

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«КРЫМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВ И ТУРИЗМА»

(ГБОУВОРК «КУКИИТ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

на заседании Учебно-
методического совета
от «23» июня 2023 г.,
протокол № 9

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.17 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДИЗАЙН-ПРОГРАММЫ

по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки
Дизайн одежды

Квалификация выпускника
Бакалавр

Нормативный срок освоения
основной профессиональной образовательной программы 4 года/4 года 6 месяцев

Форма обучения
(очная, очно-заочная)

Симферополь, 2023

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные дизайн-программы» для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль подготовки «Коммуникативный дизайн».

Программа составлена в соответствии с основной профессиональной образовательной программой, разработанной на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13 августа 2020 г. №1015.

Рабочая программа дисциплины разработана:
кандидатом педагогических наук, доцентом Матросовой И. Г.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна.
Протокол № 4 от «24» мая 20 23 г.
Заведующая кафедрой дизайна
Н. В. Котляревская

Представители работодателя
Согласовано:

Директор
ООО «Издательство
Типография «Ариал»



Н. А. Бражникова

М. П.

Рабочая программа согласована на заседании Учебно-методического совета
ГБОУВО РК «Крымский университет культуры, искусств и туризма»
Протокол № 9 от «23» июня 20 23 г.

Председатель Л. Ф. Ващенко

Секретарь М. С. Юсупова

1. Цели и задачи дисциплины

Рабочая программа дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль подготовки «Дизайн одежды».

Цель дисциплины:

Ознакомление обучающихся с теоретическими основами компьютерной графики и получения навыков практической работы в графических пакетах по направлению дизайна одежды.

Задачи дисциплины:

Ознакомление обучающихся с теоретическими знаниями в области проектирования, а также развитие навыков при работе с графическим материалом; научить создавать и разрабатывать графические дизайн-проекты самостоятельно; сформировать умения применять на практике полученные теоретические знания по композиции, психологии, физике цвета, шрифтовой графике, компьютерной графике при создании проектов дизайна костюма.

Данная дисциплина призвана:

развить: навыки практической работы в графических пакетах направления дизайн одежды;

сформировать у обучающихся теоретические знания в области проектирования дизайна одежды;

приобщить к навыкам разработки дизайн-проектов в области дизайна одежды самостоятельно, с применением современного программного обеспечения;

дать представление о современных материалах, используемых сегодня в области дизайн-проектирования моделей костюма.

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (далее – з. е.), 144 часа.

Для очной формы обучения контактная работа составляет – 70 часа, самостоятельная работа – 74 часа, промежуточная аттестация – зачет с оценкой.

Для очно-заочной формы обучения контактная работа составляет – 20 часов, самостоятельная работа – 124 часа, промежуточная аттестация – зачет с оценкой.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ОПК-6; ПК-3.

В результате изучения дисциплины обучающийся:

Шифр и содержание компетенции	Знать	Уметь	Владеть
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	– термины и понятия, используемые в специализированном программном обеспечении векторной и растровой графики; – принципы организации графических данных в современном ПО; – назначение и функции векторных и	– создавать художественный образ средствами компьютерной графики; – работать с различными форматами графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;	– техническими приемами работы в компьютерной графике; – навыками создания, хранения, редактирования и передачи графических данных; – навыками проектной деятельности,

	растровых редакторов; инструментарий программ компьютерной графики.	– создавать и редактировать собственные творческие композиции средствами графических дизайнерских программ.	создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств.
ПК-3. Способен применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике.	– многообразные программные средства компьютерной графики для реализации концепт-идеи дизайн-проекта; – методы дизайн-проектирования, вспомогательных программных средств предпроектного анализа; – объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования любой формы изделий; требования к конструкции изделий.	– выбирать оптимальное технологическое решение и адекватное ПО для реализации концепт-идеи дизайн-проекта; – разрабатывать проектные задания, визуализировать результаты дизайн-проектирования, – применять в своей творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования любой формы изделий.	– навыками компоновки элементов композиции в выбранном формате и создания выразительного цветового решения дизайн-проекта средствами компьютерной графики с возможностью вывода результатов проектирования на различные носители.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Код УД ОПОП	Учебные дисциплины
Б1	Блок 1. Дисциплины (модули)
Б1.О	Обязательная часть
Б1.О.17	Компьютерные дизайн-программы

4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)	70			36	34				
в том числе									
Лекции (Лек)	8			4	4				
Практические занятия (Пр)	62			32	30				
Самостоятельная работа обучающихся (СРО) (всего)	74			36	38				
Промежуточная аттестация									
Зачет с оценкой (ЗаО)	+				+				
Общая трудоемкость	4 з. е.	144			72	72			

Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)	20				10	10				
в том числе										
Лекции (Лек)	4				2	2				
Практические занятия (Пр)	16				8	8				
Самостоятельная работа обучающихся (СРО) (всего)	124				62	62				
Промежуточная аттестация										
Зачет с оценкой (ЗаО)	+					+				
Общая трудоемкость	4 з. е.	144			72	72				

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

5.1. Содержание разделов дисциплины, структурированное по темам

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание дисциплины по темам
1.	Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды	<p>Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.</p> <p>Знакомство с программой Corel Draw. Векторная и растровая графика. Настройка программного интерфейса. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Интерфейс Adobe Illustrator. Работа с объектами. Работа с текстом. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой. Работа с цветом. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Создание технических эскизов и рисунка на ткани в Adobe Illustrator для дизайнеров одежды. Колористика в одежде. Использование инструментов графического редактора Adobe Illustrator для разработки шкал сочетания цветов. Методы быстрой работы над проектированием коллекций одежды на компьютере. Основные приемы и инструменты графики в Adobe Illustrator для передачи текстуры и фактуры материала в эскизе костюма. Линия, как художественное средство построения композиции. Пятно, как художественное средство построения композиции. Разработка форэскизов с использованием методов пересечения и объединения объектов.</p> <p>Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.</p> <p>Источники пиксельных изображений. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением в Adobe Photoshop. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода. Вывод на печать. Форматы растровых изображений. Сжатие растровой графики. Сканирование. Типы сканеров. Искажения при сканировании. Цифровая фотография. Импорт из программ. Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки. Работа со слоями. Режимы наложения слоёв. Текстовые</p>

		слои. Растеризация текста. Создание фотоколлажа. Изучение особенностей выполнения тоновой и простой цветовой коррекции светлых изображений. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции. Изменение цветовой палитры коллекции моделей. Работа со слоями и разными видами кистей. Работа со слой-масками, заливкой и фильтрами. Изменение текстуры и декорирование ткани в Photoshop.
2.	Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал	<p>Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды. Подготовка эскизов одежды для промышленного производства. Разработка мудборда. Определение цветовой гаммы. Создание коллажа, отражающего суть выбранной дизайнерской концепции. Рисование ткани с орнаментом по выбранному образцу. Изучение способов копирования ткани с орнаментом. Преобразование орнамента в векторный вид. Выбор образца орнаментальной ткани с чётко обозначенным раппортом в хорошем качестве. Копирование орнаментальной ткани при помощи изученных инструментов. Разработка единого модельного ряда коллекции с учётом структуры ткани.</p> <p>Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды. Интерфейс программы Валентина. Интерфейс программы построения выкроек: точка, линия, кривая, дуга, эллиптическая дуга, операции, деталь, раскладка. Модуль «Мерки». Построение чертежа выкройки-основы на компьютере. Построение чертежа модельной конструкции. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Создание лекал моделей одежды коллекции.</p>

5.2. Разделы дисциплины с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий (очная форма обучения/очно-заочная форма обучения)

Очная форма обучения						
№ п/ п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		всего	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Контроль
3 семестр						
1	Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды	72	4	32	36	
	Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	36	2	16	18	
	Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.	36	2	16	18	
4 семестр						
2	Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал	72	4	30	38	
	Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды	44	2	20	22	
	Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды	28	2	10	16	
	Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	+				+
	Итого часов	144	8	62	74	

