

# 5 класс: Промдизайн

## Кейсы + Артефакты:

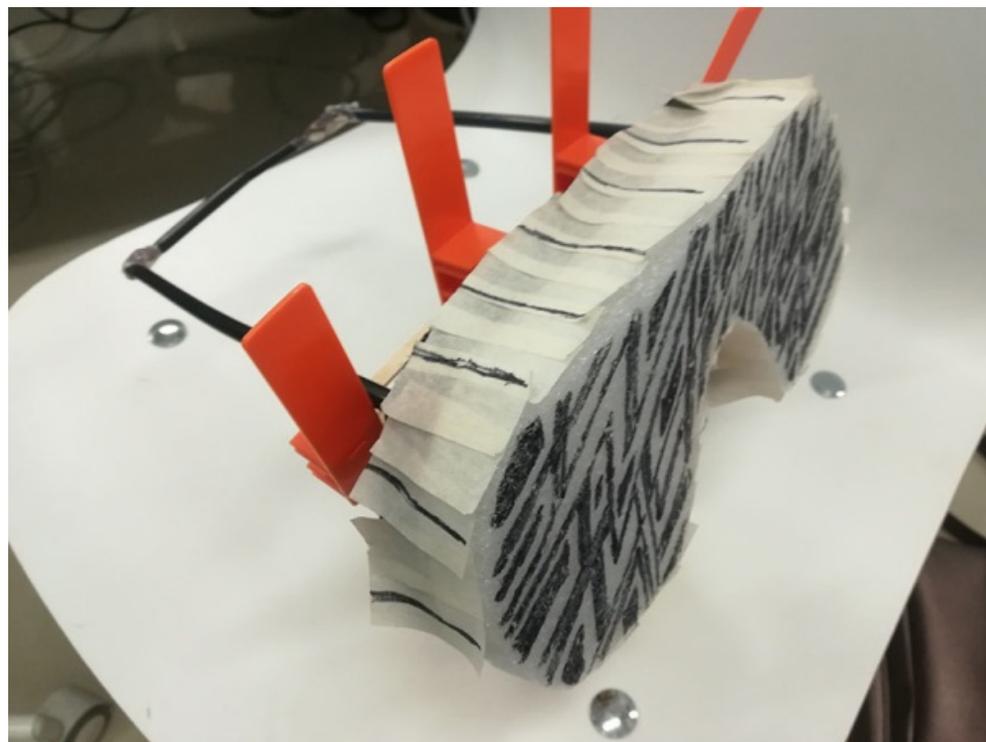
1. Объект из будущего (12ч)

Артефактом является макет придуманного объекта, собранный из подручных средств.

## Hard Skills:

Тематические: скетчинг

Сквозные: макетирование



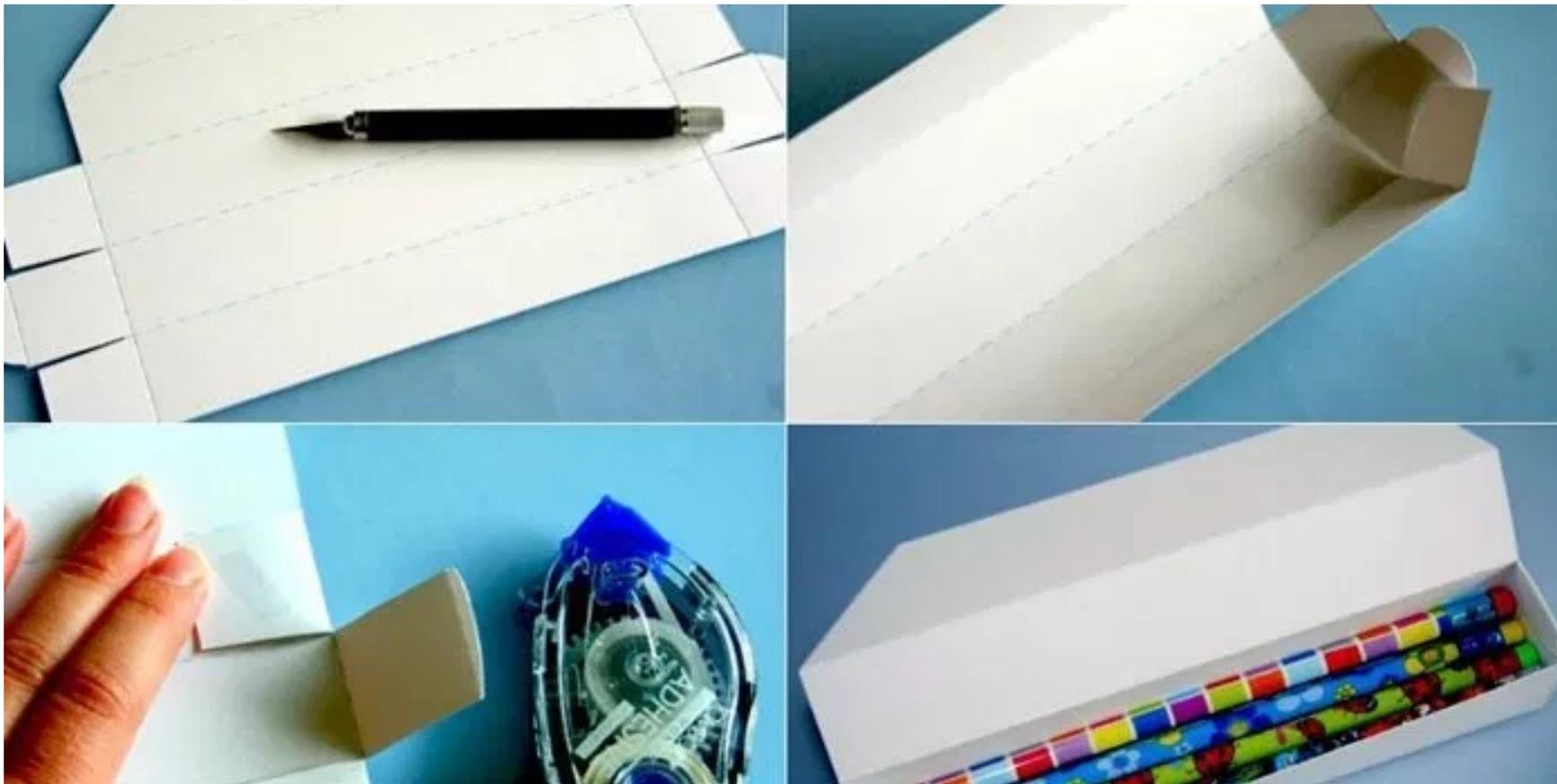
## 2. Пенал (12ч)

