвидации просветов создайте на заднем плане произвольный многоугольник
10. Прикройте кругами наиболее слабые места елки.
11. Инструментом **Freehand** создайте несколько линий толщиной 2 мм или 6 pt (пунктов). Превратите их в линии переменной толщины, применив к ним средства предоставляемые полем **Calligraphy** (Каллиграфическое \ Каллиграфия) диалогового окна **Outline Pen** (Перо для контура \ абриса).
12. Выделите и сгруппируйте все объекты составляющие елку. Уменьшите размер елки примерно в пять раз. Несмотря на уменьшение габаритных размеров, толщины контуров останутся неизменными. Это нарушает композицию, пример на рис. 2.4. (1). Отмените уменьшение елки. Выделите группу объектов, составляющих елку. Вызовите окно **Outline Pen** (Перо для контура \ абриса). Поставьте флажок **Scale with image** (Сохранять пропорции \ масштабированность вместе с изображением), другие параметры не меняйте. Нажмите ОК. Опять уменьшите размер елки примерно в пять раз. Теперь толщины контуров изменятся пропорционально изменению размеров объектов. На рис.



Практическое занятие №13 Создание макетов, подготовка эскизов принципиальных оригинал-макетов

Создание, редактирование, форматирование текста

Создание и обработка текстов. Редактирование и форматирование текстов Задание. Создание бейджа.

1. Создайте новый документ с размерами 90x55 мм (альбомная ориентация). Для этого выполните команду **File4New** (Файл4Создать \ Новый документ). Или в диалоговом окне **Create a New Document** (Создание документа), или на панели атрибутов **Property Bar** (Свойства) введите в цифровое поле ширина страницы 90, а в поле высота — 55 (единицы измерения **миллиметры**). Тогда формат станет **Custom** (Заказной), а ориентация — альбомная.

2. Включите инструмент **Text** (Текст).

Откройте список шрифтов на панели атрибутов и выберите шрифт Arial (или другой, в котором есть кириллица).

3. После щелчка на названии шрифта появится окно **Text Attributes** (Параметры текста), в котором предлагается согласиться с новыми параметрами текста по умолчанию. Поставьте оба флажка и щелкните на кнопке ОК.
4. Щелкните на странице и наберите строчными буквами как один текстовый блок **Artistic Text** в три строки/абзаца текст, представленный на рис. 3.1. На параметры текста пока не обращайтесь.



Рис. Пример бейджика

5. Установите выключку по центру (Center).
6. Инструментом **Text** (Текст) выделите две верхние строчки.
7. С помощью окна **Text4Change Case** (Текст4Изменить регистр) назначьте ВСЕ ПРОПИСНЫЕ.
8. На панели атрибутов панели атрибутов **Property Bar** (Свойства) установите для них кегль—44 пт, начертание—жирный (Bold).
9. Третья строка— все строчные, кегль— 27 начертание — курсив (Italic).
10. Расположите текстовый блок по центру этого маленького документа.
11. Поэкспериментируйте с другими шрифтами, установленными на компьютере

Задание - Создание маленькой листовки

1. В Microsoft Word или в другом текстовом редакторе наберите текст, представленный на рисунке (Можно использовать любой текст объемом примерно 1100 знаков.) Не старайтесь его отформатировать, только наберите с учетом абзацев.
2. Сохраните текст в формате **RTF**, файл обязательно **закройте**.
3. В CorelDRAW создайте новый документ формата А6 книжной ориентации.
4. Поместите набранный текст в документ с помощью команды **File Import** (Файл Импорт).
5. В окне **Importing/Pasting Text** (Импортируемый/Помещаемый текст) выберите третий вариант размещения, который подставит шрифты и параметры форматирования, предустановленные по умолчанию в CorelDRAW. Нажмите ОК.

6. Наведите указатель на левый верхний угол страницы и сделайте один щелчок левой клавишей мыши. Если программа создаст дополнительные страницы, то удалите их и оставьте только первую. Увеличьте текстовый блок, чтобы стал виден весь текст.

7. Назначьте всему тексту шрифт Arial, кегль 10 пт.

8. Чтобы программа при работе с данным текстовым блоком Paragraph Text, при необходимости, переносила часть слова на следующую строку, необходимо включить автоматический перенос. Для этого в меню **Text** (Текст) поставьте флажок на команде **Use Hyphenation** (Использовать переносы).

9. Включите инструмент **Text** (Текст) и вырежьте через буфер обмена слова «памятка дизайнера». Поместите их отдельным текстовым блоком Artistic Text вне основного текстового блока.

10. Аналогично поступите со словами «Общие правила набора и форматирования текста».

11. В документе стало три объекта. При необходимости удалите пустые абзацы в начале основного текста.

12. Отформатируйте созданные блоки Artistic Text как на рис.

Для увеличения интервала между абзацами основного текста воспользуйтесь **полосатым маркером в виде стрелки указывающей вниз**. Немного протяните его вниз, удерживая клавишу **Ctrl**. После нескольких попыток (вниз, вверх) удастся разместить нижнюю строчку текста в низу страницы. **ВАЖНО!** Одновременное использование абзацного отступа и отбивки абзаца выглядит не всегда уместным. (Приглядитесь к рис.). Поэтому следует убрать абзацный отступ.

Помните, что рамка вокруг блока Paragraph Text видна только на экране и на печать не выводится.

**ОБЩИЕ ПРАВИЛА
НАБОРА И ФОРМАТИРОВАНИЯ ТЕКСТА**

Текст набирают с одним и только одним пробелом между словами. Абзацные отступы должны быть одинаковыми во всем издании. Если абзацный отступ не используется, последняя строка, желательно, должна быть неполной. Последняя строка абзаца должна быть не меньше абзацного отступа (обычно 4-5 знаков).

Точка не ставится в заголовке и подзаголовке, если он отделен от текста, в конце подписи под рисунком, в заголовке таблицы и внутри нее. Если скобка завершает предложение, точку ставят после нее. Если точка необходима внутри скобки, то снаружи ее уже не ставят.

Не отбиваются пробелом от предшествующего слова или цифры точка, запятая, двоеточие, точка с запятой, вопросительный и восклицательный знаки, знак процента, градуса, минуты, секунды. Дроби не отбивают от целой части (1,5), как и математические знаки (-3 +2) и обозначения степени. Размерность от числа отбивают неразрывным пробелом (5 мм). Для улучшения удобочитаемости длинные числа разбиваются пробелом по три цифры: 1 234 567.

Разделитель дроби в русском языке - запятая, а в английском - точка. Сейчас это не очень принципиально, но в тексте необходимо использовать однотипное разделение.

Инициалы друг от друга и от фамилий отбивают неразрывным пробелом. Кавычки и скобки набираются вплотную к слову без пробелов. Оптимальная ширина колонки текста примерно 50-60 знаков.

**Практическое занятие №14 Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах
Использование художественных инструментов для создания графического образа**

Цель работы: Создание простого логотипа

1. Наберите слово (название гипотетической фирмы) ОКНО как Artistic Text шрифтом Arial. Обеим буквам «О» назначьте стиль Bold.
2. Преобразуйте текст в кривые.
3. Инструментом **Shape** (Форма) добавляйте новые узлы, удаляйте ненужные, изменяйте тип сегментов между узлами. Перемещая узлы, отредактируйте форму кривой до состояния представленного на рис.



Модели представления цветов. Инструменты управления параметрами заливки Задание. Заливки объектов

1. Создайте новый документ с типичными настройками.

2. Создайте прямоугольник произвольного размера (шириной чуть меньше ширины страницы А4).
3. Проверьте меню **View** (Вид) — должны стоять галочки напротив **Rulers** (Линейки) и **Guidelines** (Направляющие).
4. Вытащите из линеек примерно десять направляющих, две вертикальных и две горизонтальных направляющих должны совпадать со сторонами прямоугольника.
5. Остальные направляющие, пересекающие прямоугольник, наклоните произвольным образом — **ЩЛевКМ** по выделенной (красной) направляющей, затем поверните с помощью маркера поворота.
6. Включите прилипание к направляющим — в результате в меню **View** (Вид) должна стоять галочка напротив **Snap to Guidelines** (Привязать к направляющим).
 7. В каждой области прямоугольника, ограниченной направляющими:
 - создайте прямоугольник;
 - преобразуйте его в кривую;
 - при необходимости, удалите или добавьте узлы;
 - растащите маркеры узлов по углам области (учитывая прилипание).

Каждому получившемуся четырехугольнику (многоугольнику) будет присвоена заливка.

8. Выделите один из четырехугольников. Вызовите диалоговое окно **Uniform Fill** (Однородная заливка), позволяющее менять цвет однородной заливки выделенного объекта. Выберите необходимую цветовую модель в списке **Model**. Для документа, подготавливаемого, к печати выбирайте **СМΥК**. В поле **Components** (Составляющие цвета) в цифровых полях установите цифры параметров цвета.
9. Выделите другой четырехугольник. Вызовите диалоговое окно **Fountain Fill** (Градиентная заливка \ Фонтанная) для создания градиентных заливок (растяжек).

В списке **Type** (Тип) задайте тип градиентной заливки: линейный, конический, радиальный или квадратичный.

В поле **Centre offset** (Смещение центра) для радиальной, конической и квадратной растяжек можно задать смещение центра заливки.

В поле **Options** (Параметры) установите значения в поля:

- **Angle** (Угол) — угол для линейной и конической заливок;
- **Steps** (Шаги) — количество шагов диапазона цветов (оптимально 256);
- **Edge Pad** (Сдвиг края) — размеры начальной и конечной полос.

В поле **Color blend** (Цветовой переход) задайте начальный, конечный цвета и переход между ними, определяемый по цветовому кругу.

Опция **Custom** (Заказная) в поле **Color blend** (Цветовой переход) позволяет самостоятельно определять промежуточные цвета. Для установки промежуточных

цветов дважды щелкните мышью над цветовой полосой и задайте каждой новой позиции свой цвет.