Очно-заочная форма обучения						
№ п/ п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		всего	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Контроль
3 семестр						
1	Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды	72	2	8	62	
	Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	38	2	4	32	
	Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.	34	0	4	30	
4 семестр						
2	Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал	72	2	8	62	
	Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды	44	2	6	36	
	Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды	28	0	2	26	
	Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	+				+
	Итого часов	144	4	16	124	

5.4. Содержание программы по темам

5.4.1. Содержание программы по темам и видам занятий для очной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
3 семестр			
Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды			
1.	Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	Л-2 Пр-16	Лекция №1 (2 ч) Создание эскизов моделей одежды в векторных редакторах. 1. Специфика работы в векторных редакторах. 2. Композиционные, колористические и стилевые возможности макетирования фэшн-иллюстрации. Практическое занятие №1 (2 ч) Основы работы с программой векторной графики. Создание фэшн- иллюстрации в векторном редакторе. Ознакомление с основными возможностями обработки изобразительной информации в программах векторной графики. Освоение основных инструментов, находящиеся на панелях инструментов. Панели инструментов, предназначенные для создания контурных объектов и изменения параметров (атрибутов) изображения. Рабочая среда программы, обзор панели инструментов, настройка программного интерфейса. Инструменты рисования, выделения, перемещения, масштабирования. Работа с

			<p>монтажными областями. Применение сетки, линеек, направляющих, слоёв для работы с рисунками. Рисование силуэтов одежды с помощью геометрических примитивов. <i>Задание:</i> Разработать фэшн-иллюстрацию в векторном редакторе. <i>Цель задания:</i> Ознакомиться с программами редакции и создания компьютерной графики.</p> <p>Практическое занятие №2 (2 ч) Основы работы с программой векторной графики. Создание фэшн-иллюстрации в векторном редакторе. Цветовые модели. Цвет обводки, заливки, способы окрашивания объектов. Система управления цветом. Палитра «Образцы». Работа с каталогами цветов. Подбор гармоничных цветовых сочетаний. Палитра «Градиенты». Инструмент Ширина. Создание простых принтов ткани. Соединение и разделение объектов. Фигурная обрезка. Использование операций для рисования объектов сложной формы. Перевод линий в контуры. Палитры «Оформление», «Обработка контуров». Режимы рисования. Трассировка растрового изображения. Введение цвета, орашивание иллюстрации. Создание принта для футболки. Трассировка технических рисунков и фотографий моделей одежды. <i>Задание:</i> Разработать фэшн-иллюстрацию в векторном редакторе. <i>Цель задания:</i> Получить навык в завершении выполнения фэшн-иллюстрации в векторном редакторе.</p> <p>Практическое занятие №3 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Геометрический рисунок. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов с лаконичными сегментами. Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (геометрический рисунок). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапортных изображений в единое гармоническое изображение. <i>Задание:</i> Разработать «Геометрический рисунок» текстильного принта в векторном редакторе. <i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p>Практическое занятие №4 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Шотландская клетка. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов с лаконичными сегментами. Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (шотландская клетка). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму.</p>
--	--	--	---

			<p>Создание цветowych вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Шотландская клетка» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p>Практическое занятие №5 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Анималистичекий мотив. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизovaných на основе анималистичой раскраски: зебра, леопард, тигр и т. д.). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (анималистичекий мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветowych вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Анималистичекий мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p>Практическое занятие №6 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Этнический мотив. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизovaných на основе этники: майя, лубок, гжель, хохлома и т. д.). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (анималистичекий мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветowych вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Этнический мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p>Практическое занятие №7 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Флористический мотив. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизovaných на основе изображения растительных иллюстраций). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (флористический мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветowych вариантов, редактирование</p>
--	--	--	--

			<p>собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «флористический мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p>Практическое занятие №8 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Детский мотив. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизованных на основе изображения анимационных персонажей, игровых мотивов). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (детский мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Детский мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p>
2.	<p>Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.</p>	<p>Л-2 Пр-16</p>	<p>Лекция №2 (2 ч) Использование растровых редакторов в создании фэшн- иллюстрации. 1. Особенности обработки пиксельного изображения в растровом редакторе. 2. Художественное редактирование фотографии в модной индустрии.</p> <p>Практическое занятие №9 (2 ч) Создание коллажа в растровом редакторе. Анализ и систематизация референсов. Осуществление поиска фотоматериала для будущего коллажа. Создание фотоколлажа. Уравновешивание фотографии по массам и ритму.</p> <p><i>Задание:</i> Подобрать фотоматериал для разработки коллажа в растровом редакторе</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала.</p> <p>Практическое занятие №10 (2 ч) Создание коллажа в растровом редакторе. Редактирование изображения в растровом редакторе (яркость, контраст, резкость). Составление окончательного варианта коллажа, отражающего суть выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного</p>

			<p>фотоматериала.</p> <p>Практическое занятие №11 (2 ч) Создание фотореалистичного изображения одежды и модели. Применение разработанного текстильного принта в макетировании платья. Поиск фотоматериала для будущего коллажа. Создание в растровом редакторе применительного коллажа. Применение разработанного текстильного принта в макетировании образца платья, учитывая масштабность рапортных сегментов. <i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе по макетированию платья. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала и текстильного принта в макетировании платья.</p> <p>Практическое занятие №12 (2 ч) Создание фотореалистичного изображения одежды и модели. Применение разработанного текстильного принта в макетировании футболка, худи. Освоение технологии работы со слой-масками. Создание применения фильтров при внедрении разработанного текстильного принта в макетировании образца футболка, худи. <i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе по макетированию футболка, худи. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала и текстильного принта в макетировании футболка, худи.</p> <p>Практическое занятие №13 (2 ч) Создание фотореалистичного изображения одежды и модели. Применение разработанного текстильного принта в макетировании сумки, шопера. Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки. Работа со слоями. Режимы наложения слоёв. Создание применения различных вариантов фильтров при внедрении разработанного текстильного принта в макетировании образца сумки, шопера. <i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе по макетированию сумки, шопера. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала и текстильного принта в макетировании сумки, шопера.</p> <p>Практическое занятие №14 (2 ч) Разработка бирки, нашивки, этикетки. Изучение особенности выполнения тоновой и простой</p>
--	--	--	---

			<p>цветовой коррекции светлых изображений. Коррекция предложенных оригиналов. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции. Изменение цветовой палитры коллекции моделей.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать эскизное предложение бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p>Практическое занятие №15 (2 ч) Разработка бирки, нашивки, этикетки. Разработка шрифтовых поисков будущей этикетки, бирки. Осуществление работы с текстовыми слоями. Создание растеризации текста для будущего коллажа.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента) с включением шрифтовых гарнитур.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы со шрифтами в разработке бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p>Практическое занятие №16 (2 ч) Разработка бирки, нашивки, этикетки. Производство работы с разными гарнитурами шрифта. Создание шрифтовой композиции. Выполнение поиска фотоматериала для будущего коллажа. Разработка собственных нашивки, шеврона, тканевых и бумажных этикеток. Создание визуализации с лучшим вариантом. Уточнение общей композиции нашивки, бирки.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать варианты визуализации бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы визуализации в разработке бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p>
4 семестр			
Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал			
3.	Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды.	Л-2 Пр-20	<p>Лекция №3 (2 ч) Программное обеспечение для конструирования, моделирования и раскладки лекал для дизайнеров одежды 1. Этапы проектирования коллекции от идеи к модельному ряду коллекции. 2. Обобщающие стилистические сегменты коллекции.</p> <p>Практическое занятие №17 (2 ч) Подготовка эскизов одежды для промышленного производства Обзор компьютерных программ для построения выкроек/ Бесплатное ПО САПР «Валентина». Использование программы растровой и векторной графики для эскизного проектирования одежды. Создание технических эскизов.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать технический эскиз одежды для промышленного производства.</p>