Артефакт: эскиз пенала, чертеж, прототип из бумаги/картона

## Hard Skills:

Тематические: скетчинг, прототипирование

Сквозные: макетирование, создание чертежа



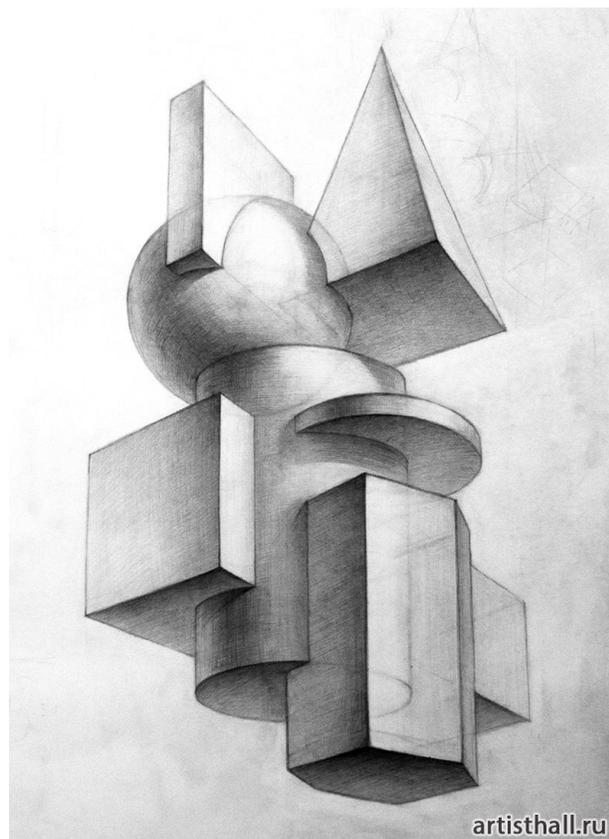
### 3. Космическая станция (12ч)

Артефакт: 3д модель и визуализация  
космической станции

#### Hard Skills:

Тематические: скетчинг, визуализация

Сквозные: 3д моделирование



#### 4. Как это устроено (12ч)

Артефакт: презентация изученного  
промышленного изделия

#### Hard Skills:

Тематические: композиция

Сквозные: фотография, создание  
презентации



## 5. Механическое устройство (20ч)

Артефакт: собранное механическое устройство из набора Lego education, презентация идеи нового устройства.



## Hard Skills:

Тематические: сборка по чертежу, рендеринг

Сквозные: создание презентации



## Дизайн-скетчинг



Дизайн-скетч это быстрая эффектная подача идеи. Эскиз должен передавать ощущение от объекта, через пропорции, характер линий и поверхностей, фактуру поверхности, цвет. Эскиз может показывать функцию объекта, его строение, для этого используются дополнительные элементы: стрелки, подписи, штриховка и прочее.