10. Продолжайте присваивать заливки объектам. Вызовите диалоговое окно **Pattern Fill** (Заливка узором) Окно позволяет выбирать двухцветные, многоцветные и растровые заливки узором.

В открывающемся окне выберите нужный вам тип узора, установите, если нужно, параметры в поля **Size** (Размер), **Origin** (Начало координат), **Row or column offset** (Сдвиг по строкам или столбцам), **Transform** (Преобразование). Размер узора может меняться вместе с размером объекта, если установлен флажок **Transform fill with object** (Трансформировать с объектом).

В двухцветных заливках цвет образца можно менять кнопками **Front** (Основной цвет) и **Back** (Фоновый цвет). Кнопка **Create** (Создать) выводит на экран диалоговое окно, позволяющее создавать новые двухцветные заливки.

11. Создайте собственный образец двухцветной заливки узором. И присвойте эту заливку одному из объектов.

12. Вызовите диалоговое окно **Texture Fill** (Текстурная заливка). Текстуры — это изображения, созданные с помощью специальных алгоритмов и генератора случайных чисел.

ВАЖНО! Текстурные заливки корректно распечатываются после преобразования в пиксельное (растровое) изображение.

В поле **Texture library** представлены библиотеки текстур. Конкретный тип текстуры выбирается из поля **Texture list** (Текстуры). В правой части диалогового окна—набор управляющих полей.

13. Вызовите диалоговое окно **PostScript Texture**. Образец виден при флажке **Preview fill**. В документе эту заливку нельзя увидеть на экране в обычном режиме, необходимо из меню **View** включить режим **Enhanced** (Улучшенный), иначе заливки отображаются на экране буквами PS.

Практическое занятие №15 Использование спецэффектов

Цель работы: закрепление теоретических знаний по использованию спецэффектов.

Создание авторского узора

Применение специальных эффектов ВАЖНО! Не желательно применять к одному объекту несколько эффектов.

Задание: Изображение в перспективе

1. Создайте новый документ с типичными настройками.
2. Создайте и выделите объект или группу объектов.
3. Выберите команду **Add Perspective** (Добавить перспективу) в меню **Effects** (Эффекты).

4. Переместите мышью один из четырех появившихся угловых маркеров. При удерживании клавиши <Ctrl> маркер можно перемещать только горизонтально или вертикально. Одновременное удерживание клавиш <Ctrl>+<Shift> позволяет передвигать сразу два маркера. Появившийся при перемещении маркеров крестик является точкой пересечения граничных линий - точкой схода.

5. Для удаления перспективы выберите команду **Clear Perspective** (Отменить перспективу) из меню **Effects** (Эффекты).



Рис. Примеры перспективы

Задание: Оболочка объекта и ее модификация

1. Выделите объект или группу объектов.
2. Выберите команду **Envelope** (Оболочка) в меню **Effects** (Эффекты). Появится пристыкованное окно **Envelope**.
3. Щелкните по кнопке **Add New** (Добавить новую).

Вокруг выделенного объекта появятся узлы, перемещая которые можно изменить имеющийся контур. Программа автоматически переключится на инструмент **Interactive Envelope** (Интерактивная настройка огибающей) в группе инструментов **Interactive Tool**.

Кнопка **Add Preset** (Добавить готовую оболочку) выводит список образцов, которые можно использовать как оболочки, вместо кнопки **Add New** (Добавить новую).

Четыре кнопки, позволяющие задавать режим редактирования оболочки: по прямой; по дуге; по двойной дуге и основной — свободный режим редактирования формы оболочки.

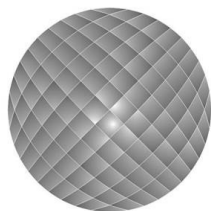
В списке представлены четыре способа деформации объекта в результате применения эффекта Envelope: **Horizontal** (Горизонтальный); **Original** (Оригинальный \ Исходный); **Putty** (Пластичный \ Угловой); **Vertical** (Вертикальный).

Флажок **Keep lines** (Сохранить прямые) включает режим, в котором прямые линии исходного объекта не искажаются.

С помощью кнопки **Create From** (Создать из \ Пипетка) можно создать оболочку по форме существующего объекта.

4. Отмена преобразований выполняется командой **Clear Envelope** (Отменить оболочку) из меню **Effects** или кнопкой на панели атрибутов.

ОБОЛОЧКА
КОНВЕРТ
ФЛАЖОК



Примеры использования эффекта оболочки

ВАЖНО! Редактировать эффекты **Add Perspective** (Добавить перспективу) и **Envelope** (Оболочка) удобно инструментом **Shape** (Форма).

Задание Эквидистантные линии – эффект контур

1. Создайте и/или выделите объект.
2. Выберите команду **Contour** (Контур \ Ореол) в меню **Effects** (Эффекты). Появится окно **Contour** с тремя вкладками или областями.

В **первой** вкладке \ области переключатель— куда прорисовывать контуры: **To centre** (К центру), **Inside** (Внутри) или **Outside** (Наружу).

Расстояние между контурами установите в поле **Offset**. Количество контуров —в поле **Steps**.

Во **второй** вкладке \ области устанавливается характер цветового перехода, цвет конечной контурной линии и цвет заливки последнего объекта в группе контура.

В **третьей** вкладке \ области окна есть движки изменения параметров промежуточных контуров и их цвета.

Исходный управляющий объект можно выделить отдельно и редактировать, в том числе и форму инструментом **Shape** (Форма).

INSIDE 
РАСТВОР

Рис. Примеры использования эффекта контура

ВАЖНО! Можно разбить группу контура на отдельные объекты. Для этого выделите группу и выберите в меню **Arrange** (Упорядочить \ Монтаж) команду **Break Apart** (Разделить). Затем разгруппируйте изображение командой **Ungroup** (Разгруппировать).

Задание Перетекание \ Пошаговый переход одного объекта в другой

1. Выберите команду **Blend** (Перетекание \ Пошаговый переход) в меню **Effects** (Эффекты).

Появится пристыкованное окно **Blend** с четырьмя вкладками.

2. Выберите **два** векторных объекта (или группы).
3. В цифровом поле первой вкладки установите количество шагов.
4. Нажмите **Apply** (Применить).

5. Посмотрите, как меняется изображение перехода при изменении параметров в поле угла поворота **Rotate** и при включенном режиме **Loop** (Петля). **Во второй** вкладке \ области окна есть движки изменения параметров промежуточных фигур и их цвета при перетекании.

В третьей вкладке \ области можно регулировать цвета промежуточных объектов.

В четвертой вкладке \ области — дополнительные возможности преобразования перехода.

Исходные управляющие объекты можно выделять по отдельности и редактировать, в том числе и форму инструментом **Shape** (Форма).

Практическое занятие №16 Разработка модульной сетки стиля

Печать изображений Задание. Использование шаблонов

Цель работы: закрепление теоретических знаний

Можно начинать работу с документом, используя шаблон страницы (**Template**). Шаблон — это подготовленный разработчиками или сохраненный пользователем бланк страницы. Шаблон может иметь графические изображения или только настройки страницы. Созданный на его основе документ сохраняется в отдельный файл и не вносит изменений в сам шаблон. Шаблоны хранятся в специальных файлах с расширением CDT.

Для использования шаблона необходимо выбрать команду **File4New From Template** (Файл4Создать по шаблону). В диалоговом окне **New From Template** (Создать по шаблону) необходимо выбрать категорию шаблона и требуемый шаблон.

Все шаблоны программы разделены на категории. В разных версиях программ эти категории разные. Вкладка **Browse** (Обзор) предназначена для загрузки пользовательского шаблона (любого файла, сохраненного с расширением cdt). После выбора шаблона и щелчка на кнопке **OK** или **Open** (Открыть) будет создан новый документ с параметрами и графикой, размещенной в шаблоне.

1. Выберите команду **File4New From Template** (Файл4Создать по шаблону).
2. Просмотрите варианты и выберите какой-либо шаблон. Будет создан новый документ с графическими изображениями и текстами.
3. В поля шаблона можно добавить свой текст. Для этого необходимо выбрать инструмент **Text** (Текст), щелкнуть им в текстовом поле и ввести текст. Кроме того,

можно добавить собственные изображения или разгруппировать и изменить изображения шаблона. Добавьте в шаблон текст или изображения.

Задание: Выполнение печати с разбиением

1. Создайте документ формата А3 книжной ориентации и разместите на листе несколько объектов.
2. Для вывода документа на печать выберите команду **File 4 Print** (Файл4 Печать) или щелкните на кнопке с изображением принтера на стандартной панели инструментов.
3. В свойствах принтера установите формат бумаги А4, альбомная ориентация. Поставьте флажок **Print tiled pages** (Печатать плитками \ частями). В поле **Tile overlap** (Перекрытие частей) укажите 5 мм.
4. В окне предварительного просмотра добейтесь, чтобы печать выполнялась на минимальное количество листов бумаги.

Задание: Выполнение печати в файл

1. Откройте или создайте документ.
2. В окне **Print** (Печать) выберите драйвер какого-либо принтера (желательно постскриптовского, но не Adobe PDF).
3. Поставьте флажок печать в файл. Установите остальные необходимые параметры. Выполните печать в файл (расширение рпн или ps).
4. Откройте созданный печатный файл **в блокноте** (Notepad). Просмотрите код. Попытайтесь найти изображение.

Создание рекламных модулей по образцу

1. Создайте новый документ.
2. Постарайтесь **повторить эти рекламные модули** один к одному (за исключением некоторых шрифтов кириллицы) в размер 40x40мм. Особая тщательность требуется при выполнении логотипов и графики.

Создание рекламного модуля на заказ

1. Создайте новый документ.
2. Создайте цветной рекламный модуль размером 100 на 100 мм. Текст:

ЛИМТУ
КАФЕДРА КПД
Слушатели курса “дизайн компьютерных изображений”
БЕСПЛАТНО

выполняют графические работы.

