

ООО «ЦЕНТР ПОДГОТОВКИ КОНТРАКТНЫХ УПРАВЛЯЮЩИХ»

УТВЕРЖДЕНО

Директор ООО «ЦПКУ»

Сафронов А. Е.

«22» августа 2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«Дизайнер интерьеров»

на основе профессионального стандарта 04.002 Специалист по техническим процессам
художественной деятельности

Категория слушателей: лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование

Объем: 144 ч.

Форма обучения: очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий

Организация обучения: 1.5 мес.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Все большую популярность приобретает тенденция прибегать к помощи дизайнера для оформления интерьера. Курс «Дизайн интерьера» предусматривает освоение теоретических знаний, отработку навыков на практических заданиях, разработку и защиту итогового проекта. После обучения слушатель получает диплом о профессиональной переподготовке. Курсы дизайна интерьера включают информацию об объемно-пространственной композиции, архитектурном рисунке, архитектурно-дизайнерском и компьютерном проектировании, а также об основах колористики, истории стилей и актуальном интерьере, понятии эргономики и многих других аспектах, касающихся предмета дизайн интерьера.

При разработке итогового проекта слушатели создадут дизайн-проект интерьера реального помещения по заданному сценарию. В необходимом объеме проектно-сметной документации, с подбором отделочных материалов, мебели, оборудования, светильников, декоративных элементов.

Обучение по данной программе способствует:

- развитию познавательных способностей и расширению кругозора;
- развитию творческих способностей и воплощению дизайнерских идей;
- удовлетворению эстетических и функциональных запросов в отношении жилых и не жилых помещений;
- формированию потребительской грамотности на рынке отделочных материалов и предметов интерьера, а также профессиональных дизайн-услуг;
- профессиональному самоопределению и формированию мотивации к трудовой деятельности по профессиям, востребованным на рынке труда.

1.1 Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;
- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Программа разработана на основе профессионального стандарта 04.002 Специалист по техническим процессам художественной деятельности.

1.2. Область применения программы

Настоящая программа предназначена для:

- всех желающих, не имеющих первоначальных знаний в области дизайна интерьера;
- сотрудников мебельных салонов и строительных магазинов;
- частных лиц, осуществляющих или планирующих самозанятость или трудоустройство в сфере дизайна интерьеров офисных и жилых помещений.

1.3. Требования к слушателям (категории слушателей)

Наличие среднего профессионального либо высшего образования.

1.4. Цель и планируемые результаты освоения программы

Цель программы: формирование новых и совершенствование имеющихся профессиональных компетенций в сфере дизайна интерьера.

Задачи программы:

- освоение знаний об истории и теории дизайна;
- формирование основ пространственного мышления;
- овладение основами выражения творческой мысли;

Программа направлена на совершенствование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

Шифр комп.	Общекультурные компетенции	Шифр комп.	Профессиональные компетенции
ОК -1	тенденция к более ясному пониманию ценностей и установок по отношению к конкретной цели;	ПК-1	способен к проектированию и созданию художественно-промышленных изделий, обладающих эстетической ценностью, к разработке проектировании художественных или промышленных объектов
ОК -2	тенденция контролировать свою деятельность;	ПК-2	способен к художественно-производственному моделированию проектируемых объектов в реальные изделия, обладающие художественной ценностью
ОК- 3	вовлечение эмоций в процесс деятельности;	ПК-3	готов к выбору технологического цикла для создания художественных изделий из разных материалов
ОК -4	готовность и способность обучаться самостоятельно;	ПК-5	способен к выбору художественных критериев для оценки эстетической ценности готовых объектов
ОК -5	поиск и использование обратной связи;	ПК-6	способен к систематизации и классификации материалов и технологических процессов в

			зависимости от функционального назначения и художественных особенностей изготавливаемого объекта
ОК -6	уверенность в себе; самоконтроль;	ПК-7	готов к историческому анализу технических и художественных особенностей при изготовлении однотипной группы изделий
ОК -7	адаптивность: отсутствие чувства беспомощности;	ПК-9	способен к выбору и размещению необходимого оборудования в рамках выделенных производственных площадей
ОК -8	склонность к размышлениям о будущем: привычка к абстрагированию;	ПК-10	способен к созданию моделей художественно-промышленных объектов, технологий их обработки и систем оценки их качества
ОК -9	внимание к проблемам, связанным с достижением поставленных целей;	ПК-11	организационно-управленческая деятельность: способен к организации производственного процесса в рамках индивидуального и мелкосерийного производства
ОК -10	самостоятельность мышления, оригинальность; критическое мышление;	ПК-12	способен к организации и контролю работы коллектива по выпуску серийной художественной продукции в соответствии с трудовым законодательством

