Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 30.10.2026 14:06:55
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.07 IT-ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Направление подготовки *54.03.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ДИЗАЙН СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины:
Основной целью программы дисциплины является формирование у студента базовых компетенций в сфере применения IT технологий в дизайне костюма, которые обеспечат грамотное ведение проектной деятельности в дизайне костюма.

Задачи освоения дисциплины:

- Формирование базовых знаний и представлений о технологических возможностях программного обеспечения в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей софта;
- Практическое применение технологических возможностей для решения проектных задач;
- Формирование навыков создания разнообразного контента в сфере дизайна костюма с применением IT технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «IT- технологии и компьютерная графика в дизайне костюма» входит в состав Блока 1 «Дисциплины (модули)» и относится к обязательной части, ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн сценического костюма.
Дисциплина «IT- технологии и компьютерная графика в дизайне среды» изучается в 3, 4, 5, 6 и 7 семестрах.
Входными знаниями и умениями, необходимыми для изучения данного курса, являются общегуманитарные и общеобразовательные знания, полученные студентами в школе или колледже, и полученные при подготовке к вступительным экзаменам творческой и профессиональной направленности по профилю Дизайн сценического костюма.

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин.

Б1.О.05	Проектирование костюма
Б1.О.06	Макетирование и конструирование в дизайне костюма
Б1.О.09	Управление дизайн-проектом в дизайне костюма
Б1.О.10	Проектная деятельность в дизайне

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *УК-6, ОПК-6, ПК-6* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн сценического костюма.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Коды и наименование группы компетенций	**Наименование компетенций**	**Индикаторы компетенций**	**Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами* достижения компетенций**
УК-6 Самоорганизация и саморазвитие (в т.ч. здоровье сбережение)	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей	***Знать:*** - Основы и структуру самостоятельной работы; - Инструменты и методы контроля времени в практической работе; - Методы конспектирования устных и письменных сообщений; - Понимает необходимость стратегического планирования своей жизни; ***Уметь:*** - Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей; - Самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию; ***Владеть:*** - Реализует намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей.
		УК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста	***Знать:*** - Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; - Формулирует приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста; ***Уметь:*** - Планирует перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; ***Владеть:***
		УК-6.3. Оценивает требования рынка труда и предложения образовательных услуг для выстраивания траектории собственного профессионального роста	***Знать:*** - Потребности рынка труда и востребованные компетенции в профессиональной отрасли; ***Уметь:*** - Самостоятельно организовывать свою деятельность, заниматься самообразованием с использованием всех возможных инструментов; ***Владеть:*** - Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;

Коды и наименование группы компетенций	**Наименование компетенций**	**Индикаторы компетенций**	**Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами* достижения компетенций**
		УК- 6.4 Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития	***Знать:*** - Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере; ***Уметь:*** - Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития; ***Владеть:*** - Способностью к самоорганизации и самообразованию; - Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.
ОПК-6. Информационно-коммуникационные технологии	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Владеет актуальными информационными технологиями, использует их в профессиональной деятельности	***Знать:*** - Алгоритмы пользования и работы в информационно-коммуникативной среде; - Правила и сложившиеся нормы использования IT-технологий в профессиональной деятельности; ***Уметь:*** - Пользоваться компьютерной техникой и информационными технологиями в повседневной жизни для коммуникации; ***Владеть:*** - Навыками пользовательской деятельности в коммуникациях и профессиональном общении;
		ОПК-6.2. Осуществляет поиск информации с использованием информационно-коммуникационных технологий	***Знать:*** - Основные источники профессиональной информации, доступные в информационно-коммуникативном поле; ***Уметь:*** - Осуществлять поиск информации в коммуникативном пространстве Интернета и онлайн-сервисов; ***Владеть:*** - Системой оценки качества и достоверности полученной информации;

Коды и наименование группы компетенций	Наименование компетенций	Индикаторы компетенций	Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами* достижения компетенций
		ОПК-6.3. Осуществляет извлечение, сбор, систематизацию и хранение профессиональной информации	***Знать:*** - Приёмы и инструменты извлечения информации; ***Уметь:*** - Извлекать, сохранять извлечённую информацию; ***Владеть:*** - Навыками анализа, систематизации и структурирования профессиональной информации в хранении;
		ОПК-6.4. Использует информационные технологии в профессиональной проектной деятельности	***Знать:*** - Профессиональные программные продукты, используемые в дизайн-проектировании и в профессиональной деятельности, не связанной с проектированием; ***Уметь:*** - Использовать информационные технологии в профессиональной творческой и проектной деятельности; - Пользоваться программными приложениями для дизайн-проектирования и продвижения проекта; - Использовать цифровые модели и копии проектной, художественной информации в практической деятельности; ***Владеть:*** - Актуальными информационными технологиями как профессиональным инструментом дизайнера; - Создаёт цифровые модели объектов дизайна различного назначения для использования в работе над проектом; - Синтезирует произведение цифрового дизайна, искусства, обладающее самоценным значением;