ул. Гастелло, 12, комн. 312. Тел. 293-32-68
Графика:

- логотип кафедры (как вы его представляете);
- и / или абстрактный рисунок на тему дизайна (можно взять элементы символьных шрифтов); - схема прохода от метро до ЛИМГУ

Примеры готовых модулей

3. Сохраните документ для демонстрации преподавателю.

Верстка буклета формата А4

1. Разработайте буклет о себе (или о чем угодно).

Рекомендуемый вариант – стандартный евро буклет, складывающийся втрое. Это один лист А4 формата с двух сторон.

Поместите туда резюме, фото, рисунок, печать, логотип и т.д. и т.п.
Придерживайтесь следующих основных правил:

- **ВЫРАВНИВАНИЕ** - каждый элемент нужно зрительно связать с другими элементами, чтобы их можно было мысленно соединить невидимой линией.
- **ПОВТОР** - подобные друг другу элементы должны быть оформлены одинаково на протяжении всей работы.

2. Сохраните документ для демонстрации преподавателю.

Подготовка электронных документов Задание Создание электронного документа

1. Создайте эллипс и залейте его серым (50%) цветом.
2. Создайте дубликат эллипса, немного сдвинув его в сторону— левее и выше, после чего залейте желтым цветом.
3. Поместите буквы **NNNN** на желтый эллипс, подгоните их размер и залейте красным.

Это заготовка кнопки —ее нормальное состояние.

4. Выделите все три объекта кнопки и выберите команду меню **Effects**

4 Rollover 4 Create Rollover (Эффекты Создать). В строке состояния появится надпись **Rollover [NORMAL] ([ОБЫЧНОЕ])**.

5. Для изменения рисунка в других режимах щелкните правой кнопкой мыши на объекте и выберите в появившемся контекстном меню команду **Edit Rollover** (Редактировать). Эту же команду можно найти в основном меню **Effects 4 Rollover 4 Edit Rollover** (Эффекты 4 Редактировать). Все рисунки, кроме редактируемой кнопки, станут невидимыми, и на экране появится дополнительная панель инструментов **Internet** (Интернет). Если панель **Internet** (Интернет) уже была выведена ранее, то при создании можно не пользоваться командами меню, а нажимать соответствующие кнопки в панели.

6. Вместо строки управления страницами слева внизу экрана должна появиться строка управления состояниями. Выберите в этой строке или в списке, расположенном на

панели **Internet** (Интернет), вариант OVER (Сверху \ Над). Это состояние кнопки, когда на нее установлен указатель мыши. Выделите буквы и залейте их зеленым цветом. Так будет выглядеть кнопка при наведении на нее указателя мыши.

7. Выберите в строке состояние DOWN (Снизу \ Нажать). В качестве заготовки используется вариант NORMAL (Обычный). Удалите серый эллипс, который на заднем плане. Желтый эллипс перекрасьте в оранжевый, а буквы опять перекрасьте в зеленый цвет. Теперь кнопка выглядит нажатой.

Вид трех состояний

8. Нажмите кнопку «**Finish Editing Rollover**» (Закончить редактирование), чтобы закончить редактирование кнопки и вернуться в обычный режим работы редактора. Не ошибитесь кнопкой — не извлекайте все объекты из ролловера. Теперь можно посмотреть, что получилось. Нажмите кнопку «**Live Preview of Rollover**» (Прямой просмотр) панели **Internet** (Интернет). Можете попробовать, как работает ролловер.

9. Наведите указатель мыши, и кнопка изменится — буквы станут зелеными. Нажмите клавишу мыши, и не отпускайте ее. Пока вы нажимаете клавишу мыши, на созданной кнопке виден третий рисунок — оранжевый эллипс с зелеными буквами. Отпустите клавишу мыши и отведите указатель мыши в сторону. На кнопке вновь появится начальный рисунок. Отожмите кнопку «**Live Preview of Rollover**» (Прямой просмотр) панели **Internet** (Интернет) для дальнейшей работы над документом.

Публикация документов в Интернете

1. Создайте многостраничный документ с иллюстрациями, гиперссылками. Используйте для окрашивания любую палитру RGB цветов — палитру **Web-safe Colors** или Палитру RGB по умолчанию.

2. Нажмите кнопку «**Internet**» панели **Internet** (Интернет) или выберите команду меню **File 4 Export HTML** (Файл 4 Экспортировать в HTML). В предыдущих версиях команда может иметь другое название — **File 4 Pub-lish to The Web HTML** (Файл 4 Опубликовать в Web HTML). На экране появится диалог настройки публикации документа в Интернете.

3. Укажите место в своей папке на своем компьютере.

4. В списке **HTML Layout Method** (Метод генерации HTML) выберите способ построения документа **Styles** (Стили). Во вкладке **Advanced** (Дополнительные \ Расширенный) Убедитесь, что установлен флажок **Generate JavaS-crypt for roll-overs** (Генерировать JavaScript для переключателей \). Это необходимо, чтобы был создан нужный программный код, позволяющий анимировать кнопки, созданные с помощью CorelDRAW. Остальные флажки во всех вкладках оставьте по умолчанию.

5. Проверьте последнюю вкладку, убедитесь, что надпись на ярлычке этой папки **No Issues** (Нет \ Никаких проблем). Нажмите кнопку ОК.

6. Просмотрите результат в браузере.

Публикация в формате PDF

1. Создайте многостраничный документ, импортируйте в него произвольные текст и изображения. Некоторым страницам задайте фон.
2. Выберите команду меню **File 4 Publish to PDF** (Файл 4 Опубликовать в PDF).
3. Откроется обычный диалог сохранения файла, в котором дополнительно появятся несколько полей. В списке **PDF Style** (Стиль PDF) можно выбрать вариант **PDF for Web** (Наименьший размер).
4. Нажмите кнопку **Settings** (Настройки), просмотрите настройки всех вкладок. Проверьте последнюю вкладку, убедитесь, что надпись на ярлычке этой папки **No Issues** (Нет \ Никаких проблем).
5. Выполните создание PDF документа.
6. Просмотрите его в Adobe Acrobat или Adobe Reader.

Создание пользовательских элементов.

Настройка программы и параметров документа Задание Представление документа в нескольких окнах

В процессе работы над сложной иллюстрацией иногда необходимо при увеличенном фрагменте видеть, как его редактирование сказывается на всем изображении. В этом случае полезно представить изображение в двух окнах, причем в разных масштабах: в одном окне в увеличенном масштабе, в котором проводится редактирование, в другом — в нормальном масштабе, чтобы оценить результат редактирования.

1. Откройте любой документ.
2. В панели **Zoom** (Масштаб) установите отображение документа **To Page** (Страница), чтобы отобразить на экране всю страницу документа.
3. Для создания нового окна выберите команду **Window 4 New Window** (Ок-но 4 Создать \ Новое окно). Следует иметь в виду, что созданное новое окно перекроет исходное окно документа.
4. Для отображения созданных окон на экране выполните команду **Win-dow 4 Tile Vertically** (Окно 4 Слева направо \ Без перекрытия вертикально).
5. Установите в правом окне масштаб отображения 400%.
6. Инструментом **Pan\Hand** (Панорама \ Рука) прокрутите изображение для выбора необходимого фрагмента отображения.

Задание Настройки программы и новых документов

1. Закройте все открытые документы. Не сверните, а именно закройте.
2. Создайте новый документ.
3. Вызовите диалоговое окно **Options** (Параметры) одноименной командой из меню **Tools** (Инструменты).

4. Перейдите в раздел **Workspace** (Рабочее пространство). При необходимости сделайте текущим рабочим пространством настройки дефолт **_default**. На их основе создайте новое рабочее пространство настроек с именем **user**, а если такое имя уже существует, то с именем **temp**.
5. Сделайте текучим созданное рабочее пространство (свою совокупность настроек).

ВАЖНО! Всегда текущее рабочее пространство должно быть с пользовательским именем.

Приступите к проверке и изменению настроек.

6. Установите количество отменяемых действий равное 10 или 20 (на мощном компьютере).
7. Если есть категория **memory** (память), то выберите какой-либо диск (НЕ С) в качестве дополнительного диска для «слива» большого объема оперативной информации. Если такой категории в настройках нет, значит эта операция будет происходить под управлением настроек операционной системы.
8. Убедитесь, что не стоят флажки автопереключения клавиатуры и первая буква предложения прописная (заглавная). Если флажки стоят, то снимите их.
9. Просмотрите список горячих клавиш, но не меняйте его.
10. Установите шаг курсорных клавиш равным 0,1 мм и множитель для «супер шага» – 10.
11. Перейдите в раздел **Document** (Документ) сделайте выбранные настройки настройками по умолчанию, для всех новых документов.

Создание пользовательской многоцветной заливки

1. Наберите Artistic Text (Заголовочным текстом) слово ЛИМТУ.
2. Присвойте буквам многоцветную градиентную заливку.
3. Командой **Tools 4 Create 4 Pattern** (Инструменты 4 Создать 4 Заливку) вызовите диалоговое окно для установки параметров будущей заливки. Установите тип заливки полноцветным **Full Color**. Нажмите ОК.
4. Появившимся перекрестием определите рамку с созданными буквами. В окне с запросом о создании новой заливки нажмите ОК.
5. В окне **Save Vector Pattern** (Сохранить векторную заливку \ узор) дайте файлу имя **temp** и сохраните его. Созданная заливка добавится в самый конец списка заливок окна **Pattern Fill** (Заливки узором).
6. Создайте прямоугольник во всю страницу.
7. Залейте прямоугольник новой заливкой с помощью окна заливок узором.

Цель работы: закрепление теоретических знаний

Фигурная обрезка

Для создания эффекта **PowerClip** (Фигурная обрезка) необходимо наличие двух объектов: того, который будет маскироваться (содержимое) и требуемой формы, контейнера в который будет помещен исходный объект.

1. Выделите объект или **группу объектов**, которые необходимо поместить в контейнер.
2. Из меню **Effect** (Эффекты) выберите в подменю **PowerClip** команду **Place Inside Container** (Поместить в контейнер). Появится большая черная стрелка.
3. Щелкните стрелкой на объекте-контейнере.