В результате освоения программы обучающийся должен:

Знать:

- О профессии дизайнера, истории зарождения и развития дизайна;
- видах дизайна, их особенностях;
- цветоведении, принципах восприятия цвета и пространства человеком;
- композиции и композиционном центре;
- о законах перспективы;
- требованиях к интерьеру прихожей, детской комнаты, спальни, гостиной, кухни, ванной;
- общих принципах планировки жилища;

- цветовом решении помещения;
- меблировке квартиры, жилого дома;
- принцип работы программы Autodesk 3dsMax

Уметь:

- определять стиль интерьера;
- получать новые оттенки, смешивая краски;
- определять гармоничность цветов;
- строить рисунок по правилам пропорций, перспектив;
- зонировать помещение с учетом требований;
- разрабатывать меблировку квартиры, жилого дома;
- выполнять 3d-визуализацию в программе Autodesk 3dsMax

Владеть:

- умением разработки меблировки квартиры, жилого дома;
- навыками выполнения эскизов интерьеров помещений;
- навыками 3d-визуализации в программе Autodesk 3dsMax

1.5. Форма обучения – очно-заочная (с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий посредством сети интернет).

1.6. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы – удостоверение о повышении квалификации

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Наименование компонентов программы	Количество часов		Самостоятельная работа	Всего учебной нагрузки (час.)	Формы аттестации
	Контактная учебная деятельность				
	Лекции	Практические занятия (в т.ч. практические задания)			
Модуль 1. Введение в профессию	2	2	2	6	Тестирование
Модуль 2. Базовые понятия художественного искусства	2	6	2	10	Тестирование
Модуль 3. Выбор интерьерного решения	5	4	6	15	Тестирование
Модуль 4. Дизайн-проект	10	22	10	42	Тестирование
Модуль 5. Бюджет проекта. Работа с заказчиком. Реализация проекта.	2	3	1	6	Тестирование

Модуль 6. Основы работы в 3dsMax	10	22	22	54	Тестирование
Подготовка к итоговой аттестации	1	0	7	8	-
Итоговая аттестация	0	0	0	3	Защита проекта
Итого:	32	59	50	144	-

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Периоды проведения учебных занятий и итоговой аттестации указаны в таблице (УЗ - учебные занятия, ИА – итоговая аттестация).

Период обучения				
1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя
УЗ	УЗ	УЗ	УЗ	УЗ
20 часов	20 часов	20 часов	20 часов	20 часов
6 неделя	7 неделя			
УЗ	УЗ/ИА			
20 часов	21 часов/3 часа			

Примечание: Расчет времени учебной нагрузки определяется по неделям. В расчете принимается во внимание, что учебный процесс осуществляется 3 раза в неделю по рабочим дням. Расчет условен, поскольку не учитывает праздничные дни.

4. ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ МОДУЛЕЙ

В таблице приведено содержание учебного материала по каждому модулю.
Сокращения: Л – лекции, П – практические задания, С –самостоятельная работа.

№	Содержание учебного материала	Всего часов
Модуль 1. Введение в профессию		
1	Введение в профессию. Цели и задачи курса. Профессия «дизайнер»	1
2	История зарождения и развития дизайна	2
3	Виды дизайна	3
Модуль 2. Базовые понятия художественного искусства		
1	История искусств. Архитектурно – художественные стили и направления.	2
2	Рисунок – основа изображения. Роль света и тени в рисунке.	2
3	Перспектива. Точка схода. Линия горизонта	2
4	Фактура, текстура в живописи.	1
5	Понятие «композиция». Композиционный центр.	3
Модуль 3. Выбор интерьерного решения		
1	Основы колористики	1
2	Работа с цветом в интерьере	1
3	Стилистические решения. Стили интерьера	1
4	Постановка задачи дизайнеру	1
5	Основные функции современного интерьера	1
6	Особенности интерьера гостиной и кухни.	2
7	Особенности интерьера детской и спальни.	3
8	Особенности интерьера прихожей и санузла.	3
9	Способы оформления помещения. Оформление стен, потолков и пола.	2
Модуль 4. Дизайн-проект		