			<p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в подготовке эскизов одежды для промышленного производства (по выбору студента).</p> <p>Практическое занятие №18 (2 ч) Подготовка эскизов одежды для промышленного производства Предпроектное исследование рынка и потенциального потребителя. Поиск фотоматериала для будущего коллажа. Создание тренд-бордов для определения направления будущей коллекции. <i>Задание:</i> Составить коллаж, отражающий суть выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в составлении коллажа.</p> <p>Практическое занятие №19 (2 ч) Создание технического рисунка на базе основного шаблона в графическом редакторе векторной графики Предпроектное исследование, анализ существующих разработок коллекции одежды. Определение стилистической направленности разрабатываемой коллекции. Фор-эскизные поиски общей концепции коллекции (1-2 силуэтных образа) созданные карандашом, линером. Уточнение деталей в отобранном варианте. <i>Задание:</i> Разработать ряд фор-эскизов выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке фор-эскизов выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №20 (2 ч) Создание проектного образа коллекции и фигуры для логического ряда коллекции В единой стилистике разработка дополнительной модели различных силуэтов коллекции. Дальнейшая работа с графическими объектами, перевод одного из вариантов в цифровой формат. <i>Задание:</i> Разработать дополнительный ряд моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №21 (2 ч) Разработка цветовой палитры коллекции и образцов ткани Эскизная разработка всего модельного ряда (5 моделей). Определение общей колористической гаммы всей коллекции. Уточнение цветовых нюансов каждой модели разрабатываемой коллекции. <i>Задание:</i> Разработать 5 образов ряда моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке ряда</p>
--	--	--	--

			<p>моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №22 (2 ч) Разработка цветовой палитры коллекции и образцов ткани Рисование ткани с орнаментом для применения в разрабатываемой коллекции. Изучение способов копирования ткани с орнаментом. Преобразование орнамента в векторный вид. <i>Задание:</i> Разработать орнамент текстильного принта для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке орнамента текстильного принта для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №23 (2 ч) Разработка цветовой палитры коллекции и образцов ткани Разработка единого модельного ряда коллекции с учётом структуры ткани. Создание серии моделей из 5 образцов объединённых единой стилистикой и сезонностью, с применением разработанных образцов ткани. Создание технических рисунков. <i>Задание:</i> Разработать технические рисунки для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке технических рисунков для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №24 (2 ч) Включение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок Уточнение масштабности орнамента ткани на модели. Применение уточненного варианта орнамента ко всему модельному ряду коллекции. Поэтапная доработка деталей технических рисунков. <i>Задание:</i> Разработать технические рисунки для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке технических рисунков для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №25 (2 ч) Включение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок Дополнение коллекции стилеобразующими аксессуарами. Подготовка подобранного фотоматериала аксессуаров (бижутерия, платки, шарфы, сумочки, головные уборы, обувь и т. д.) для включения в лукбук. Разработка разворотов лукбука. Разработка «лица» лукбука, окончательный выбор названия, характеризующий коллекцию. <i>Задание:</i> Разработать обложку и развороты лукбука для</p>
--	--	--	---

			<p>ряда моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке обложки и разворотов лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №26 (2 ч) Включение моделей в презентацию. Окончание формирования лукбука. <i>Задание:</i> Осуществить предпечатную подготовку лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в предпечатной подготовке лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p>
4.	<p>Тема 4. Использование САПР «Валентина» для построения лекал одежды</p>	<p>Л-2 Пр-10</p>	<p>Лекция №4 (2 ч) Построения лекал одежды 1. Конструкторский блок проектной работы. 2. Кросс-платформенная система построения выкроек традиционными методами и 2D измерением, позволяющая дизайнерам конструировать выкройки одежды.</p> <p>Практическое занятие №27 (2 ч) Установка программы «Валентина» Изучение инструментов в вертикальной левой панели программы построения выкроек: точка, линия, кривая, дуга, эллиптическая дуга, операции, деталь, раскладка. Настройки программы «Валентина». Создание файла мерок. Создание лекала выкройки-основы. Изменение чертежа при изменении мерок (команда «Согласовать мерки»).</p> <p><i>Задание:</i> Осуществить изучение инструментов в панели программы построения выкроек <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p>Практическое занятие №28 (2 ч) Создание выкройки-основы юбки в САПР Валентина Создание файла с мерками. Построение чертежа. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Изменение выкройки-основы юбки на другой размер. <i>Задание:</i> Осуществить изучение построения чертежа в программе построения выкроек. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p>Практическое занятие №29 (2 ч) Создание выкройки-основы брюк в САПР Валентина Создание файла с мерками. Построение чертежа. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Изменение выкройки-основы женских брюк на другой размер. <i>Задание:</i> Осуществить построение выкроек-основ изделий разработанной коллекции.</p>

		<p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p>Практическое занятие №30 (2 ч) Создание выкройки-основы плечевого изделия и рукава в САПР Валентина Создание файла с мерками. Построение чертежа. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Изменение выкройки-основы плечевого изделия на другой размер <i>Задание:</i> Осуществить построение выкроек-основ изделий разработанной коллекции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p>Практическое занятие №31 (2 ч) Создание выкроек-основ изделий разработанной коллекции Создание файлов с мерками. Построение чертежей. Уточнение размеров. Создание деталей. Компановка и раскладка деталей. Сохранение и печать выкроек. <i>Задание:</i> Осуществить построение выкроек-основ изделий разработанной коллекции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p>
	ИТОГО	Лекции 8 часов Практические занятия 62 часа

5.4.2. Содержание программы по темам и видам занятий для очно-заочной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
4 семестр			
Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды			
1.	Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	Л-2 Пр-4	<p>Лекция №1 (2 ч) 1. Специфика работы в векторных редакторах. 2. Композиционные, колористические и стилевые возможности макетирования фэшн-иллюстрации.</p> <p>Практическое занятие №1 (2 ч) Основы работы с программой векторной графики. Создание фэшн- иллюстрации в векторном редакторе. Ознакомление с основными возможностями обработки изобразительной информации в программах векторной графики. Освоение основных инструментов, находящиеся на панелях инструментов. Панели инструментов, предназначенные для создания контурных объектов и изменения параметров (атрибутов) изображения. Рабочая среда программы, обзор панели инструментов, настройка</p>

			<p>программного интерфейса. Инструменты рисования, выделения, перемещения, масштабирования. Работа с монтажными областями. Применение сетки, линеек, направляющих, слоёв для работы с рисунками. Рисование силуэтов одежды с помощью геометрических примитивов. <i>Задание:</i> Разработать фэшн-иллюстрацию в векторном редакторе. <i>Цель задания:</i> Ознакомиться с программами редакции и создания компьютерной графики.</p> <p>Практическое занятие №2 (2 ч) Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Геометрический рисунок. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов с лаконичными сегментами. Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (геометрический рисунок). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапортных изображений в единое гармоническое изображение. <i>Задание:</i> Разработать «Геометрический рисунок» текстильного принта в векторном редакторе. <i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i> Основы работы с программой векторной графики. Создание фэшн-иллюстрации в векторном редакторе. Цветовые модели. Цвет обводки, заливки, способы окрашивания объектов. Система управления цветом. Палитра «Образцы». Работа с каталогами цветов. Подбор гармоничных цветовых сочетаний. Палитра «Градиенты». Инструмент Ширина. Создание простых принтов ткани. Соединение и разделение объектов. Фигурная обрезка. Использование операций для рисования объектов сложной формы. Перевод линий в контуры. Палитры «Оформление», «Обработка контуров». Режимы рисования. Трассировка растрового изображения. Введение цвета, окрашивание иллюстрации. Создание принта для футболки. Трассировка технических рисунков и фотографий моделей одежды. <i>Задание:</i> Разработать фэшн-иллюстрацию в векторном редакторе. <i>Цель задания:</i> Получить навык в завершении выполнения фэшн-иллюстрацию в векторном редакторе.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i> Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Шотландская клетка. Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов с лаконичными сегментами. Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (шотландская клетка). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных</p>
--	--	--	--