Функция **PowerClip** скрывает те части исходного объекта, которые выходят за пределы формы.

В качестве формы можно использовать несколько объектов, предварительно их сгруппировав. После преобразования полученные изображения можно разгруппировать. Каждая часть полученного изображения не зависима от других частей.

4. Для редактирования обрезки объекта выберите в подменю **PowerClip** режим **Edit Contents** (редактировать содержимое). На экране появится исходный объект, доступный для изменений.

5. После окончания редактирования выберите в подменю **PowerClip** режим **Finish Editing This Level** (Завершить редактирование).

Пример создания PowerClip

Задание: Мягкий край

1. Создайте круг.
2. Из меню **Effects** (Эффекты) вызовите команду **Bevel** (Скос \ Фаска).
3. В появившемся пристыкованном окне **Bevel** в верхнем списке выберите **Soft edge** (Мягкий край).
4. Нажмите **Apply**. Рассмотрите результат, поменяйте параметр **Distance** (Размер скоса). Снова нажмите **Apply**. Поменяйте другие параметры. Создайте несколько изображений кнопок для сайта, различных, но в одном стиле.

Пример использования Soft edge (Мягкий край)

ВАЖНО! Если применить к объекту **Bevel** (Скос) команду **Break Apart**

(Разделить) из меню **Arrange** (Упорядочить \ Монтаж), то можно убедиться, что изображение Soft edge пиксельное (растровое).

Использование в окне **Bevel** в верхнем списке опции **Emboss** (Рельеф), приводит всего лишь к созданию двух дополнительных объектов.

Задание: Интерактивная деформация

1. Активизируйте инструмент **Interactive Distortion** (Интерактивная деформация), расположенный на панели инструментов в группе интерактивных инструментов. Три левые кнопки на панели атрибутов задают типы деформации: **Push and Pull** (Тяни-Толкай), **Zipper** (Зигзаг), **Twister** (Скручивание). Результат этих преобразований почти всегда случаен, так как зависит от многих факторов, но получаемые фигуры могут быть очень интересными.

2. Попробуйте применить этот инструмент к простым фигурам.

Примеры работы инструментом **Interactive Distortion** (Интерактивная деформация) над кругом

Практическое занятие №18 Разработка дизайна Web-страницы «Структура HTML-документа. Создание Web-страницы»

Цель: научиться создавать простейшие HTML-документы, разбивать текст на абзацы, выполнять выравнивание различными способами, просматривать Web-страницы с помощью браузера.

Теги — это определённые последовательности символов, заключенные между знаками < (меньше) и > (больше). Символ < обозначает начало тега, символ > обозначает конец тега. HTML-документ – это всё, что заключено между тегами.

Структура HTML-документа Заголовок находится между тегами. В нем содержится информация о документе, которая не выводится на экран (является необязательным элементом). Название странички располагается между тегами и появляется в верхней рамке окна программы просмотра. Прописные и строчные буквы в написании тегов значения не имеют. Тело выводится на экран программой просмотра (браузером) – текст, картинки, видеофрагменты. Оно заключается между тегами.

Задание 1. Создание простейшего HTML-документа. 1. Откройте текстовый редактор Блокнот. 2. Создайте в нем следующий документ: Моя страничка

Привет! Это моя первая страничка!

3. Сохраните этот файл в своей папке, выполнив команду Файл / Сохранить как, в поле Имя файла введите Пример.html. НЕ ЗАКРЫВАЯ Блокнот, откройте этот файл в окне программы просмотра Internet Explorer с помощью команды Файл / Открыть. Разбиение на абзацы, различные способы выравнивания Разбиение на абзацы

текст

Абзац с выравниваем

текст

текст

текст

текст

По левому краю По центру По правому краю По ширине Перевод на новую строку в абзаце

Заголовок (уровни от 1 до 6)

Заголовок Название документа Тело документа Замечание: пробелы и клавишу Enter внутри абзаца можно использовать произвольно (в браузере это не отображается). Задание

2. Усовершенствование странички.

1. Добавьте в свою страничку следующий текст:

Привет! Это моя первая страничка!

В лесу родилась елочка. В лесу она росла.

Зимой и летом стройная, зеленая была.

Метель ей пела песенку: «Спи, елочка, бай-бай».

Мороз снежком укутывал: «Смотри, не замерзай!»

2. Сохраните изменения, выполнив команду Файл/ Сохранить. НЕ ЗАКРЫВАЯ Блокнот, откройте этот файл в окне программы просмотра Internet Explorer с помощью команды Файл/ Открыть, чтобы увидеть изменения нажмите кнопку Обновить.

3. Приведите свою страничку к предложенному виду, добавив необходимые теги.

Привет! Это моя первая страничка!

В лесу родилась елочка. В лесу она росла.

Зимой и летом стройная, зеленая была.

Метель ей пела песенку: «Спи, елочка, бай-бай».

Мороз снежком укутывал: «Смотри, не замерзай!»

4. Сохраните изменения, НЕ ЗАКРЫВАЯ Блокнот, просмотрите с помощью браузера Internet Explorer (чтобы увидеть изменения нажмите кнопку Обновить).

5. Вставьте после фразы «Привет! Это моя первая страничка!» два заголовка: Заголовок первого уровня: Меня зовут (впишите свое имя). Заголовок второго уровня: Я учусь на ___ курсе (впишите свой курс). Заголовок третьего уровня: Это моя любимая песенка.

6. Сохраните изменения и просмотрите их с помощью браузера Internet Explorer.

7. Выровняйте заголовки следующим образом: Заголовок первого уровня по левому краю, Заголовок второго уровня по центру, Заголовок третьего уровня по правому краю.

8. Сохраните изменения и просмотрите их с помощью браузера Internet Explorer.

Подведение итогов

- Сделайте в тетради конспект теоретического материала.

Критерии оценки теоретических знаний

Оценка «отлично» выставляется, если студент имеет глубокие знания учебного материала по теме практической работы, показывает усвоение взаимосвязи основных понятий используемых в работе, смог ответить на все уточняющие и дополнительные вопросы.

Оценка «хорошо» выставляется, если студент показал знание учебного материала, усвоил основную литературу, смог ответить почти полно на все заданные дополнительные и уточняющие вопросы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент в целом освоил материал практической работы, ответил не на все уточняющие и дополнительные вопросы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он имеет существенные пробелы в знаниях основного учебного материала практической работы, который

полностью не раскрыл содержание вопросов, не смог ответить на уточняющие и дополнительные вопросы.

Критерии оценки практических навыков по практической работе

Оценка «отлично» ставится, если студент демонстрирует знание теоретического и практического материала по теме практической работы, определяет взаимосвязи между показателями задачи, даёт правильный алгоритм решения, определяет междисциплинарные связи по условию задания.

Оценка «хорошо» ставится, если студент демонстрирует знание теоретического и практического материала по теме практической работы, допуская незначительные неточности при решении задач, имея неполное понимание междисциплинарных связей при правильном выборе алгоритма решения задания.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент затрудняется с правильной оценкой предложенной задачи, даёт неполный ответ, требующий наводящих вопросов преподавателя, выбор алгоритма решения задачи возможен при наводящих вопросах преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент даёт неверную оценку ситуации, неправильно выбирает алгоритм действий.

Тестовые задания по МДК 01.02 Основы проектной и компьютерной графики

1 Что такое проектный замысел

- А конечный результат
- Б озарение
- В общая идея, набросок
- Г процесс создания

2 Принципы художественно-графического проектирования это-

- А соответствие выразительных средств графики проектной идее
- Б вариативный характер эскизного поиска
- В последовательная работа над эскизом
- Г все ответы верны

3 Основной вид графического изображения в проектной деятельности

- А чертеж
- Б эскиз
- В этюд
- Г фор-эскиз

4 Фор - эскиз это-

- А это композиционные наброски будущего рисунка, предшествующие работе на основном листе
- Б это законченный рисунок со светотеневой моделировкой
- В готовый этюд
- Г набросок выполненный в акварели

5 Рабочий эскиз это-

- А это графический документ, содержащий изображение детали
- Б это графический документ, содержащий изображение детали и другие данные, необходимые для ее изготовления и контроля
- Г это графический документ, содержащий изображение чего-либо, но не содержащий данные для изготовления и контроля
- В нет верных ответов

6 Клазура это-

А то вид проектной деятельности, с помощью которой производится проверка практических навыков студентов при решении архитектурной или дизайнерской задачи.

Б рисунок с помощью монотипии

В вид проектной деятельности под руководством преподавателя

Г эскиз сложной фигуры

7 Технический рисунок это-

А изображение предмета, выполненное с использованием законов перспективы

Б изображение предмета в цвете

В наглядное изображение предмета, выполненное от руки или с использованием чертежных инструментов в глазном масштабе с использованием светотени

Г изображение предмета с использованием графических средств

8 Что такое масштаб

А называется отношение линейных размеров изделия на чертеже к его действительным линейным размерам

Б нет правильных ответов

В называется отношение вертикальных размеров изделия на чертеже к его действительным размерам

Г называется отношение горизонтальных размеров изделия на чертеже к его действительным размерам

9 Определение шрифта

А графическая форма изображения букв

Б графическая форма изображения букв, цифр и условных знаков, которые используются при выполнении чертежей и других технических документов

В графическая форма изображения цифр

Г графическая форма изображения объектов

10 Линии на чертеже бывают

А сплошная толстая основная

Б сплошная тонкая

В штриховая

Г все ответы верны

11 Сопряжение это-

А закругление с помощью чертежных инструментов

Б не плавный переход от одной прямой или кривой линии к другой кривой линии

В пересечение двух окружностей

Г плавный переход от одной прямой или кривой линии к другой кривой линии

12 Что такое перспектива

А техника изображения пространственных объектов на какой-либо поверхности без сокращения размеров предметов

Б техника изображения пространственных объектов на какой-либо поверхности без сокращения размеров предметов с искажением цвета

В техника изображения пространственных объектов на какой-либо поверхности в соответствии с теми кажущимися сокращениями их размеров, изменениями очертаний формы и светотеневых отношений, которые наблюдаются в натуре.