1	Дизайн-проект: виды чертежей, коллажей, их назначение и последовательность	3
2	Обмеры помещения	2
3	Эргономика помещений	3
4	Принципы планирования жилища	4
5	Работа с однокомнатными и многокомнатными квартирами	3
6	Правила перепланировки и переустройства	2
7	Лестницы в интерьере	3
8	Черновые материалы	2
9	Отделочные материалы	2
10	Мебель	4
11	Перегородки и столярные изделия	2
12	Потолки, освещение, электрика	2
13	Оформление интерьера квартиры изделиями декоративно – прикладных искусств.	2
14	Инженерный проект	2
15	Спецификации	2
16	Развёртки стен и покрытие. Ведомость отделки	2
17	Коллажи и 3D-визуализация интерьера	2
Модуль 5. Бюджет проекта. Работа с заказчиком. Реализация проекта.		
1	Бюджет проекта	2
2	Согласовываем чертежи с клиентом, инженером и строителями	2
3	Авторский надзор и комплектация	2
Модуль 6. Основы работы в 3dsMax		
1	Знакомство с индустрией	1
2	Начало работы с программой 3ds Max. Установка программы. Интерфейс. Моделинг база	3
3	Сцена и геометрия	5
4	Моделирование. Построение помещения	5

5	Базовые принципы моделирования и текстурирования	4
6	Моделирование и интеграция новой геометрии в сцену	5
7	Моделирование и интеграция стула	5
8	Моделирование и интеграция дивана	3
9	Сборка кухни	2
10	Сборка санузла	4
12	Базовые принципы освещения и камеры	3
13	Текстуры и шейдинг	3
14	Материаловедение. Материалы V-ray.	4
15	Создание материалов	4
16	Рендер и постобработка. Рендеринг	3
	Подготовка к итоговой аттестации - разработка собственного проекта. Обучающиеся должны создать проект интерьера на выбор.	8
	Защита проекта	3
	Всего часов:	144

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы с использованием дистанционных образовательных технологий предполагает наличие у слушателей компьютера или ноутбука с возможностью подключения к сети Интернет.

5.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Ли, Н. Рисунок: Основы учебного академического рисунка / Н. Ли. – М: Эксмо, 2005. – 480 с.
2. Киплик, Д.И. Техника живописи / Д.И. Киплик. – М: "Сварог и К", 2002. – 500 с.

Дополнительные источники:

1. Фрилинг, Г. Человек. Цвет. Пространство. Прикладная цветопсихология / Г. Фрилинг, А. Ксавер. –М.: Стройиздат, 1973. – 117 с.

2. Пономарева, Е.С. Цвет в интерьере / Е.С. Пономарев. – М., Высшая школа, 1995. – 403 с.
3. Алексеева, И.Ф. Стили интерьера / И.Ф. Алексеева. – Никола 21 век, 2003. – 94 с.
4. Ефимов, А.В. Дизайн : иллюстрированный словарь-справочник / А.В. Ефимов , Г.Б. Минервин , В.Т. Шимко. – М.: Архитектура , 2004. – 289 с.

Интернет-ресурсы:

1. Что такое дизайн? Термины и определения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://c-a-m.narod.ru/design/designopre.html>
2. Дизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dsn.incub.ru/>

5.3. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся дистанционно посредством сети Интернет.

Определена продолжительность академического часа 45 минут.

В процессе преподавания используются следующие образовательные технологии: лекционные и практические занятия, практические задания, проектную деятельность, интерактивные технологии с применением активных форм обучения. Практические задания выполняются в асинхронном формате. По результатам выполнения и проверки задания обучающийся получает обратную связь от преподавателя с подробными комментариями. Предусмотрена промежуточная аттестация после изучения каждого модуля в виде тестирования. Изучение курса заканчивается защитой проекта.

5.4 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Обучение по курсу ведут преподаватели, имеющие образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также опыт профессиональной деятельности в сфере дизайна интерьера.

Форма итоговой аттестации – защита проекта.

Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проекта.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты проекта. Работа над проектом предполагает исследовательскую работу, сбора материалов, разработку эскизов, зарисовок, в ходе которой должны прийти к идее создания интерьера с помощью 3d-визуализации в программе Autodesk 3dsMax.

Перечень тем для проекта:

«Однокомнатная квартира», «Интерьер частного дома», «Квартира-студия» и т.п.