Quick Iterative Sketching  
Suggested Tools: Uni-Ball Ecco, Paper Mate Flair, Copic Cool Grey 3 & 7, Copic Orange  
Estimated Time: 1 minute



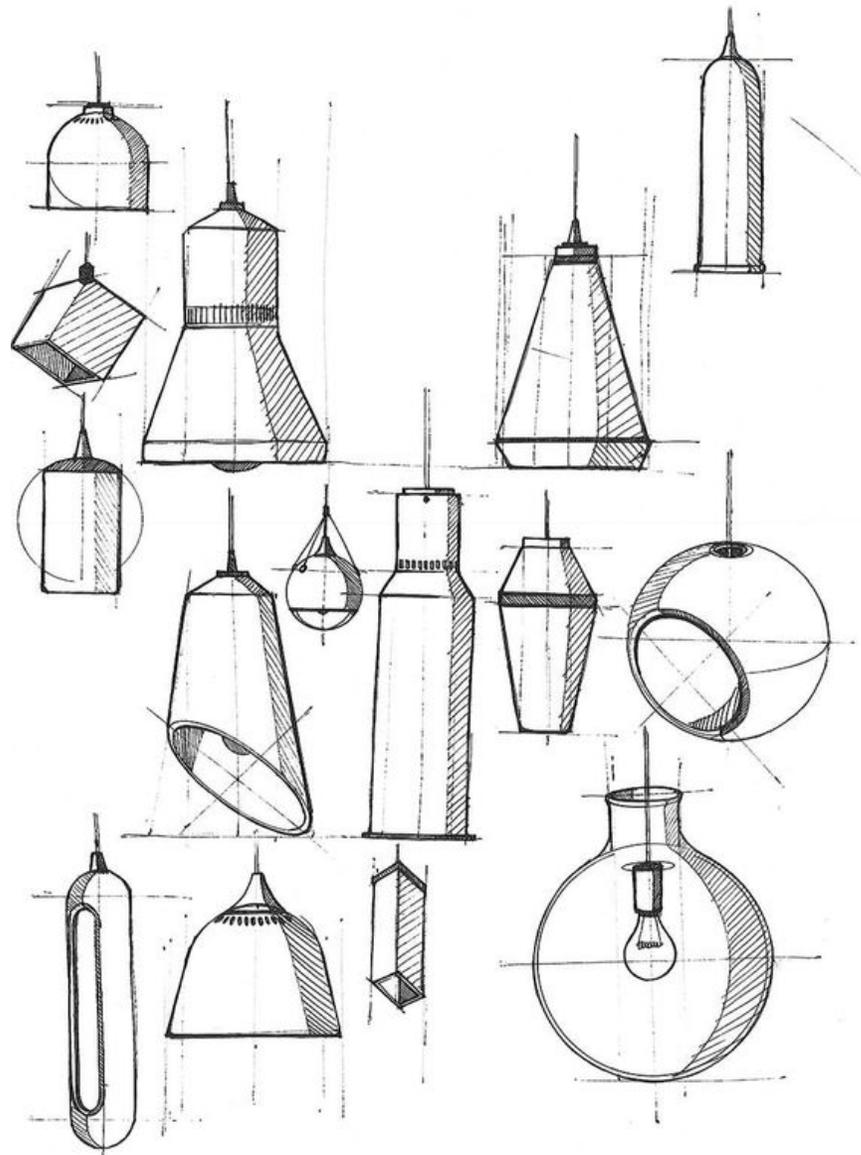
1. Draw center line and cross sections identifying shape transitions
2. Connect cross sections to create outer profile
3. Offset outer profile and add bottom details to express clear glass
4. Add contour lines, bubbles and thick stroke on perimeter/part breaks



5. Color thickness of clear glass walls with light cool grey marker
6. Add one thick and one thin light cool grey lines to indicate reflections
7. Add one dark cool grey line offset from edge for additional reflection
8. Add pop color indicating important detail and leave one streak white for highlight

### Поэтапное построение объекта:

1. Определяем общие пропорции, строим главные оси и сечения.
2. Добавляем контур
3. Уточняем детали
4. Создаем объем штриховкой или цветом