Г техника изображения пространственных объектов на какой-либо поверхности без сокращения размеров предметов и без изменения цвета

13 Что такое развертка

А плоская фигура, полученная при совмещении поверхности геометрического тела с одной плоскостью (без наложения граней или иных элементов поверхности друг на друга)

Б объемная фигура, полученная при вращении прямоугольника вокруг своей оси

В объемная фигура, полученная при вращении части окружности вокруг своей оси

Г плоская фигура, полученная при совмещении поверхности геометрического тела с одной плоскостью (с наложением граней или иных элементов поверхности друг на друга)

14 Виды компьютерной графики

- А Растровая
- Б Векторная
- В Растровая , векторная, фрактальная
- Г Фрактальная

15 Кто разработал программу «Компас 3 Д»

- А «Аскон»
- Б « SAI»
- В «SolidWorks»
- Г «NanoCad»

16 Растровое изображение это-

- А изображение, представляющее собой сочетание линий на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.
- Б изображение, представляющее собой сочетание всех геометрических фигур на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.
- В изображение, представляющее собой сочетание окружностей на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.
- Г изображение, представляющее собой сетку (мозаику) пикселей -цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.

17 Векторное изображение это-

- А как форма компьютерной графики, представляет собой набор механизмов для создания визуальных изображений непосредственно из геометрических фигур, определенных на декартовой плоскости, таких как точки, линии, кривые и многоугольники
- Б как форма компьютерной графики, представляет собой набор механизмов для создания визуальных изображений непосредственно из множества точек
- В как форма компьютерной графики, представляет собой набор механизмов для создания визуальных изображений непосредственно из пересекающихся окружностей
- Г как форма компьютерной графики, представляет собой набор механизмов для создания визуальных изображений непосредственно из пересекающихся линий

18 Назначение трехмерной графики в проектной деятельности

- А разработать плоский образ желаемого объекта. При этом модель может не соответствовать объектам из реального мира
- Б разработать образ желаемого объекта. При этом модель может соответствовать объектам из реального мира
- В разработать зрительный объёмный образ желаемого объекта. При этом модель может соответствовать объектам из реального мира
- Г разработать образ на листе бумаги в цвете

19 Основные инструменты панели геометрия в Компас 3Д

- А Сервис, окно, библиотека....
- Б Точка, прямая, отрезок, окружность, сплайн...
- В Спецификация, файл, редактор....
- Г Редактор, вставка, сервис

20 Алгоритм удаления в программе Компас 3Д

- А для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Редактор-Удалить-Часть кривой
- Б для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Сервис-Параметры-Формат
- В для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Инструменты -Геометрия-Отрезок
- Г для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Инструменты -Геометрия-Вспомогательные прямые

21 Алгоритм сохранения внесенных данных в таблицу рамки чертежа в Компас 3д

А после внесения данных в таблицу рамки чертежа ничего не нажимать

Б после внесения данных в таблицу рамки чертежа нажать Ctrl+Enter

В после внесения данных в таблицу рамки чертежа нажать Ctrl

Г после внесения данных в таблицу рамки чертежа нажать Enter

22 Выберите виды электронных изданий из перечисленных

А Официальные, научные, практические, нормативные, рекламные ...

Б научные, рекламные, разговорные

В официальные, разговорные

Г устные, письменные

23 Что такое гармония

А Определенное соотношение большего к меньшему

Б Определенное соотношение горизонтального к вертикальному

В Определенное соотношение частей и целого, а также отдельных элементов композиции между собой

Г Определенное соотношение эстетического

24 Что такое кинетизм

А Комбинаторный метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы, любого ее изменения

Б Метод проектирования, в основе которого лежит закон статики

В Метод проектирования в основе которого лежит закон тождества

Г Метод проектирования в основе которого лежат законы симметрии

25 Закон контраста это-

А Использование контрастных элементов визуально уменьшает их внутренние свойства

Б Использование контрастных элементов визуально нивелирует их внутренние свойства

В Использование контрастных элементов визуально усиливает их внутренние свойства

Г Использование контраста не влияет на визуализацию

26 Закон соподчинения или доминанты это-

А заключается в выделении из числа орнаментальных элементов главных и второстепенных, подчиненных

Б заключается в выделении из числа орнаментальных элементов главных

В заключается в выделении из числа орнаментальных элементов подчиненных

Г заключается в выделении из числа орнаментальных элементов второстепенных

27 Понятие гиперссылка это-

А Элемент чертежа

Б Элемент рисунка

В Элемент гипертекста, который позволяет пользователю перейти к другому элементу

Г Элемент таблицы

28 Формат PDF позволяет...

А Поддержку форматирования текста, кроссплатформенность, поддержка графики, сжатие архивирование

Б Не позволяет поддержку форматирования текста

В Поддержка гибкой верстки

Г Не позволяет поддержку графики сжатие и архивирование

29 HTML -это

А логотип

Б колонтитул

В стандартизированный язык документов для Интернета

Г гиперссылка

30 Ортогональная проекция вектора на ось это-

А называется его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), под углом 30 градусов к данной оси.

Б называется его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), под углом 60 градусов к данной оси.

В называется его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), под углом 45 градусов к данной оси.

Г называется его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), перпендикулярной данной оси.

Профессиональные компетенции, осваиваемые в ходе изучения дисциплины

ПК 1.1.	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
ПК 1.4.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

Критерии оценки тестовых заданий

На «отлично» 27-30 баллов (90 – 100%)
На «хорошо» 22-26 баллов (71 – 89%)
На «удовлетворительно» 16-21 балл (51 – 70%)
На «неудовлетворительно» менее 16 баллов (менее 51%)

Материал для промежуточной аттестации по МДК 01.02 Основы проектной и компьютерной графики

В ходе изучения дисциплины формируются следующие профессиональные компетенции:

ПК 1.1.	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
ПК 1.4.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

1 Проектный замысел – это ..., набросок (допишите словосочетание)

2 Принципы художественно-графического проектирования это-

А соответствие выразительных средств графики проектной идее

Б вариативный характер эскизного поиска

В последовательная работа над эскизом

Г все ответы верны

3 Основной вид графического изображения в проектной деятельности это - _____

4 Фор-эскиз - это:

А композиционные наброски будущего рисунка, предшествующие работе на основном листе

Б законченный рисунок со светотеневой моделировкой

В готовый этюд

Г набросок выполненный в акварели

5 Как называется графический документ, содержащий изображение детали и другие данные, необходимые для ее изготовления и контроля?

6 Вид проектной деятельности, с помощью которой производится проверка практических навыков студентов при решении архитектурной или дизайнерской задачи – это _____ (допишите слово)

7 Технический рисунок – это:

А изображение предмета, выполненное с использованием законов перспективы

Б изображение предмета с использованием графических средств

В наглядное графическое изображение объекта, выполненное от руки в глазомерном масштабе с соблюдением его конструктивной формы и размеров

Г изображение предмета в цвете

8 Отношение линейных размеров изделия на чертеже к его действительным линейным размерам – это ...

9 Графическая форма изображения букв, цифр и условных знаков, которые используются при выполнении чертежей и других технических документов – это ...

10 Основные линии на чертеже: сплошная толстая основная, сплошная тонкая, штриховая, _____ (допишите слово)

11 Как называется плавный переход от одной прямой или кривой линии к другой кривой линии?

12 Техника изображения пространственных объектов на какой-либо поверхности в соответствии с теми кажущимися сокращениями их размеров, изменениями очертаний формы и светотеневых отношений, которые наблюдаются в природе – это ...

13 Плоская фигура, полученная при совмещении поверхности геометрического тела с одной плоскостью (без наложения граней или иных элементов поверхности друг на друга) – это ...

14 Виды компьютерной графики: растровая, векторная, _____ (допишите слово)

15 Кто разработал программу «Компас 3 Д»?

16 Какое изображение представляет собой сетку (мозаику) пикселей — цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах?

17 Какое изображение, как форма компьютерной графики, представляет собой набор механизмов для создания визуальных изображений непосредственно из геометрических фигур, определенных на декартовой плоскости, таких как точки, линии, кривые и многоугольники?

18 Её назначение в проектной деятельности: разработать зрительный, объёмный образ желаемого объекта. При этом модель может соответствовать объектам из реального мира (запишите словосочетание).

19 В какой программе основными инструментами панели Геометрия являются точка, прямая, отрезок, окружность, сплайн?

20 Алгоритм удаления в программе Компас 3Д

- А для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Редактор-Удалить-Часть кривой
- Б для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Сервис-Параметры-Формат
- В для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Инструменты -Геометрия-Отрезок
- Г для того чтобы удалить элемент в программе Компас 3Д нужно: зайти во вкладку Инструменты -Геометрия-Вспомогательные прямые

21 Алгоритм сохранения внесенных данных в таблицу рамки чертежа в Компас 3д

- А после внесения данных в таблицу рамки чертежа ничего не нажимать
- Б после внесения данных в таблицу рамки чертежа нажать Ctrl+Enter
- В после внесения данных в таблицу рамки чертежа нажать Ctrl
- Г после внесения данных в таблицу рамки чертежа нажать Enter

22 Как классифицируются электронные издания по целевому назначению?

23 Что такое гармония?

- А Определенное соотношение большего к меньшему
- Б Определенное соотношение горизонтального к вертикальному
- В Определенное соотношение частей и целого, а также отдельных элементов композиции между собой
- Г Определенное соотношение эстетического

24 Комбинаторный метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы, любого ее изменения называется ...

25 Закон контраста заключается в следующем:

- А Использование контрастных элементов визуально уменьшает их внутренние свойства
- Б Использование контрастных элементов визуально нивелирует их внутренние свойства
- В Использование контрастных элементов визуально усиливает их внутренние свойства
- Г Использование контраста не влияет на визуализацию

26 Закон соподчинения или доминанты

- А заключается в выделении из числа орнаментальных элементов главных и второстепенных, подчиненных
- Б заключается в выделении из числа орнаментальных элементов главных
- В заключается в выделении из числа орнаментальных элементов, подчиненных
- Г заключается в выделении из числа орнаментальных элементов второстепенных

27 Что это за понятие? Элемент гипертекста, который позволяет пользователю перейти к другому элементу.