Ход проектирования. Этапы выполнения проекта:

1. Набор первоначальных идей;
2. Эскизы, наброски;
3. План развёртки стен;
4. Перспективная проекция;
5. Составление проектной документации;
6. Оформление работ. Защита проектов

В ходе работы над проектом слушатели обучаются создавать дизайн интерьера, выбирать стиль, колористику, планировку, материалы для отделки, мебель, элементы декора исходя из назначения помещения.

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего и итогового контроля производится в соответствии с универсальной шкалой:

Балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся

Баллы (рейтинговой оценки), %	Оценка	Требования к знаниям
60- 100	«зачтено»	В соответствии с критериями оценки проекта
0-59	«не зачтено»	

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТА

Критерии	Показатели	Индикаторы (в баллах)
Общий стиль и композиция	Созданы несочетаемые между собой компоненты	0
	Частично выдержаны целостность, подчиненность, жизненность, расстановка акцента и контрастов.	1
	Выдержана целостность, подчиненность, жизненность, расстановка акцента и контрастов.	2
Цвет	Выбранные цвета вызывают неприятные ассоциации	0
	При выборе цветов для дизайна слушатель опирался на типовые группы цветов по типу воздействия на человека	1
	Цвета выбраны в соответствии с назначением помещения	2
	Правильно выбран акцентный цвет, фоновый цвет и вспомогательный тон	3
Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе	Работа шаблонная, показывающая формальное отношение автора	0
	Автор проявил незначительный интерес к теме проекта, но не продемонстрировал самостоятельности в работе, не использовал возможности творческого подхода	1
	Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную	2

	заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества	
	Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением автора к идее проекта	3
Качество проведения презентации	Презентация не проведена	0
	Материал изложен с учетом регламента, однако автору не удалось заинтересовать аудиторию	1
	Автору удалось вызвать интерес аудитории, но он вышел за рамки регламента	2
	Автору удалось вызвать интерес аудитории и уложиться в регламент	3

Примеры вопросов промежуточной аттестации по модулю 1 (тестирование)

1. Какое определение не подходит к понятию дизайн?

Деятельность по проектированию;
Проектирование эстетических свойств изделий;
Искусство создания облика вещей;

Определение качеств изделий;

2. Какого вида дизайна не существует?

Графический;
Ландшафтный;
Архитектурный;
Образный дизайн;
Дизайн-среды;
Промышленный дизайн;
Световой дизайн.

3. Чем не занимается область графического дизайна?

Изготовление буклетов;
Изготовление рекламы;
Изготовление плакатов;
Изготовление DVD дисков;
Изготовление упаковки;
Изготовление логотипов;
Шрифтовое искусство;
Веб-дизайн;

4. Какие художественные приемы помогают художнику-модельеру в процессе создания выразительного образа в костюме:

Форма;

Силуэт;

Ритм;

Звук;

Цвет;

Материал.

5. Какой цвет придает костюму свежесть:

Желтый;

Белый;

Красный.

6. Какие оттенки цвета придают костюму легкость:

Холодные;

Светлые оттенки преимущественно голубой гаммы;

Оттенки белого;

Оттенки серого.

7. Какую роль играют аксессуары в костюме?

Дополняют костюм;

Оживляют костюм;

Затмевают костюм;

Приглушают костюм.

8. К какому виду дизайна относятся проекты мебели:

Графическому;

Архитектурному;

Промышленному;

Световому.

Примеры вопросов промежуточной аттестации по модулю 2 (тестирование)

1. В области изобразительного искусства термин «марина» означает:
А) вид портрета, изображающий девочек по имени Марина
Б) изображение морских животных
В) вид пейзажа, изображающий море
Г) это художник, пишущий море
2. Что из перечисленного не соответствует канону изображения человека в Древнем Египте:
А) голова изображалась в профиль
Б) глаз изображался в анфас
В) самыми большими изображались фигуры рабов
Г) ноги изображались в профиль
3. После принятия православного христианства в Древней Руси по является новый вид искусства:
А) живопись
Б) витраж
В) иконопись
4. Термин «Возрождение» означает:
А) возрождение готики
Б) возрождение Древнего Египта
В) возрождение Античности
5. Христианский храм в плане представляет собой:
А) круг
Б) прямоугольник
В) крест

Примеры вопросов промежуточной аттестации по модулю 3 (тестирование)