Коды и наименование группы компетенций	Наименование компетенций	Индикаторы компетенций	Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами* достижения компетенций
		ОПК-6.5. Использует актуальные средства защиты информации, соблюдает правила хранения информации и безопасной коммуникации	***Знать:*** - Методы и инструменты защиты информации; ***Уметь:*** - Проводить профилактику компьютерной техники, приложений и архивов, с целью защиты и сохранения информации; ***Владеть:*** - Использует актуальные средства защиты информации, соблюдает правила хранения информации и безопасной коммуникации;
ПК-6. IT-технологии в профессиональной деятельности	Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов.	ПК-6.1. Владеет инструментами цифровых технологий проектирования в дизайне костюма на профессиональном уровне ПК-6.2. Отслеживает рынок IT-продукции для модельеров, обработки и декорирования текстиля, а также для смежных видов дизайна и искусства, актуализирует свою программную базу для профессиональной деятельности ПК-6.3. Применяет в проектной и творческой работе в дизайне костюма и искусстве наиболее производительные и современные IT-технологии и программные продукты ПК-6.4. Создает дизайн-продукцию для цифровых носителей, виртуальных, медийных, цифровых и других нематериальных средств коммуникации	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «IT- технологии и компьютерная графика в дизайне костюма» составляет - 8 з.е., *288* акад. часов, из них контактных - 180 акад.ч., СРС - 108 акад.ч., форма контроля – Зачёт с оценкой по итогам 3,4 семестра. Экзамен – 5,6,7 семестр в форме просмотра.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры				
		3	4	5	6	7
Контактная работа обучающихся	*180*	*30*	*30*	*30*	*30*	*60*
в том числе:						
Занятия лекционного типа	*10*	*2*	*2*	*2*	*2*	*2*

Занятия семинарского типа	*170*	*28*	*28*	*28*	*28*	*58*
Индивидуальные и другие виды занятий						
Групповые консультации						
Самостоятельная работа (включая часы контроля)	*180*	*24*	*24*	*24*	*60*	*48*
Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		***ЗаО***	***ЗаО***	***Эк***	***Эк***	***Эк***
Общая трудоемкость акад. час	*360*	*54*	*54*	*54*	*90*	*108*
з.е.	***10***	***1,5***	***1,5***	***1,5***	***2,5***	***3***

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема // // Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции ЗЛТ	Сем./ Практ.ЗСТ	Консультации	ИКР	СРС	
1	**Раздел 1.** Знакомство с возможностями IT технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.							
1.1	Тема 1. Цели, задачи и область применения IT технологий и компьютерной графики в дизайне костюма.	3	1				2	Опрос
1.2	Тема 2. Знакомство с редактором растровой графики Adobe Photoshop.	3	1	2			2	Опрос. Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
1.3	Тема 3. Изучение методов монтажа, цветокоррекции и трансформации, применительно к дизайну костюма.	3		8			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
1.4	Тема 4. Работа с мокапами.	3		2			2	Просмотр готового задания.

1.5	Тема 5. Знакомство с редактором векторной графики Adobe Illustrator	3		4			2	Опрос. Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
1.6	Тема 6. Работа с кривой безье.	3		2			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
1.7	Тема 7. Разработка паттернов	3		4			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
1.8	Тема 8. Работа с цветовыми гармониями и цветокоррекция в векторной графике	3		2			2	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
1.9	Тема 9. Разработка макета визуализации проекта и подготовка его к печати	3		4			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
	Промежуточная аттестация	3					2	Дифференцированный зачет в форме просмотра
	ИТОГО за 3 семестр:		**2**	**28**			**24**	
2	**Раздел 2.** Разработка виртуальных моделей дизайна сценического костюма.							
2.1	Тема 1. Обзор программного обеспечения для проектирования и визуализации одежды	4	2					Опрос
2.2	Тема 2. Интерфейс и основы работы с Marvelous Designer	4		2			2	Опрос. Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.3	Тема 3. Работа с выкройками. Моделирование и редактирование лекал.	4		8			8	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.4	Тема 4. Посадка модели на 3D манекен	4		4			2	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.5	Тема 5. Работа с материалами.	4		8			6	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.6	Тема 6. Работа с принтами и графикой	4		6			2	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
	Промежуточная аттестация	4					2	Дифференцированный зачет в форме просмотра
	ИТОГО за 4 семестр:		**2**	**28**			**24**	

2.7	Тема 7. Создание дополнительных элементов и фурнитуры: пуговицы, карманы, воротник, манжеты, молния, пояс с пряжкой	5		10			8	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.8	Тема 8. Работа со складками	5		6			2	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.9	Тема 9. Работа с многослойностью	5		6			6	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.10	Тема 10. Экспорт модели	5		2			2	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.11	Тема 11. Презентация коллекции	5	2	4			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
	Промежуточная аттестация	5					2	Экзамен в форме просмотра
	ИТОГО за 5 семестр:		**2**	**28**			**24**	
2.12	Тема 12. Создание аксессуаров. (Сумки, рюкзаки, кошельки)	6		6			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
2.13	Тема 13. Головные уборы	6		4			4	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
3	**Раздел 3.** Создание видео-презентации. Анимация 3D модели одежды.							
3.1	Тема 1. Подготовка и экспорт анимации.	6		2			4	Просмотр упражнений, готовых заданий
3.2	Тема 2. Назначение, интерфейс и основы работы в Adobe After Effects	6	2	2			2	Опрос
3.3	Тема 3. Монтаж видеоизображения и цветокоррекция	6		4			18	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
3.4	Тема 4. Работа с текстом	6		4			12	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий
3.5	Тема 5. Переходы	6		4			16	Просмотр упражнений, готовых заданий
3.6	Тема 6. Экспорт видео (Adobe Media Encoder)	6		2			6	Просмотр готовых видео-презентаций
	Промежуточная аттестация						2	Экзамен в форме просмотра