28 Формат PDF ...

- А Позволяет поддержку гибкой верстки
- Б Не позволяет поддержку форматирования текста
- В Позволяет поддержку форматирования текста, кроссплатформенность, поддержку графики, сжатие и архивирование
- Г Не позволяет поддержку графики, сжатие и архивирование

29 Язык гипертекстовой разметки текста, нужный, чтобы размещать на веб-странице такие элементы, как текст, картинки, таблицы и видео – это ...

30 Ортогональная проекция вектора на ось это-

- А его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), под углом 30 градусов к данной оси.

Б его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), под углом 60 градусов к данной оси.

В его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), под углом 45 градусов к данной оси.

Г его проекция на ось вдоль прямой (или вдоль плоскости), перпендикулярной данной оси.

31 Основные инструменты панели геометрия в Компас 3Д:

А Сервис, окно, библиотека

Б Точка, прямая, отрезок, окружность, сплайн

В Спецификация, файл, редактор

Г Редактор, вставка, сервис

32 Из чего состоит HTML-код (так называются команды, которые указывают браузеру, как отображать помещенный в них текст)?

33 HTML – это:

А логотип

Б колонтитул

В стандартизированный язык документов для Интернета

Г ссылка

Критерии оценки тестов

На «отлично» 30-33 балла (90 – 100%)
На «хорошо» 23-29 баллов (71 – 89%)
На «удовлетворительно» 17-22 балла (51 – 70%)
На «неудовлетворительно» менее 17 баллов (менее 51%)

МДК 01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования

Практические работы

Тема 1. Основные технико-экономические показатели деятельности предприятий

Основные технико-экономические показатели предприятия - это система измерителей, абсолютных и относительных показателей, которая характеризует хозяйственно-экономическую деятельность предприятия. Комплексный характер системы технико-экономических показателей позволяет адекватно оценить деятельность отдельного предприятия и сопоставить его результаты в динамике.

Основные технико-экономические показатели предприятия включают в себя следующие:

- Годовой объем реализации продукции в стоимостном выражении
- Себестоимость – сумма затрат на изготовление продукции
- Чистая прибыль
- Рентабельность продаж - отношение чистой прибыли к выручке
- Рентабельность производства – отношение себестоимости к выручке
- Затраты на 1 руб. реализованной продукции – отношение себестоимости к выручке
- Среднегодовая стоимость основных фондов -

- Фондоотдача- отношение выручки к среднегодовой стоимости основных фондов
- Фондоемкость – показатель обратный фондоотдаче
- Численность персонала
- Зарботной платы персонала
- Производительность труда – отношение выручки к численности персонала
- Фондовооруженность - отношение среднегодовой стоимости основных фондов к численности персонала.

Практическая работа: Расчет фондоотдачи, фондоемкости и фондовооруженности.

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке;

Задача №1

Выручка от реализации – 4370000 руб., среднегодовая стоимость основных фондов – 3850000 руб. Рассчитайте фондоотдачу.

Задача №2

Среднегодовая стоимость основных фондов – 1270000 руб. Выручка от реализации – 2480000 руб., Рассчитайте фондоемкость.

Задача №3

Среднегодовая стоимость основных фондов – 5320000 руб., среднесписочная численность промышленно-производственного персонала предприятия – 680 чел. Рассчитайте фондовооруженность.

Тема 2. Номенклатура и ассортимент

Товарная единица (ассортиментная позиция) – непосредственное воплощение товара, обладающее конкретными габаритами, дизайнерским решением, ценой и прочими индивидуальными характеристиками.

Ассортимент (синонимы: ассортиментная группа, ассортиментный ряд, товарная линия, линейка товаров) – группа товаров, объединенных по одному или нескольким следующим принципам:

- функциональному назначению (например, синтетические моющие средства);
- области применения (бытовая химия);
- целевому рынку (стиральные порошки для детского белья);
- способу реализации (розничная магазинная торговля, персональная продажа);
- ценовому диапазону (дорогие средства по уходу за обувью).

Характеристики ассортимента:

- *Насыщенность* — общее количество товарных единиц, представленных по каждому варианту товара, предлагаемого фирмой.

Товарная номенклатура – совокупность товаров (ассортиментных групп и товарных единиц), предлагаемых фирмой рынку.

Товарная продукция (ТП) - это показатель объема производства, характеризующий стоимость всей продукции, произведенной коммерческим предприятием и предназначенной для продажи на рынке или для собственных нужд.

$$ТП = ВП + (НП_{кг} - НП_{нг}),$$

Где ТП – товарная продукция;

ВП – валовая продукция;

НП_{кг} – незавершенное производство на конец года;

НП_{нг} – незавершенное производство на начало года;

Валовая продукция (ВП) - это сумма стоимости всех видов продукции, выработанной предприятием, включает изменение остатков незавершенного производства на протяжении расчетного периода, стоимость сырья и материалов заказчика и некоторые другие элементы.

$$ВП = ТП - (НП_{нг} + НП_{кг})$$

Реализованная продукция (ОР) - это стоимость отпущенной на сторону продукции и оплаченной покупателем в отчетном периоде.

$$ОР = ТП + (О_{гп\ нг} - О_{гп\ кг})$$

Где ОР – реализованная продукция;

ТП – товарная продукция;

О_{гп нг} - остатки готовой продукции на складе на начало года;

О_{гп кг} - остатки готовой продукции на складе на конец года.

Практическая работа: Расчет товарной и реализованной продукции.

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке;

Задача №1

За период предприятие изготовило валовую продукцию на 2560000 руб. Незавершенное производство на конец года составило 1240000 руб. Незавершенное производство на начало года составило 950000 руб. Рассчитайте сумму товарной продукции предприятия.

Задача №2

Рассчитайте сумму валовой продукции за год, если незавершенное производство на начало года составило 3740000 руб. на конец года 2300000 руб., а объем готовой продукции 5210000 руб.

Тема 3. Сущность и виды прибыли

Прибыль – разница между выручкой (финансовой выгодой) и расходами, необходимыми для ее получения.

Прибыль считается по формуле: Доход (Выручка) – Расходы (Затраты) = Прибыль.

Основная функция прибыли – показатель экономического эффекта деятельности предприятия.

В зависимости от условий формирования различают несколько видов данного понятия:

1. Валовая прибыль. Разница между себестоимостью продукции и доходом от ее реализации. ВП считается до погашения долговых и налоговых обязательств. Включает расходы по уплате налоговых взносов.

$$\text{Валовая прибыль} = \text{Выручка от продажи} - \text{Себестоимость.}$$

2. Операционная. Финансовый результат, оставшийся после вычета всех операционных расходов, включая расходы на амортизацию оборудования и текущие затраты.

$$\text{Операционная прибыль} = \text{Выручка} - \text{Себестоимость продаж} - \text{Коммерческие расходы} - \text{Управленческие расходы}$$

3. Чистая. Средства, остающиеся после уплаты налогов, долговых обязательств и затрат на производство и продажу.

Формула расчета:

$$\text{ЧП} = \text{В} - \text{СС} - \text{УР} - \text{КР} + \text{ПД} - \text{ПР} - \text{НП},$$

где: В — выручка;

СС — себестоимость продаж;

УР и КР — управленческие и коммерческие расходы;

ПД и ПР — прочие доходы и расходы;

НП — налог на прибыль (20%)

4. Нераспределенная. Прибыль, остающаяся после вычета всех расходов, оплаты налогов и выплаты других финансовых обязательств, в том числе дивидендов по акциям. Она не тратится, а аккумулируется на счетах предприятия.

$$\text{Нераспределенная прибыль} = \text{Остаток нераспределённой прибыли с прошлого периода} + \text{Чистая прибыль} - \text{Выплата дивидендов в отчетном году}$$

5. Балансовая. Общая прибыль до вычета налогов. Используется как основа для налогообложения.

$$\text{Балансовая прибыль} = \text{Выручка} - \text{Полная себестоимость} + \text{Прочие доходы} - \text{Прочие расходы}$$

6. Бухгалтерская. Разница между подтвержденными доходами и явными расходами. Понятие используют для сведения бухгалтерского баланса.

$$\text{Бухгалтерская прибыль} = \text{выручка} + \text{доходы, полученные от участия в предприятиях} + \text{сумма \% к получению} + \text{доходы прочие} - \text{себестоимость} - \text{расходы коммерческие} - \text{расходы управленческие} - \text{сумма \% к уплате} - \text{расходы прочие}$$

7. Экономическая. Сумма, оставшаяся после вычета неявных расходов из чистой прибыли. К неявным расходам можно отнести неполученный доход и незапланированные расходы.

Формула расчета:

$$\text{ЭП} = \text{СД} - \text{ОИ},$$

где:

ЭП — экономическая прибыль;

СД — совокупный доход;

ОИ — общие издержки.

Практическая работа: Расчет прибыли

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке;

Задача №1

За период предприятие получило выручку – 3870000 руб. Затраты предприятия составили – 2750000 руб. Рассчитайте операционную прибыль предприятия.

Задача №2

Выручка предприятия – 1560000 руб., полная себестоимость продукции – 830000 руб., прочие доходы предприятия – 75000 руб., прочие расходы предприятия – 43000 руб. Рассчитайте балансовую прибыль.

Тема 4. Рентабельность

Рентабельность — относительный показатель экономической эффективности, рассчитывается как отношение прибыли к активам или потокам, её формирующим.

Рентабельность – это прибыль от каждого вложенного в бизнес рубля.

Рентабельность реализованной продукции детализирует общий показатель рентабельности и рассчитывается по формуле:

Рентабельность реализованной продукции = Прибыль от продаж / Себестоимость реализованной продукции × 100 %.