			<p>принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Шотландская клетка» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Анималистичекий мотив.</p> <p>Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизованных на основе анималистичой раскраски: зебра, леопард, тигр и т. д.). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (анималистичекий мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Анималистичекий мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Этнический мотив.</p> <p>Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизованных на основе этники: майя, лубок, гжель, хохлома и т. д.). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (анималистичекий мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Этнический мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Флористический мотив.</p> <p>Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизованных на основе изображения растительных иллюстраций). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (флористический мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапрных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «флористический мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p>
--	--	--	--

			<p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка текстильного принта в векторном редакторе. Детский мотив.</p> <p>Ознакомление с образцами изображений текстильных принтов (стилизованных на основе изображения анимационных персонажей, игровых мотивов). Разработка сегмента для рапортного воспроизведения (детский мотив). Создание вариантов, уравновешенных по массам и ритму. Создание цветовых вариантов, редактирование собственных принтов в оттенках. Объединение рапортных изображений в единое гармоническое изображение.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать «Детский мотив» текстильного принта в векторном редакторе.</p> <p><i>Цель задания:</i> Освоить навыки работы в векторном редакторе, создать серию текстильных принтов.</p>
2.	<p>Тема 2.</p> <p>Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.</p>	Пр-4	<p>Практическое занятие №3 (2 ч)</p> <p>Создание коллажа в растровом редакторе.</p> <p>Анализ и систематизация референсов. Осуществление поиска фотоматериала для будущего коллажа. Создание фотоколлажа. Уравновешивание фотографии по массам и ритму.</p> <p><i>Задание:</i> Подобрать фотоматериал для разработки коллажа в растровом редакторе</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала.</p> <p>Практическое занятие №4 (2 ч)</p> <p>Создание фотореалистичного изображения одежды и модели. Применение разработанного текстильного принта в макетировании платья.</p> <p>Поиск фотоматериала для будущего коллажа. Создание в растровом редакторе применительного коллажа. Применение разработанного текстильного принта в макетировании образца платья, учитывая масштабность рапортных сегментов.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе по макетированию платья.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала и текстильного принта в макетировании платья.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание коллажа в растровом редакторе.</p> <p>Редактирование изображения в растровом редакторе (яркость, контраст, резкость). Составление окончательного варианта коллажа, отражающего суть выбранной</p>

			<p>дизайнерской концепции.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание фотореалистичного изображения одежды и модели. Применение разработанного текстильного принта в макетировании футболка, худи.</p> <p>Освоение технологии работы со слой-масками. Создание применения фильтров при внедрении разработанного текстильного принта в макетировании образца футболка, худи.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе по макетированию футболка, худи.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала и текстильного принта в макетировании футболка, худи.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание фотореалистичного изображения одежды и модели. Применение разработанного текстильного принта в макетировании сумки, шопера.</p> <p>Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки. Работа со слоями. Режимы наложения слоёв. Создание применения различных вариантов фильтров при внедрении разработанного текстильного принта в макетировании образца сумки, шопера.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать коллаж в растровом редакторе по макетированию сумки, шопера.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в растровом редакторе, создать коллаж из гармонично подобранного фотоматериала и текстильного принта в макетировании сумки, шопера.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка бирки, нашивки, этикетки.</p> <p>Изучение особенности выполнения тоновой и простой цветовой коррекции светлых изображений. Коррекция предложенных оригиналов. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции. Изменение цветовой палитры коллекции моделей.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать эскизное предложение бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p>
--	--	--	---

			<p>Разработка бирки, нашивки, этикетки. Разработка шрифтовых поисков будущей этикетки, бирки. Осуществление работы с текстовыми слоями. Создание растеризации текста для будущего коллажа. <i>Задание:</i> Разработать бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента) с включением шрифтовых гарнитур. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы со шрифтами в разработке бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка бирки, нашивки, этикетки. Производство работы с разными гарнитурами шрифта. Создание шрифтовой композиции. Выполнение поиска фотоматериала для будущего коллажа. Разработка собственных нашивки, шеврона, тканевых и бумажных этикеток. Создание визуализации с лучшим вариантом. Уточнение общей композиции нашивки, бирки. <i>Задание:</i> Разработать варианты визуализации бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента). <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы визуализации в разработке бирки, нашивки, этикетки (по выбору студента).</p>
5 семестр			
Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал			
3.	Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды.	Л-2 Пр-6	<p>Лекция №2 (2 ч) Программное обеспечение для конструирования, моделирования и раскладки лекал для дизайнеров одежды 1. Этапы проектирования коллекции от идеи к модельному ряду коллекции. 2. Обобщающие стилистические сегменты коллекции.</p> <p>Практическое занятие №5 (2 ч) Создание проектного образа коллекции и фигуры для логического ряда коллекции В единой стилистике разработка дополнительной модели различных силуэтов коллекции. Дальнейшая работа с графическими объектами, перевод одного из вариантов в цифровой формат. <i>Задание:</i> Разработать дополнительный ряд моделей выбранной дизайнерской концепции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №6 (2 ч) Включение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок Дополнение коллекции стилеобразующими аксессуарами. Подготовка подобранного фотоматериала аксессуаров (бижутерия, платки, шарфы, сумочки, головные уборы, обувь и т. д.) для включения в лукбук. Разработка разворотов лукбука. Разработка «лица» лукбука, окончательный выбор</p>

			<p>названия, характеризующий коллекцию.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать обложку и развороты лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке обложки и разворотов лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p>Практическое занятие №7 (2 ч)</p> <p>Включение моделей в презентацию. Окончание формирования лукбука.</p> <p><i>Задание:</i> Осуществить предпечатную подготовку лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в предпечатной подготовке лукбука для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Подготовка эскизов одежды для промышленного производства</p> <p>Обзор компьютерных программ для построения выкроек/ Бесплатное ПО САПР «Валентина». Использование программы растровой и векторной графики для эскизного проектирования одежды. Создание технических эскизов.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать технический эскиз одежды для промышленного производства.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в подготовке эскизов одежды для промышленного производства (по выбору студента).</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Подготовка эскизов одежды для промышленного производства</p> <p>Предпроектное исследование рынка и потенциального потребителя. Поиск фотоматериала для будущего коллажа. Создание тренд-бордов для определения направления будущей коллекции.</p> <p><i>Задание:</i> Составить коллаж, отражающий суть выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в составлении коллажа.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание технического рисунка на базе основного шаблона в графическом редакторе векторной графики</p> <p>Предпроектное исследование, анализ существующих разработок коллекции одежды. Определение стилистической направленности разрабатываемой коллекции.</p> <p>Фор-эскизные поиски общей концепции коллекции (1-2 силуэтных образа) созданные карандашом, линером. Уточнение деталей в отобранном варианте.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать ряд фор-эскизов выбранной</p>
--	--	--	--

			<p>дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке форм-эскизов выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка цветовой палитры коллекции и образцов ткани</p> <p>Эскизная разработка всего модельного ряда (5 моделей). Определение общей колористической гаммы всей коллекции. Уточнение цветовых нюансов каждой модели разрабатываемой коллекции.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать 5 образов ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка цветовой палитры коллекции и образцов ткани</p> <p>Рисование ткани с орнаментом для применения в разрабатываемой коллекции. Изучение способов копирования ткани с орнаментом. Преобразование орнамента в векторный вид.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать орнамент текстильного принта для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке орнамента текстильного принта для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Разработка цветовой палитры коллекции и образцов ткани</p> <p>Разработка единого модельного ряда коллекции с учётом структуры ткани. Создание серии моделей из 5 образцов объединённых единой стилистикой и сезонностью, с применением разработанных образцов ткани. Создание технических рисунков.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать технические рисунки для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке технических рисунков для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Включение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок</p> <p>Уточнение масштабности орнамента ткани на модели. Применение уточнённого варианта орнамента ко всему модельному ряду коллекции. Поэтапная доработка деталей технических рисунков.</p> <p><i>Задание:</i> Разработать технические рисунки для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p>
--	--	--	---