1. **Основные особенности стиля в интерьере – модерн**
 - А) Монументальный, величественный, парадный
 - Б) Стиль, который был сформирован во время правления Георга Первого, имеет заметное влияние Греции и Древнего Рима, а в викторианском стиле объединены новейшие тенденции и роскошь аристократических замков
 - В) *Дизайнерское решение в этом направлении характеризуется выраженными растительными мотивами*
 - Г) Помещения напоминают королевские дворцы, изобилуют дорогой вычурной отделкой, здесь все масштабно, замысловато, даже нарочито броско
2. **Какие отличительные черты есть у стиля минимализм?**
 - А) В декоре присутствует много узоров, различных аксессуаров, вычурные линии
 - Б) *Простота в интерьере, мебель и аксессуары есть лишь в минимальном необходимом количестве.*
 - В) Торжественность и помпезность
 - Г) Потолок в форме купола, расписной, дополненный рельефными изображениями
3. **Когда и где появился стиль Лофт?**
 - А) В 90-е года в России
 - Б) в 80-е в Италии
 - В) *в 60-е года в США*
 - Г) в 70-е в Париже
4. **Отличительные особенности стиля Хай-тек**
 - А) *Использование современных материалов (металл, пластик, стекло и др), в интерьере присутствует современная техника, нет рисунков и узоров*
 - Б) Экзотические аксессуары ручной работы. Традиционные африканские мотивы в интерьере. Только натуральные материалы и цвета.
 - В) Много лепнины, исключительно роскошная мебель, для украшения стен используются картины художников эпохи Возрождения
 - Г) Массивные балки и опоры из дерева. Исключительно натуральные материалы. Охотничьи трофеи используются в качестве украшения.
5. **В какой стране зародился стиль Рококо?**
 - А) В Испании
 - Б) В Италии
 - В) В США
 - Г) *Во Франции*
6. **Какие особенности присущи Романскому стилю?**
 - А) Наличие богатой объемной лепнины, подсвечников, канделябров, массивных часов, статуэток в стенных нишах, бахромы и вензелей, рамок для фото.
 - Б) Экзотические аксессуары ручной работы. Традиционные африканские мотивы в интерьере. Только натуральные материалы и цвета.
 - В) В обстановке и декоре которого преобладают природные материалы, натуральные цвета и мягкие, округлые линии
 - Г) *Строгие, лаконичные формы куба, призмы, цилиндра, прямоугольника; арочные, полуарочные проемы; балочные потолки с открытыми опорами; грузные колонны; камин как центр дома; рыцарский антураж – факелы, кубки, доспехи, оружие.*
7. **Что такое ламбрекен?**
 - А) Проем двери
 - Б) *Горизонтально расположенная драпировка, находящаяся вверху композиции штор*
 - В) Часть пластикового окна
 - Г) Карниз

Примеры вопросов промежуточной аттестации по модулю 4 (тестирование)

1. Что не входит в понятие дизайн интерьера:

- а) оформление и декорирование стен, потолка, пола;
- б) проведение строительных и ремонтных работ;
- в) организация удобной и комфортной среды для человека.

2. Что такое интерьер:

- а) внутреннее убранство помещения;
- б) внешний вид здания;
- в) название мебели.

3. Что относится к функциональным качествам интерьера:

- а) разделение помещения по назначению;
- б) обеспечение нормальных гигиенических условий;
- в) гармония вещей и пространства.

4. Что такое композиция интерьера:

- а) расположение и взаимосвязь помещений в здании;
- б) особое расположение и соотношение составных частей интерьера: мебели, светильников, бытового оборудования и др.;
- в) оформление и декорирование стен, потолка, пола.

5. Контрастное сочетание цвета:

- а) это противоположные цвета в цветовом круге;
- б) цвета располагаются в одной четверти цветового круга.
- в) один цвет в сочетании со всеми его оттенками.

6. К теплым тонам не относится:

- а) красный;
- б) желтый;
- в) синий.

7. Симметричный принцип расстановки мебели:

- а) парные предметы размещаются по обеим сторонам от какой-то точки;
- б) предметы мебели размещаются вокруг определённой точки, в учёт их "зрительного веса";
- в) расстановка предметов мебели на одном расстоянии от выбранного центра.

8. Какая мебель не вписывается в интерьер спальни:

- а) зеркало;
- б) шкаф;
- в) кровать;
- г) обеденный стол.

9. Искусственное освещение:

- а) освещение помещения через световые проемы в наружных стенах;
- б) освещение, которое создается при помощи светильников и других осветительных приборов.

10. Общее освещение:

- а) торшер освещает небольшое пространство комнаты;
- б) все пространство помещения наполнено светом люстры;
- в) светильник лучом направленного света выделяет картину.