Рентабельность продаж (оборота) показывает, какую прибыль имеет предприятие с каждого рубля реализованной продукции, рассчитывается по формуле:

Рентабельность продаж = Прибыль от продаж / Выручка от реализации × 100 %;

Практическая работа: Расчет рентабельности

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке;

Задача №1

За период предприятие получило прибыль от продаж – 760000 руб., себестоимость реализованной продукции составила – 1230000 руб. Рассчитайте рентабельность реализованной продукции.

Задача №2

За период предприятие получило прибыль от продаж – 1100000 руб., выручка от реализации составила – 2450000 руб. Рассчитайте рентабельность продаж.

Тема 5. Показатели экономической эффективности производства

Эффективность производства определяет соотношение цены товаров или услуг компании и стоимости их производства.

Основные показатели эффективности производства: качество продукции;

- экологичность;
- производительность труда;
- материалоотдача; фондоотдача;
- рентабельность и капиталотдача;
- социальная эффективность.

Практическая работа: Расчет показателей экономической эффективности производства

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке;

Задача №1

Объём произведённой предприятием продукции – 932000 руб., время, затраченное на изготовление данного объема продукции – 21 смена. Рассчитайте выработку предприятия.

Задача №2

Выручка от продажи продукции составила – 350000 руб., материальные затраты на изготовление продукции – 98000 руб. Рассчитайте материалоотдачу продукции.

Тема 6. Смета затрат на производство и реализацию продукции

Смета затрат на производство – это свод всех затрат, связанных с производством продукции, выполнением работ или оказанием услуг. Вопрос составления сметы затрат на производство каждая организация решает для себя самостоятельно с учетом своей специфики. Поэтому и единой формы сметы, подходящей для всех организаций, не существует.

Это плановый документ, определяющий прогнозную величину затрат исходя из установленных организаций норм, расценок, а также с учетом технологических особенностей.

Практическая работа: Составление сметы затрат

Цель работы:

- закрепить знания, полученные на уроке;

Задание1

На ремонт квартиры закупили:

- Ламинат – 43000 руб.,
- Обои + клей – 87000 руб.,
- Ротбанд – 12000 руб.,
- Шпаклёвка – 23000 руб.,
- Плитка – 38000 руб.

Рассчитайте общую стоимость материалов, которые будут потрачены на ремонт квартиры.

Задание2

На ремонт квартиры закупили:

Плитка – 27000 руб.,

Ламинат – 52000 руб.,

Обои + клей – 76000 руб.,

Ротбанд – 15000 руб.

Оплата рабочим – 185000 руб.

Рассчитайте общую стоимость ремонта квартиры.

Тестовые задания для проведения дифференцированного зачета

1. Производственная мощность – это...

- а) это максимально возможный выпуск продукции за определенный период;
- б) это минимально возможный выпуск продукции за определенный период;
- в) это определённый объём продукции, выпускаемый предприятием за период;
- г) это определённый объём продукции, выпускаемый производственной единицей.

2. За период предприятие изготовило продукцию на 1595000 руб. Численность производственного персонала предприятия - 145 чел. Рассчитайте производительность труда персонала предприятия.

3. Конечный финансовый результат производственно-хозяйственной деятельности предприятия, показатель ее эффективности называется ...

4. Себестоимость выпуска изделий составила 900000 руб. Предприятие выпустило 2500 шт. изделий. Рассчитайте себестоимость единицы продукции.

5. Предприятие получило выручку от продажи продукции – 1850000 руб., себестоимость продукции составила 1500000 руб. Рассчитайте прибыль предприятия.

6. Номенклатура продукции – это...

- а) классифицированный перечень продукции, производимой отдельным предприятием или целой отраслью хозяйства;
- б) наименование изделий (работ, услуг) подлежащих выпуску;
- в) характеристика выпуска однородной продукции;
- г) характеристика незавершенного производства.

7. перечень предлагаемых организацией товаров или услуг для удовлетворения конкретных потребностей человека.

8. Продукция, произведенная предприятием за планируемый период независимо от степени ее готовности, называется

9. За период предприятие изготовило товарную продукцию на 1240 тыс. руб. Остаток незавершенного производства на начало периода составил 420 тыс. руб. (НПн), а на конец периода - 310 тыс. руб. (НПК). Объем валовой продукции предприятия равен:

10. Реализованная продукция, это ...

- а) продукция, изготовленная для собственных нужд предприятия;
- б) продукция, поставленная потребителям и оплаченная по счетам;
- в) объем продукции, подготовленной для передачи потребителям;
- г) продукция, произведенная предприятием за планируемый период независимо от степени ее готовности.

11. За период предприятие изготовило товарную продукцию на 1150000 руб.

Остатки готовой продукции на складе на начало периода = 630000 руб., на конец периода – 480000 руб. Объем реализованной продукции равен:

12. Объем продукции, произведенной, но не реализованной предприятием, называется - объем ... продукции.

13. В состав готовой (товарной) продукции входят...

- а) продукция, изготовленная для собственных нужд предприятия;
- б) работы, выполненные для реализации на сторону;
- в) отходы, предназначенные для реализации;
- г) полуфабрикаты собственного производства.

14. За период предприятие изготовило валовую продукцию на 3560000 руб. Незавершенное производство на конец года составило 1430000 руб. Незавершенное производство на начало года составило 1210000 руб. Сумма товарной продукции предприятия =

15. Рентабельность, это...

- а) часть валового дохода предприятия, которая остается после вычета всех обязательных расходов
- б) получаемая предприятием прибыль
- в) отношение прибыли к цене изделия
- г) прибыльность (измеряемая в процентах) как отношение прибыли к затратам капитала

16. Прибыль от продаж предприятия составила 690000 руб. Себестоимость реализованной продукции – 3136000 руб. Значение рентабельности реализованной продукции =

17. Предприятие имеет чистую прибыль – 1140000 руб. Средняя стоимость основных средств составляет 2360000 руб. Значение рентабельности основных средств =

18. То количество денег, за которое продавец согласен продать, а покупатель готов купить единицу товара или услуги называется...

19. Рассчитайте отпускную цену предприятия на единицу продукции, если её себестоимость составляет 120 руб., прибыль предприятия – 60 руб., ставка НДС – 20%.
Отпускная цена предприятия на единицу продукции =

- а) 284 руб.
- б) 216 руб.
- в) 250 руб.
- г) 261 руб.

20. В какую сторону цена может отклоняться от стоимости:

- а) цена всегда выше стоимости;
- б) цена всегда равна стоимости;
- в) цена может быть выше или ниже стоимости;
- г) цена не может отклоняться от стоимости ни при каких условиях.

21. За период предприятие выпустило товарную продукцию на 646000 руб. Среднегодовая стоимость основных средств предприятия составляет 1270000 руб. Показатель фондоотдачи равен:

22. Показатель рентабельности продаж товара прямо пропорционален ...

23. Среднегодовая стоимость основных средств предприятия составляет 2472000 руб. За период предприятие выпустило товарную продукцию на 750000 руб. Показатель фондоёмкости равен:

- а) 3,26
- б) 3,14
- в) 3,15
- г) 3,03

24. Уровень использования основных фондов характеризуют:

25. Показатель фондоотдачи характеризует:

- а) объем товарной продукции, приходящейся на 1 руб. основных фондов;
- б) уровень технической оснащенности труда;
- в) сумму основных фондов, приходящихся на 1 руб. продукции;
- г) отношение стоимости основных фондов к численности промышленно производственного персонала предприятия.

26. Производительность труда – это показатель, отражающий степень эффективности процесса ...

27. За период предприятие выпустило 1780 шт. изделий по цене 540 руб. за шт. Изделия изготовляли 3 станка Производительность труда одного станка за период =

28. Предприятие получило выручку от продажи продукции – 1012000 руб. Для изготовления продукции предприятие потратило материалов на 420000 руб., Материалоотдача продукции =

- а) 2,87
- б) 1,95
- в) 2,41
- г) 1,85

29. Предприятие получило выручку от продажи продукции – 670000 руб. Для изготовления продукции предприятие потратило материалов на 230000 руб. Материалоемкость продукции =

- а) 0,28
- б) 0,34
- в) 0,16
- г) 0,26

30. На стадии проектирования определяется:

- а) сметная стоимость объекта;
- б) конструктивно-компоновочные решения объекта;
- в) виды машин и механизмов, время их использования;
- г) заработная плата рабочих.

В ходе изучения МДК 01.03 осваиваются следующие профессиональные компетенции:

ПК 1.1.	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
ПК 1.4.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

Матрица компетенций

Тематика практических работ	Задания	ПК
Тема 1. Основные технико-экономические показатели деятельности предприятий	Задача 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Задача 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Задача 3	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
Тема 2. Номенклатура и ассортимент	Задача 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.4
	Задача 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.4
Тема 3. Сущность и виды прибыли	Задача 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2
	Задача 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2

Тема 4. Рентабельность	Задача 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2
	Задача 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2
Тема 5. Показатели экономической эффективности производства	Задача 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Задача 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
Тема 6. Смета затрат на производство и реализацию продукции	Задача 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Задача 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
Тестовые задания	Вопрос 1	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 2	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 3	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 4	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 5	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 6	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.4
	Вопрос 7	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.4
	Вопрос 8	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 9	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 10	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 11	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 12	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 13	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 14	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 15	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 16	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 17	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 18	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 19	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 20	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 21	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 22	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 23	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 24	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 25	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 26	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 27	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 28	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 29	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5
	Вопрос 30	ПК 1.1, ПК 1,3, ПК 1.2, ПК 1.5

Критерии оценивания

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений	
	балл (отметка)	вербальный аналог
85 ÷ 100	5	отлично
70 ÷ 84	4	хорошо
51 ÷ 69	3	удовлетворительно
менее 51	2	не удовлетворительно

5.2. Требования к портфолио

Тип портфолио: смешанный тип

Варианты: портфолио документов, портфолио работ, рефлексивный портфолио, портфолио смешанного типа.