			<p><i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в разработке технических рисунков для ряда моделей выбранной дизайнерской концепции.</p>
4.	<p>Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды</p>	Пр-2	<p>Практическое занятие №8 (2 ч) Создание выкройки-основы юбки в САПР Валентина Создание файла с мерками. Построение чертежа. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Изменение выкройки-основы юбки на другой размер <i>Задание:</i> Осуществить изучение построения чертежа в программе построения выкроек. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Установка программы Валентина Изучение инструментов в вертикальной левой панели программы построения выкроек: точка, линия, кривая, дуга, эллиптическая дуга, операции, деталь, раскладка. Настройки программы Валентина. Создание файла мерок. Создание лекала выкройки-основы. Изменение чертежа при изменении мерок (команда «Согласовать мерки»). <i>Задание:</i> Осуществить изучение инструментов в панели программы построения выкроек <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание выкройки-основы брюк в САПР Валентина Создание файла с мерками. Построение чертежа. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Изменение выкройки-основы женских брюк на другой размер. <i>Задание:</i> Осуществить построение выкроек-основ изделий разработанной коллекции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание выкройки-основы плечевого изделия и рукава в САПР Валентина Создание файла с мерками. Построение чертежа. Создание деталей. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Изменение выкройки-основы плечевого изделия на другой размер <i>Задание:</i> Осуществить построение выкроек-основ изделий разработанной коллекции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.</p> <p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Создание выкроек-основ изделий разработанной</p>

			коллекции Создание файлов с мерками. Построение чертежей. Уточнение размеров. Создание деталей. Компановка и раскладка деталей. Сохранение и печать выкроек. <i>Задание:</i> Осуществить построение выкроек-основ изделий разработанной коллекции. <i>Цель задания:</i> освоить навыки работы в программе Валентина.
	ИТОГО	Лекции 4 часа Практические занятия 16 часов	

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине.

6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для обучающихся очной формы обучения)

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения сам. работы
3 семестр				
Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды				
1	Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	18	1. Основные приемы и инструменты графики для передачи текстуры и фактуры материала в эскизе костюма. 2. Линия, как художественное средство построения композиции. Пятно, как художественное средство построения композиции. 3. Инструменты редактора векторной графики для разработки фэшн- иллюстрации, созданная в векторном редакторе; 4. Приемы дублирования рапортных сегментов для серии текстильных принтов: геометрический рисунок, шотландская клетка, анималистичекый мотив, этнический мотив, флористический мотив, детский мотив. Подготовка к практическим занятиям 1-8	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
2	Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.	18	1. Источники пиксельных изображений. 2. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением. 3. Разрешение и размеры изображения. 4. Форматы растровых изображений. Сжатие растровой графики. 5. Сканирование. Типы сканеров. Искажения при сканировании. 6. Цифровая фотография. Импорт из программ для создания коллажа, в растровом редакторе; 7. Работа со слоями в растровом редакторе для применения разработанного текстильного	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии.

			принта в макетировании платья, футболка, худи, сумки, шопера, обуви. 8. Типографика в разработке бирки, нашивки, этикетки. Подготовка к практическим занятиям 9-16	
4 семестр				
Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал				
3	Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды.	22	1. Особенности разработки look-book: - проектный образ коллекции и фигуры для логического ряда коллекции (5 моделей, объединенных единой стилистикой и сезонностью); - ткани с орнаментом для применения в разрабатываемой коллекции; - коллекция стилеобразующих аксессуаров (бижутерия, платки, шарфы, сумочки, головные уборы, обувь и т. д.). Подготовка к практическим занятиям 17-26	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
4	Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды	16	1. Интерфейс программы Валентина. 2. Построение чертежа выкройки-основы на компьютере. 3. Построение чертежа модельной конструкции. 4. Создание деталей. 5. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Подготовка к практическим занятиям 27-31	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Итого	74 ч.		

6.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для обучающихся очно-заочной формы обучения).

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения сам. работы
4 семестр				
Раздел 1. Программное обеспечение для моделирования одежды				
1	Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	32	1. Знакомство с программой. Векторная и растровая графика. Настройка программного интерфейса. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. 2. Интерфейс программы. Работа с объектами. Работа с текстом. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой. 3. Работа с цветом. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. 4. Коллористика в одежде. Использование	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии.

			<p>инструментов графического редактора векторной графики для разработки шкал сочетания цветов. Методы быстрой работы над проектированием коллекций одежды на компьютере;</p> <p>5. Инструменты редактора векторной графики для разработки фэшн- иллюстрации, созданная в векторном редакторе;</p> <p>6. Основные приемы и инструменты графики для передачи текстуры и фактуры материала в эскизе костюма. Линия, как художественное средство построения композиции. Пятно, как художественное средство построения композиции.</p> <p>7. Приемы дублирования рапортных сегментов для серии текстильных принтов: геометрический рисунок, шотландская клетка, анималистичекий мотив, этнический мотив, флористический мотив, детский мотив.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 1-2</p>	
2	<p>Тема 2.</p> <p>Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.</p>	30	<p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Использование растровых редакторов в создании фэшн- иллюстрации.</p> <p>1. Особенности обработки пиксельного изображения в растровом редакторе.</p> <p>2. Художественное редактирование фотографии в модной индустрии.</p> <p>1. Источники пиксельных изображений.</p> <p>2. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением.</p> <p>3. Разрешение и размеры изображения.</p> <p>4. Форматы растровых изображений. Сжатие растровой графики.</p> <p>5. Сканирование. Типы сканеров. Искажения при сканировании.</p> <p>6. Цифровая фотография. Импорт из программ для создания коллажа, в растровом редакторе;</p> <p>7. Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки. Работа со слоями. Режимы наложения слоёв.</p> <p>8. Работа со слоями в растровом редакторе для применения разработанного текстильного принта в макетировании платья, футболка, худи, сумки, шопера, обуви.</p> <p>9. Изучить особенности выполнения тоновой и простой цветовой коррекции светлых изображений. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции.</p>	<p>Проверка практических заданий, использование материала на практическом занятии.</p>

			<p>Использование отдельных каналов для тоновой коррекции. Изменение цветовой палитры коллекции моделей.</p> <p>10. Текстовые слои. Растеризация текста.</p> <p>Типографика в разработке бирки, нашивки, этикетки.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 3-4</p>	
5 семестр				
Раздел 2. Программное обеспечение для конструирования моделей одежды и построения лекал				
3	Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды.	36	<p>1. Особенности разработки look-book: - проектный образ коллекции и фигуры для логического ряда коллекции (5 моделей, объединенных единой стилистикой и сезонностью);</p> <p>2. Эскизная разработка всего модельного ряда (5 моделей).</p> <p>3. Определить общую колористическую гамму всей коллекции.</p> <p>4. Уточнение цветовых нюансов каждой модели разрабатываемой коллекции.</p> <p>- ткани с орнаментом для применения в разрабатываемой коллекции. Изучение способов копирования ткани с орнаментом. Преобразование орнамента в векторный вид. Выбор образца орнаментальной ткани с чётко обозначенным раппортом в хорошем качестве. Определение раппорта ткани. Копирование орнаментальной ткани при помощи изученных инструментов. Разработка единого модельного ряда коллекции с учётом структуры ткани;</p> <p>- коллекция стилеобразующих аксессуаров (бижутерия, платки, шарфы, сумочки, головные уборы, обувь и т. д.).</p> <p>Подготовка к практическим занятиям 5-7</p>	Проверка практических заданий, использование материала на практическом занятии.
4	Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды.	26	<p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельную работу</i></p> <p>Построения лекал одежды</p> <p>1. Конструкторский блок проектной работы.</p> <p>2. Кросс-платформенная система построения выкроек традиционными методами и 2D измерением, позволяющая дизайнерам конструировать выкройки одежды.</p> <p>1. Интерфейс программы Валентина. Интерфейс программы построения выкроек: точка, линия, кривая, дуга, эллиптическая дуга, операции, деталь, раскладка. Модуль «Мерки».</p>	Проверка практических заданий, использование материала на практическом занятии.