11. Занавеска из легкой прозрачной ткани:

- а) карниз;
- б) портьера;
- в) гардина.

12. Что такое ламбрекен?

- а) проем двери
- б) горизонтально расположенная драпировка, находящаяся вверху композиции штор;
- в) часть пластикового окна.

Примеры вопросов промежуточной аттестации по модулю 5 (тестирование)

1. Предпроектный анализ - это
 1. поиск приемов решения поставленной задачи
 2. выдвижение новых конструктивно-художественных идей
 3. сбор и обобщение сведений об особенностях выдвинутой жизнью проектной задачи
 4. выработка дизайн - концепции

2. Авторское право регулируется нормами
 1. Налогового кодекса РФ
 2. Административного кодекса РФ
 3. Уголовно-процессуального кодекса РФ
 4. Гражданского кодекса РФ

3. Объемное изображение, которое дает представление о пространственной структуре, размерах и пропорциях объекта называется
 1. перспектива
 2. эскиз
 3. макет
 4. чертеж

4. Почему чертежи с пространственной перспективой являются лучшим типом чертежей для представления клиенту:
 - А) их подготовка занимает меньше времени, чем 3D-визуализация
 - Б) они представляют собой наиболее доступный способ восприятия объектов**
 - В) черно-белое изображение больше нравится заказчикам

5. Что такое фасад?
 - а) Внешняя (лицевая) сторона строения
 - б) Подвальное помещение
 - в) Чердачное помещение
 - г) Внутренняя часть строения

6. Что такое ламбрекен?
 - а) Проем двери
 - б) Горизонтально расположенная драпировка, находящаяся вверху композиции штор
 - в) Часть пластикового окна
 - г) Карниз

7. Что входит в бюджет дизайнерского проекта?
 - А) стоимость дизайн-проекта (обмер, визуализация, рабочие чертежи) и авторский надзор.
 - Б) услуги рабочих, стоимость строительных и отделочных материалов

8. Что является целью первого разговора по телефону с потенциальным заказчиком:
 - а) назначение встречи**
 - б) подробно обсудить заказ
 - в) обсудить вознаграждение за выполнение заказа

9. Какую позицию стоит занять за столом при разговоре с заказчиком:

- А) соглашаться на все, что предлагает заказчик
- б)** позицию переговоров, дать возможность высказаться заказчику
- в) в первую очередь нужно высказать свои предложение по предлагаемому объекту

10. В какой последовательности лучше задавать вопросы клиенту при первой встрече:

- А) обсудить вознаграждение, а потом перейти к заданию
- Б) выяснить умеет ли заказчик что-то делать собственными руками
- в)** практические, эстетические, в завершение финансовые вопросы

Примеры вопросов промежуточной аттестации по модулю 6 (тестирование)

1.Какой компанией было разработано программное обеспечение 3ds MAX?

- A. АСКОН
- Б. Autodesk
- В. Last Software
- Г. AutoCAD

2.Сколько окон проекций содержит окно 3ds MAX?

- A. 2
- Б. 1
- В. 4
- Г. 3

3.Комбинация каких клавиш позволяет перейти в активное окно проекции программы?

- A. Ctrl + W
- Б. Shift + W
- В. Ctrl + Alt + W
- Г. Alt + W

4.На основной панели инструментов в 3ds MAX расположены

- A. Кнопки быстрого доступа к основным функциям программы
- Б. Модификаторы
- В. Настройки программы

5.Какой из перечисленных ниже вкладок нет на командной панели?

- A. Create
- Б. Modify
- В. Hierarchy
- Г. Motion
- Д. Display
- Е. Reset Layout
- Ж. Utilities

6.Действие, назначаемое объекту, в результате чего свойства объекта изменяются называется...

- A. инструмент
- Б. трансформатор
- В. модификатор
- Г. изменение

7.Как изменяется объект, если применить к нему модификатор Twist?

- A. Создает эффект скручивания
- Б. Сглаживает объект
- В. Добавляет новые грани
- Г. Объединяет все вершины объекта
- Д. Создается эффект растягивания

8.Как изменяется объект, если применить к нему модификатор Extrude?

- A. Создает эффект скручивания
- Б. Сглаживает объект
- В. Выдавливается, создается объем
- Г. Объединяет все вершины объекта

9.Под понятием рендеринга принято считать

- A. Процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы
- Б. Внешнее изменение объекта
- В. Текстурирование
- Г. Анимирование объекта