Портфолио оформляется обучающимися в течение всего периода освоения программы ПМ. При изучении теоретической части модуля контроль за оформлением портфолио осуществляется преподавателями МДК, при прохождении учебной и производственной практик - мастером производственного обучения.

Состав портфолио:

1. Копии дипломов, грамот, свидетельств об участии обучающихся в конкурсах профессионального мастерства, семинарах, конференциях и стажировках по профессии (фото-свидетельства).
2. Справки из приемной комиссии об участии в профориентационной работе.
3. Копии дипломов, грамот, свидетельств об участии в неделях профессий, декадах предметно-цикловых комиссий.
4. Перечень дополнительной специализированной литературы, интернет-ресурсов, использованных обучающимся при изучении содержания ПМ.
5. Копии дипломов, грамот, свидетельств об участии в военно-патриотических мероприятиях, работа в музее.
6. Проект или план карьерного роста.
7. Сертификаты, удостоверения курсов повышения квалификации, семинаров, свидетельства участия в проектной работе.
8. Характеристика с места прохождения производственной практики (фото выполненных работ).
9. Компьютерная презентация.
10. Аттестационный лист – характеристика по практике.
11. Материалы, подтверждающие посещение профессиональных выставок и конкурсов (отчеты, фотоотчеты)
12. Итоговая ведомость по МДК.
13. Творческие и практические работы.
14. Копия приписного свидетельства (для юношей)
15. Характеристика наставника.
16. Свидетельства участия в проектной работе.
17. Свидетельства участия в системе студенческого самоуправления.

Требования к портфолио:

Портфолио студента оформляется в папке – накопителе с файлами. Основными принципами составления является системность, полнота, конкретность предоставленных сведений, объективность информации, презентабельность. Студент имеет право включать в портфолио дополнительные разделы, материалы, элементы оформления, отражающие его индивидуальность. В портфолио могут быть помещены

иллюстрированные фотоматериалы, отражающие производственную деятельность студента. Папка и находящиеся в ней материалы должны иметь эстетический вид, каждый документ датируется. Портфолио предъявляется на бумажном и электронном носителях.

Оценка портфолио может проводиться как на экзамене квалификационном, так и до него – по согласованию с экзаменатором. Защита проводится в том случае, если у экзаменатора возникнут вопросы к обучающему по содержанию портфолио для оценки всех профессиональных и общих компетенций.

Состав портфолио обучающегося:

1. Личные сведения о студенте.
2. Дневник достижений теоритического обучения.
3. Аттестационные листы учебной и производственной практики.
4. Презентации по теме Дизайна.
5. Технологические карты.
6. Фотографии.
7. Сертификаты.
8. Компьютерная презентация.
9. Материалы, подтверждающие посещения профессиональных выставок и конкурсов (отчеты).
10. Итоговая ведомость по МДК.

Показатели оценки портфолио:

Коды и наименования проверяемых компетенций или их сочетаний	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)
ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика		
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов		
ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ		
ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта		
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам		
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное		

профессиональное и личностное развитие		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами		
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности		
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности		
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранных языках		
ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере		

Требования к курсовой работе (проекту) как части экзамена квалификационного

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Университет «Дубна» -
Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

ЗАДАНИЕ
на курсовой проект студента

Ф.И.О. _____

Группа: 972 Отделение: _____

Специальность: Дизайн (по отраслям) 54.02.01

Тема Курсовой Работы: Проектирование

Целевая установка: Разработать

Основные вопросы, подлежащие Разработке (исследованию):

1. Введение, в котором раскрывается актуальность и значение темы, формируется цель работы.
2. Эскиз проекта. Описание.
3. Выбор материалов, используется при отделке выбранного объекта.
4. Выбор методов технологической обработки.
5. Выполнение проекта в 3D программе
6. Заключение.
7. Список используемой литературы.

Рекомендуемая литература: _____

Срок предоставления законченной работы: «__» _____ 20__ г.

Дата выдачи задания: «__» _____ 20__ г.

Руководитель: Рахутина Ольга Николаевна

Задание получил: «__» _____ 20__ г. ; студент _____

Председатель предметно-цикловой комиссии: _____

Тематика курсового проекта.

1	Проектирование кухни	стиль	Хай-тек
2	Проектирование кухни	стиль	Модерн
3	Проектирование кухни	стиль	Функционализм
4	Проектирование кухни	стиль	Поп-арт
5	Проектирование кухни	стиль	Классицизм
6	Проектирование кухни	стиль	Нео-русский
7	Проектирование кухни	стиль	Хай-тек
8	Проектирование гостиной	стиль	Модерн
9	Проектирование гостиной	стиль	Функционализм
10	Проектирование гостиной	стиль	Кантри
11	Проектирование гостиной	стиль	Поп-арт
12	Проектирование гостиной	стиль	Классицизм
13	Проектирование гостиной	стиль	Бидер-майер
14	Проектирование гостиной	стиль	Хай-тек
15	Проектирование спальни	стиль	Японский
16	Проектирование спальни	стиль	Кантри
17	Проектирование спальни	стиль	Барокко
18	Проектирование спальни	стиль	Классицизм
19	Проектирование спальни	стиль	Бидер-майер
20	Проектирование спальни	стиль	Восточный
21	Проектирование спальни	стиль	Хай-тек
22	Проектирование спальни	стиль	Поп-арт
23	Проектирование кабинета	стиль	Японский
24	Проектирование кабинета	стиль	Восточный
25	Проектирование кабинета	стиль	Поп-арт
26	Проектирование кабинета	стиль	Функционализм
27	Проектирование кабинета	стиль	Минимализм

Показатели оценки курсового проекта

Коды и наименования проверяемых компетенций или их сочетаний	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)
ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	Умеет выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств;	
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	Умеет выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале;	
ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Умеет выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии;	
ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Умеет разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	- аргументированность и полнота объяснения сущности и социальной значимости будущей профессии; -активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности;	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и	-рациональность организации собственной	

интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	<p>деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - аргументированность и эффективность выбора методов и способов решения профессиональных задач; - своевременность сдачи заданий, отчетов; - активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности. 	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	<ul style="list-style-type: none"> - аргументированность и правильность решения в нестандартных ситуациях; - быстрота и обоснованность выбора способов решения нестандартных ситуаций; 	
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	<ul style="list-style-type: none"> - адекватность используемой информации профессиональным задачам и личностному развитию; - результативность информационного поиска в решении профессиональных задач. 	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	<ul style="list-style-type: none"> - рациональность использования ИКТ для совершенствования профессиональной деятельности; - качество владения ИКТ. 	
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	<ul style="list-style-type: none"> - эффективность организации, взаимодействия с руководством, коллегами, потребителями; - проявление коммуникабельности; - наличие лидерских качеств. 	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	<ul style="list-style-type: none"> - самоанализ и коррекция результатов собственной работы и работы команды; - проявление ответственности за работу подчиненных, результат выполнения заданий 	
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	<ul style="list-style-type: none"> - рациональность организации самостоятельной работы в соответствии с задачами профессионального и личностного развития; - участие в студенческих конференциях, конкурсах и т. д. 	
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - объективность и обоснованность оценки возможностей новых технологий 	
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранных языках		
ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере		

Подготовка и защита проекта

Задание:

Требования к структуре и оформлению проекта: проект в виде презентации и текстового сообщения.

Структура проекта

1. Титульный лист. Название проекта. Разработчик. Руководитель.
2. Пояснительная записка
3. Используемые ресурсы, литература.
4. Приложение. (Рекламная информация, каталоги и т.д)

III. КОМПЛЕКТ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценочные материалы к экзамену по модулю ПМ.01. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Перечень

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Университет «Дубна» - Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 1 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Романский» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования

«Университет «Дубна» - Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № _____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 2 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
--	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Греческая или Римская античность» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования

«Университет «Дубна» - Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

<p>Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.</p>	<p>Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 3 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____</p>	<p>Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года</p>
--	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Готика» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 4 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Ренессанс» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Университет «Дубна» - Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ___ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 5 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
--	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Маньеризм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования

«Университет «Дубна» - Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

<p>Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.</p>	<p>Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 6 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____</p>	<p>Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года</p>
--	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Барокко» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 7 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Рококо» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования

«Университет «Дубна» - Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

<p>Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.</p>	<p>Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 8 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____</p>	<p>Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года</p>
--	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Классицизм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 9 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	--	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Ампир» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ___ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 10 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
--	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Эклектика» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 11 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Модерн» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 12 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Неоклассицизм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ___ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 13 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
--	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Неорусский» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 14 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Конструктивизм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 15 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Функционализм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 16 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Неопластицизм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 17 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Рационализм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 18 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Минимализм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 19 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Поп-арт» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 20 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Хай-тек» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 21 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Лофт» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 22 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Деконструктивизм» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 23 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль Китч на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ___ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 24 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
--	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Эклектика» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ___ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 25 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
--	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Скандинавский» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская

Рассмотрено предметно-цикловой комиссией: Протокол № ____ от «__» _____ 20__ года Председатель ПЦК: _____ Костикова И.М.	Экзамен по модулю <u>ПМ. 01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов»</u> Экзаменационный билет № 26 Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Группа: _____	Утверждено: Зам. директора по УМР: _____ Аникеева О.Б. «__» _____ 20__ года
---	---	---

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

- Вы можете воспользоваться кратким описанием стилей интерьера (конспект) для проектирования дизайна интерьера.
- Чертежными инструментами (линейка, карандаши, транспортир, циркуль).
- Бумага формат А3.
- Краски (акварель, гуашь, темпера), цветные карандаши, маркеры.
- Программное обеспечение (программа «Компас 3 D»).

Выполните задания 1, 2 и 3

Задание 1	Выполнить эскиз дизайна интерьера стиль «Кантри» на формате листа А3 в цвете
Задание 2	Выполнить планировку комнаты заданного стиля вид сверху в программе «Компас 3 D»
Задание 3	Выполнить расчет себестоимости проекта дизайна интерьера

- Максимальное время выполнения заданий - 300 мин

Преподаватель _____ О.Н. Рахутина

Преподаватель _____ М.С. Чардымская