			2. Построение чертежа выкройки-основы на компьютере. 3. Построение чертежа модельной конструкции. 4. Создание деталей. 5. Создание лекал моделей одежды коллекции. 6. Раскладка, сохранение и печать выкройки. Подготовка к практическому занятию 8	
	Итого	124 ч.		

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

7.1. Виды контроля и аттестации, формы оценочных средств

Текущий контроль проводится в ходе занятий с целью определения степени освоения учебного материала, своевременного вскрытия недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания дисциплины, организации работы обучающихся в ходе занятий и оказания им индивидуальной помощи.

Текущий контроль осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования обучающихся, по результатам подготовки к практическим занятиям и выполнения самостоятельной работы. В процессе обучения обучающиеся должны выполнить и предоставить для итогового семестрового просмотра композиционные работы.

Объектами текущего контроля знаний обучающихся являются:

- систематичность и активность работы на практических занятиях; при контроле систематичности и активности работы на практических занятиях могут оцениваться: уровень умений и навыков, продемонстрированный в творческих работах, на практических занятиях;
- выполнение заданий для самостоятельной работы; при контроле выполнения заданий для самостоятельной работы обучающихся могут оцениваться: самостоятельная обработка тем в целом или отдельных вопросов; выполнение зарисовок и поисковых материалов, выполнение практических тематических заданий.

Текущий контроль осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования обучающихся, проверки результатов самостоятельной работы.

Рубежный контроль (для очно-заочной формы обучения – **контроль уровня освоения обучающимися компетенций**) и его формы:

Для обучающихся очной формы обучения рубежный контроль проводится после изучения определенного раздела учебной дисциплины, объединяющего соответствующие темы. Форма рубежного контроля – анализ текущей успеваемости, предоставление результатов практических заданий:

(3 семестр) Создание фэшн-иллюстрации в векторном редакторе, разработка текстильного принта в векторном редакторе (геометрический принт, шотландская клетка, анималистический мотив, этнический мотив, флористический мотив, детский мотив) (в рамках 1 рубежного контроля) и создание коллажа в растровом редакторе: применение принта в макетировании платья, футболки, худи, сумки, шопера; разработка бирки, нашивки, этикетки. (в рамках 2 рубежного контроля)

(4 семестр) фотоколлаж (тренд-борд), создание модели фигуры для логического ряда коллекции (в рамках 1 рубежного контроля) и разработка лукбука коллекции одежды, макетирование в САПР (в рамках 2 рубежного контроля).

Для обучающихся очно-заочной формы обучения контроль уровня освоения обучающимися компетенций проводится после изучения всех разделов учебной дисциплины,

объединяющих соответствующие темы. Форма контроля – анализ текущей успеваемости, предоставление результатов практических заданий:

(4 семестр) Создание фэшн-иллюстрации в векторном редакторе, разработка текстильного принта в векторном редакторе (геометрический принт, шотландская клетка, анималистический мотив, этнический мотив, флористический мотив, детский мотив) и создание коллажа в растровом редакторе; применение принта в макетировании платья, футболка, худи, сумки, шопера. разработка бирки, нашивки, этикетки.

(5 семестр) фотоколлаж (тренд-борд), создание модели фигуры для логического ряда коллекции и разработка лукбука коллекции одежды, макетирование в САПР.

Текущий и рубежный контроли (для очно-заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций), а также промежуточная аттестация проводятся с использованием балльно-рейтинговой технологии.

Оценочные средства для очной формы обучения (3 семестр)

Вид контроля и аттестации	№ и наименование (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов	
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов		
1 Рубежный контроль уровня освоения обучающимися компетенций ОПК-6, ПК-3 по теме 1	Раздел 1. Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды.	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (предварительный просмотр)	7 работ: - создание 1 фэшн-иллюстрации, - разработка серии текстильных принтов (6 вариантов)	- -	До 15 баллов: До 3 баллов До 12 (до 2 баллов каждая работа)	
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 10 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		Итого баллов Рубежный контроль 1				До 30 баллов
		2 Рубежный контроль уровня освоения обучающимися компетенций ОПК-6, ПК-3 по теме 2	Раздел 1. Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (просмотр)	6 работ: - создание коллажа в растровом редакторе: применение принта в макетировании платья, футболка, худи, сумки, шопера (5 работ) - разработка бирки, нашивки, этикетки (1 работа)	- -
Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.			До 10 баллов		
	2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.			До 5 баллов		
Итого баллов Рубежный контроль 2				До 30 баллов		
Общее количество баллов рубежного контроля 3 семестр					40-60	

(4 семестр)

Вид контроля и аттестации	№ и наименование (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
1 Рубежный контроль уровня освоения обучающимися компетенций	Раздел 2. Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды.	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (предварительный просмотр)	2 работы: - фотоколлаж (тренд-борд). - создание модели фигуры для логического ряда коллекции.	- -	До 15 баллов До 7 баллов до 8 баллов

ОПК-6, ПК-3 по теме 3		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 10 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов
		Итого баллов Рубежный контроль 1			
2 Рубежный контроль уровня освоения обучающимис я компетенций ОПК-6, ПК-3 по теме 4	Раздел 2. Тема 4. Использование САПР Валентина для построения лекал одежды.	Практические задания рубежного контрольно- проверочного мероприятия (просмотр)	2 работы: - разработка лукбука коллекции одежды.	-	До 15 баллов До 7 баллов
			- макетирование в САПР.	-	До 8 баллов
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 10 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов
		Итого баллов Рубежный контроль 2			
Общее количество баллов рубежного контроля 4 семестр					40-60
Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3 (2 теорет и 1 практич задание)	30 теор. вопрос, 5 практич, 30 билетов	До 30 (каждый вопрос до 10 баллов)
			Просмотр творческих работ		До 10
			Зачет с оценкой		20-40
Общее количество баллов 4 семестр					60-100

Оценочные средства для очно-заочной формы обучения (4 семестр)

Вид контроля и аттестации	№ и наименование (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
Контроль уровня освоения обучающимися компетенций ОПК-6, ПК-3 по темам 1-2	Раздел 1. Тема 1. Использование программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator для эскизирования моделей одежды. Тема 2. Использование Adobe Photoshop при создании художественных эскизов одежды.	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (предварительный просмотр)	7 работ: - создание 1 фэшн-иллюстрации, - разработка серии текстильных принтов (6 вариантов)	- -	До 15 баллов: До 3 баллов До 12 (до 2 баллов каждая работа)
		Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (просмотр)	6 работ: - создание коллажа в растровом редакторе: применение принта в макетировании платья, футболка, худи, сумки, шопера (5 работ) - разработка бирки, нашивки, этикетки (1 работа)	- -	До 15 баллов: До 10 (до 2 баллов каждая работа) До 5 баллов
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 20 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 10 баллов
		Общее количество баллов контроль 4 семестр			

(5 семестр)

Вид контроля и аттестации	№ и наименование (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
Контроль уровня освоения обучающимися компетенций	Раздел 2. Тема 3. Разработка лукбука коллекции одежды. Тема 4.	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (предварительный просмотр)	2 работы: - фотоколлаж (тренд-борд).	-	До 15 баллов До 7 баллов
			- создание модели фигуры для логического ряда	-	(до 8 баллов)

ОПК-6, ПК-3 по темам 3-4	Использование САПР Валентина для построения лекал одежды.		коллекции.		каждая работа)
		Практические задания рубежного контрольно- проверочного мероприятия (просмотр)	2 работы: - разработка лукбука коллекции одежды. - макетирование в САПР.	- -	До 15 баллов До 7 баллов (до 8 баллов каждая работа)
			Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.	
		2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 10 баллов	
Общее количество баллов контроль 5 семестр					До 60
Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)	Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3 (2 теорет и 1 практич задание)	30 теор. вопрос, 5 практич, 30 билетов	До 30 (каждый вопрос до 10 баллов)	
			Просмотр творческих работ		До 10
		Зачет с оценкой			20-40
Общее количество баллов 5 семестр					60-100

Промежуточная аттестация проводится в целях определения степени достижения поставленной цели обучения по данной дисциплине в целом, или наиболее важным ее частям (разделам).