Пример выявления объема штриховкой

# Перспектива

## Фронтальная

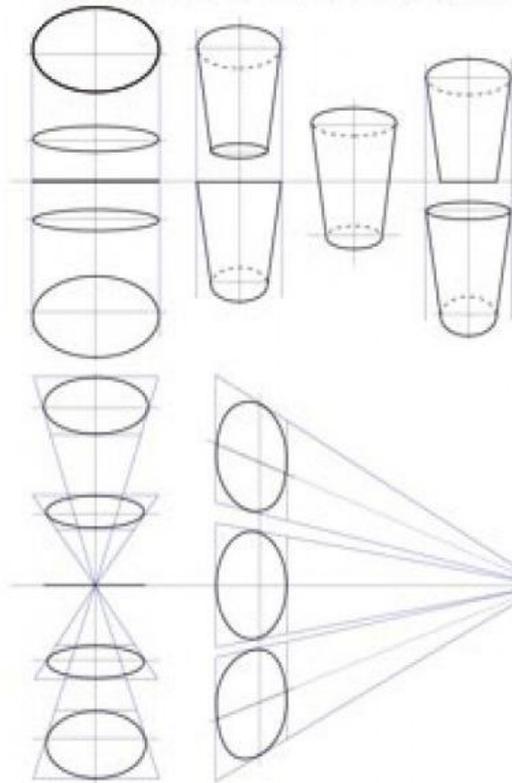
### Фронтальная

1 точка схода

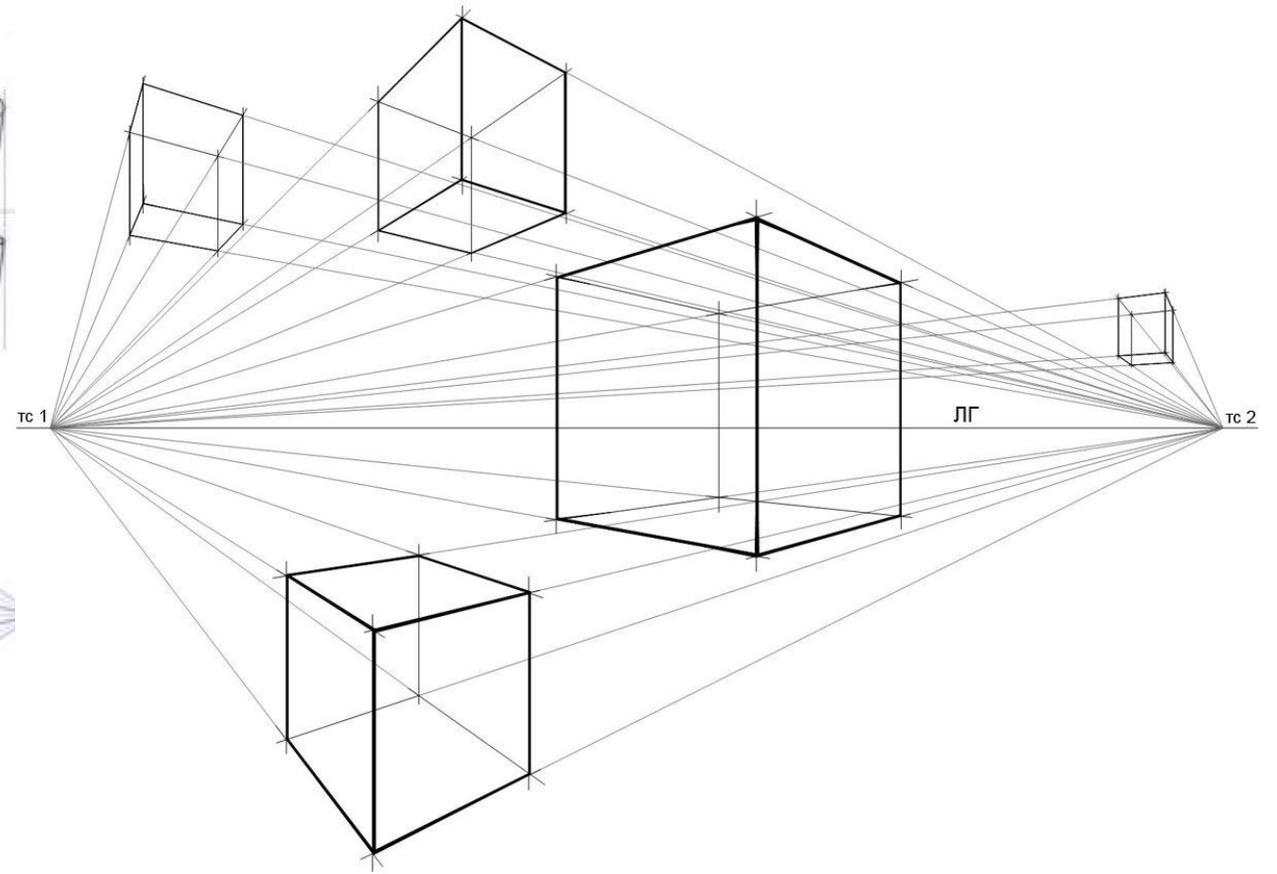
Линия горизонта

### Угловая

2 точки схода



## Угловая



Пример построения объекта в перспективе