Форма промежуточной аттестации зачет с оценкой – (4-й семестры – очная и 5-й семестры – очно-заочная форма обучения). Критерии оценивания, требования к выполнению заданий и таблица планирования результатов обучения в баллах представлены в документе «Фонд оценочных средств» по учебной дисциплине «Компьютерные дизайн-программы».

Этот фонд включает: практические задания для проведения рубежных контролей уровня освоения обучающимися компетенций (для очно-заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций), вопросы для проведения промежуточной аттестации, позволяющие оценить степень сформированности компетенций обучающихся.

Оценка знаний обучающихся осуществляется в баллах в комплексной форме с учётом:

- оценки по итогам текущего и рубежных контролей уровня освоения обучающимися компетенций (для очно-заочной формы обучения – текущего контроля и контроля уровня освоения обучающимися компетенций) (до 60 баллов);
- оценки итоговых знаний в ходе зачета с оценкой (до 40 баллов).

Ориентировочное распределение максимальных баллов по видам отчетности

№	Виды отчётности	Баллы
1	Систематичность и активность работы на практических занятиях	до 20
2	Выполнение заданий для самостоятельной работы	до 10
3	Выполнение заданий рубежных контролей (контроля уровня освоения обучающимися компетенций для заочной формы обучения)	до 30 для очной формы обучения (до 15 за 1 рубежный контроль), до 30 в целом – для очно-заочной формы обучения.
4	Результаты промежуточной аттестации (зачет с оценкой)	20-40
	Итого	60-100

Зачет с оценкой оформляется по результатам выполнения предусмотренных рабочей программой контрольных мероприятий (рубежных контролей и промежуточной аттестации).

Минимальная сумма баллов по итогам рубежных контролей – 40, максимальная – 60 (один рубежный контроль – до 30 баллов). При проведении рубежного контроля учитывается текущая успеваемость и результаты практических заданий (вычисляется среднее арифметическое от сложения баллов за выполнение заданий рубежных контролей).

На основе окончательно полученных баллов (сумма баллов, набранных в результате рубежных контролей, и баллов, полученных в результате выполнения контрольных заданий промежуточной аттестации) успеваемость обучающихся в семестре определяется следующими оценками: «неудовлетворительно», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» и определяется по следующей итоговой шкале:

- менее 60 баллов – оценка «неудовлетворительно»;
- от 60 до 73 баллов – оценка «удовлетворительно»;
- от 74 до 89 баллов – оценка «хорошо»;
- от 90 до 100 баллов – оценка «отлично».

Результат промежуточной аттестации (зачет с оценкой)

40-36 – баллов

Обучающийся четко и компетентно, аргументированно и последовательно формулирует ответ на теоретические вопросы, корректно выполняет практические задания, подкрепляет отдельными примерами в компьютерном макетировании моделей и аксессуаров; владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

35-31 – баллов

В ответах обучающегося присутствует некоторая логическая незавершенность формулировок, при выполнении практических заданий допускаются неточности, которые обучающийся самостоятельно исправляет, обучающийся владеет достаточным количеством конкретных примеров в компьютерном макетировании моделей и аксессуаров; владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

30-20 – баллов

В ответах обучающегося не всегда сохраняется логика и последовательность мысли, не владеет понятийным аппаратом и терминологией дисциплины, некоторые конкретные примеры не соответствуют содержанию вопроса, при выполнении практических заданий допущены существенные ошибки, которые обучающийся исправляет при помощи преподавателя.

19-0 – баллов

В ответах обучающегося не сохраняется логика и последовательность мысли, обучающийся не владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией дисциплины, приведенные примеры не соответствуют содержанию вопроса, практические задания не выполнены или выполнены с грубыми нарушениями.

Для получения балла по дисциплине сумма баллов обучающегося по дисциплине должна быть не менее 60 баллов при условии прохождения всех контрольных рубежей.

7.3. Критерии оценок знаний по дисциплине

Обучающийся получает от 90 до 100 баллов (отлично), если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Обучающийся полностью усвоил программный материал. Глубоко знает и самостоятельно излагает содержание вопросов, а также знает основную и дополнительную литературу по теме. Ответ построен на уровне самостоятельного мышления, знания вопроса и всей темы. Материал излагается логически последовательно и полно, с элементами творческого мышления. Умеет самостоятельно делать общие выводы.

Обучающийся получает от 74 до 89 баллов (хорошо), если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них, не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Обучающийся проявил твердое знание программного материала и самостоятельность мышления. Показал знание предусмотренной программой литературы. Продемонстрировал умение применять свои знания к анализу современной действительности. Показал умение выделить главное, делать выводы и обобщения. Возможны пробелы в усвоении второстепенных вопросов.

Обучающийся получает от 60 до 73 баллов (удовлетворительно), если теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них, оценено числом баллов, близким к минимальному.

Обучающийся усвоил лишь основную часть программного материала, в общем, знаком с рекомендованной литературой. Ответ обучающегося строится на уровне репродуктивного мышления с нарушением логики изложения материала. Испытывает значительные затруднения в применении знаний к анализу современной действительности. Бакалавр не умеет ответить на дополнительные вопросы, связанные с материалом ответа.

Обучающийся получает менее 60 баллов (неудовлетворительно), если теоретическое содержание курса освоено частично, необходимые практические навыки работы не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий.

Обучающийся не усвоил большую часть программного материала. Не знает основного содержания рекомендованной литературы. Допускает существенные ошибки в освещении поставленных вопросов. Не может увязывать материал с современностью. Бакалавр не усвоил программный материал. Не знаком с обязательной литературой.

7.4. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков.

Тематика вопросов для рубежного контроля (3 семестр)

Для рубежного контроля темы 1 Раздела 1 дается практическое задание по выполнению простого объекта с помощью различных модификаторов на основе предложенного изображения.

Для рубежного контроля темы 2 Раздела 1 проводится просмотр и проверка практических заданий по текстуированию:

1. Выполнить текстильный принт «Горошек»;
2. Выполнить текстильный принт «Пейсли»;
3. Выполнить текстильный принт «Змеиная кожа»;
4. Выполнить текстильный принт «Зебра»;
5. Выполнить текстильный принт «Геометрическая абстракция»;

Контрольные вопросы для промежуточной аттестации (зачет с оценкой 4 семестр)

Контрольные теоретические вопросы для промежуточной аттестации

1. Предмет компьютерной графики. Программные средства (графический редактор, подключаемый модуль (плагин), драйвер графического устройства, средства просмотра изображений, средства организации архивов изображений).
2. Аппаратные средства (компьютер, устройства графического вывода, устройства графического вывода).
3. Области применения компьютерной графики в дизайне одежды.
4. Концепция информационной модели изображения.
5. Векторная информационная модель.
6. Пиксельная информационная модель.

7. Функции цвета в изображении. Излученный и отраженный свет.
8. Ахроматические цветовые модели (штриховая, монохромная).
9. Модель индексированного цвета. Аддитивная модель RGB.
10. Субтрактивная модель CMYK. Модели HSB и HSL.
11. Цветовые модели повышенной точности. Системы управления цветом. Профили ICC.
12. Векторная графика. Объектно-ориентированное графическое моделирование. Графические объекты и их классы. Атрибуты класса графических объектов.
13. Методы класса графических объектов. Форматы графических файлов векторных графических документов.
14. Информационная модель линии.
15. Узлы и сегменты. Специфические атрибуты и методы узла.
16. Логические операции. Атрибуты обводки.
17. Логические операции. Виды заливок.
18. Информационная модель векторного текста. Атрибуты фигурного текста.
19. Работа с графическими объектами (выделение, размещение, масштабирование и отражение, поворот, копирование, дублирование и клонирование, скос). Привязки и их виды.
20. Стопка объектов (операции). Слои векторного изображения. Методы работы со слоем. Прозрачность и полупрозрачность в векторном изображении. Режимы наложения слоев.
21. Группы объектов. Операции над группами. Растеризация векторных объектов. Векторизация пиксельных объектов.
22. Разрешение и размеры пиксельного изображения. Визуальное смыкание. Разрешающая способность устройств ввода и вывода (разрешающая способность при съемке; разрешающая способность при сканировании).
23. Разрешающая способность при выводе. Работа с пиксельными изображениями. Изменение числа пикселей изображения (увеличение, уменьшение).
24. Сжатие данных пиксельной информационной модели. Алгоритм RLE. Алгоритм LZW. Алгоритм JPEG.
25. Форматы файлов пиксельных изображений. Источники пиксельных изображений.
26. Кривые Безье.
27. Перечислите инструменты САПР «Валентина» для создания чертежа выкроек.
28. Построение точек на чертеже в САПР «Валентина».
29. Работа с модулем «Мерки» САПР «Валентина».
30. Раскладка лекал для вывода на печать в САПР «Валентина».

Контрольные практические вопросы для промежуточной аттестации

1. Выполнить варианты принта ткани с рапортными элементами в векторной программе. Сохраните изображение в формате .ai или .eps
2. Выполнить технический рисунок в реальном размере и в масштабе 1:10 в векторной программе сохранить в формате .cdr
3. Выполнить варианты цветовой палитры моделей одежды 2-3 колористических варианта сочетаний. Сохраните изображение размером 300*300 в формате .jpg
4. Выполните лекал одежды в программном модуле САПР «Валентина» с возможностью изменения основных мерок.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

8.1. Перечень основной литературы

1. Третьяк, Т. М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики / Т. М. Третьяк, Л. А. Анеликова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-91357-085-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90283.html>

2. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2020. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90293.html>

3. Валиулина, С. В. Компьютерная графика в дизайне костюма : учебно-методическое пособие / С. В. Валиулина. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 60 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/111762.html>

4. Медведева, А. А. Компьютерная графика : практикум / А. А. Медведева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 123 с. — ISBN 978-5-7937-1893-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118386.html>

5. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html>

6. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html>

7. Методика проектирования костюма : учебное пособие для СПО / В.Ю. Сапугольцев [и др.]. — Саратов : Профобразование, 2020. — 161 с. — ISBN 978-5-4488-0606-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/91891.html>

8.2. Перечень дополнительной литературы

1. Балланд Т.В. Информационные технологии в дизайне. Adobe Photoshop для дизайнера костюма : учебное пособие / Балланд Т.В.. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 170 с. — ISBN 978-5-7937-1765-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102619.html>

2. Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2016. — 319 с. — ISBN 978-5-4497-0335-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89450.html>

3. Горельская, Л. В. Компьютерная графика : учебное пособие по курсу «Компьютерная графика» / Л. В. Горельская, А. В. Кострюков, С. И. Павлов. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2003. — 148 с. — ISBN 5-7410-0696-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/21601.html>

4. Дизайн-проектирование. Термины и определения : терминологический словарь / составители М. В. Дараган, Б. К. Жаксыбергенов, А. И. Калугин, под редакцией Т. Т. Фомина. — Москва : Московский городской педагогический университет, 2011. — 212 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/26469.html>

5. Зинюк, О. В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений : учебное пособие / О. В. Зинюк. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2011. — 80 с. — ISBN 978-5-98079-683-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/8608.html>

6. Зинюк, О. В. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений : учебное пособие / О. В. Зинюк. — Москва : Московский гуманитарный

университет, 2011. — 96 с. — ISBN 978-5-98079-684-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/8609.html>

7. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/68251.html>

8. Кириллова Т. И. Компьютерная графика AutoCAD 2013, 2014 : учебное пособие / Т. И. Кириллова, С. А. Поротникова. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 156 с. — ISBN 978-5-7996-1625-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68435.html>

9. Конакова И. П. Компьютерная графика. КОМПАС и AutoCAD : учебное пособие / И. П. Конакова, И. И. Пирогова. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-7996-1403-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68436.html>

10. Молочков В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 / В. П. Молочков. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 261 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/52156.html>

11. Основы компьютерной графики : учебное пособие / В. Г. Камбург, Е. В. Винничек, О. В. Бочкарева, В. Ю. Акимова. — 2-е изд. — Пенза : Пензенский государственный университет архитектуры и строительства, ЭБС АСВ, 2012. — 236 с. — ISBN 978-5-9282-0838-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/75309.html>

12. Мелкова С.В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Мелкова С.В.. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019. — 142 с. — ISBN 978-5-8154-0487-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/95570.html>

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

ЭБС «IPRbooks» <http://www.iprbookshop.ru>

<http://valentina-project.blogspot.nl/2016/01/040.html>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

После вводного занятия по учебной дисциплине «Компьютерные дизайн-программы» преподаватель обязан ознакомить обучающихся:

- с темами занятий и методикой их конспектирования;
- планами практических занятий и методикой их проведения;
- с вопросами для самостоятельной работы и методикой контроля за их изучением;
- с вопросами, критериями сдачи зачета с оценкой и методикой его проведения.

Перед проведением очередного практического занятия обучающийся обязан:

- отработать устно все вопросы к данному занятию в объеме, обеспечивающем четкие, ясные и конкретные (с примерами) ответы, выполнить презентацию в слайдах;
- отработать (устно) по данной теме вопросы, отнесенные к разделу изучаемых обучающимся самостоятельно.

Для выполнения поставленных задач обучающийся:

- осуществляет подбор необходимой учебной, научной, учебно-методической литературы и первоисточников (дается в Программе курса или на очередной лекции);
- прочитывает и анализирует отобранную литературу по каждому вопросу.

10. Материально-техническое обеспечение, необходимое для осуществления образовательного процесса по дисциплине «Компьютерные дизайн-программы»

В соответствии с пунктом 7.3 ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, в ГБОУВОРК «Крымский университет культуры, искусств и туризма» оборудованы кабинеты и аудитории для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, имеется специализированный компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой с доступом в сеть Интернет, библиотека и читальный зал, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

В процессе реализации компетентностного подхода предусматривается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся, в том числе:

1. Практические занятия с использованием мультимедийного оборудования.
2. Работа в группах.
3. Использование на практических занятиях методов:
 - «Мозговой штурм».
 - Мастер класс.
 - Экскурсия.
 - Разработка проекта.
 - Решение ситуационных задач.

Список программного обеспечения:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Microsoft Windows 10
2. Microsoft Office 2010 (Word, Excel, PowerPoint)
3. Access 2013 Acdmc

Свободно-распространяемое или бесплатное программное обеспечение

1. Microsoft Security Essentials
2. 7-Zip
3. Notepad++
4. Adobe Acrobat Reader
5. WinDjView
6. Libreoffice (Writer, Calc, Impress, Draw, Math, Base)
7. Scribus
8. Moodle.

Справочные системы

1. Справочно-правовая система «ГАРАНТ».
2. Система проверки на заимствования «ВКР-ВУЗ».
3. Культура. РФ. Портал культурного наследия.
4. Культура России. Информационный портал.

Электронно-библиотечные системы:

- Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ» <https://e.lanbook.com>
- Электронно-библиотечная система «ЭБС IPRBooks» <http://www.iprbookshop.ru>

12. Материально-техническая база, рекомендуемая для адаптации электронных и печатных образовательных ресурсов для обучающихся из числа инвалидов

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности.

Рабочая программа дисциплины разработана старшим преподавателем кафедры дизайна, членом Союза дизайнеров России Е. В. Усенковой