	ИТОГО за 6 семестр:		**2**	**28**			**60**	
4	**Раздел 4.** Дополнительные программы для визуализации и презентации коллекций одежды.							
4.1	Тема 1. Обзор программного обеспечения для расширения возможностей проектирования и визуализации одежды	7	2					Опрос
4.2	Тема 2. Adobe Substance 3D	7		6			8	Просмотр эскизов, готовых упражнений, заданий
4.3	Тема 3. Poser	7		8			8	Просмотр эскизов, готовых упражнений, заданий
4.4	Тема 4. ZBrush.	7		8			10	Просмотр эскизов, готового задания
4.5	Тема 5. 3D-Coat	7		8			12	Просмотр эскизов, готового задания
4.6	Тема 6. Комплексное использование программного обеспечения для оптимального решения задач	7		28			8	Просмотр эскизов, упражнений, готовых заданий, видео-презентаций
	Промежуточная аттестация						2	Экзамен в форме просмотра
	ИТОГО за 7 семестр:		**2**	**58**			**48**	

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	**Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины**	**Содержание**
1	**Раздел 1. Знакомство с возможностями IT технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.**	
1.1	Тема 1. Цели, задачи и область применения IT технологий и компьютерной графики в дизайне костюма.	Лекция на тему целей, задач и возможностей применения IT технологий и компьютерной графики в дизайне костюма
1.2	Тема 2. Знакомство с редактором растровой графики Adobe Photoshop.	Лекция на тему возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop применительно к дизайну костюма. Практический семинар на тему интерфейса и основ работы графического редактора Adobe Photoshop. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.3	Тема 3. Изучение методов монтажа, цветокоррекции и трансформации, применительно к дизайну костюма.	Практический семинар на тему изучения методов монтажа, цветокоррекции и трансформации, применительно к дизайну костюма. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.4	Тема 4. Работа с мокапами.	Практический семинар на тему подбора и грамотного применения мокапов для эффектной презентации коллекции. Создание авторского

		мокапа. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.5	Тема 5. Знакомство с редактором векторной графики Adobe Illustrator	Практический семинар на тему возможностей векторного графического редактора Adobe Illustrator применительно к дизайну костюма. Обзор интерфейса и основы работы графического редактора Adobe Illustrator. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.6	Тема 6. Работа с кривой безье.	Практический семинар по отработке навыков работы с кривыми безье. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.7	Тема 7. Разработка паттернов	Практический семинар на тему создания паттернов. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.8	Тема 8. Работа с цветовыми гармониями и цветокоррекция в векторной графике	Практический семинар на тему применения цветовых гармоний в и методов цветокоррекции в векторной графике. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
1.9	Тема 9. Разработка макета визуализации проекта и подготовка его к печати	Практический семинар по созданию визуализации проекта средствами графических пакетов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Верстка и предпечатная подготовка итогового планшета. Просмотр эскизов и выполненных упражнений и готового проекта по теме семинара.
2	**Раздел 2. Разработка виртуальных моделей дизайна сценического костюма.**	
2.1	Тема 1. Обзор программного обеспечения для проектирования и визуализации одежды	Лекция по обзору спектра программного обеспечения для проектирования и визуализации одежды
2.2	Тема 2. Интерфейс и основы работы с Marvelous Designer	Практический семинар на тему возможностей многофункционального редактора Marvelous Designer применительно к дизайну костюма. Обзор интерфейса и основы работы в Marvelous Designer. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.3	Тема 3. Работа с выкройками. Моделирование и редактирование лекал.	Практический семинар на тему создания, импорта и редактирования выкроек и лекал. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.4	Тема 4. Посадка модели на 3D манекен	Практический семинар на тему правильной посадки созданной модели на 3D манекен. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.5	Тема 5. Работа с материалами.	Практический семинар на тему применения и редактирования материалов. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.6	Тема 6. Работа с принтами и графикой	Практический семинар на тему работы с принтами и графикой. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.7	Тема 7. Создание дополнительных элементов и фурнитуры: пуговицы, карманы, воротник, манжеты, молния, пояс с пряжкой	Практический семинар на тему создания и редактирования дополнительных элементов и фурнитуры: пуговиц, карманов, воротника, манжет, молнии, пояса с пряжкой. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.8	Тема 8. Работа со складками	Практический семинар на тему создания сложных складок, и посадка их на модель. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.

2.9	Тема 9. Работа с многослойностью	Практический семинар на тему создания образа с многослойным набором одежды и посадка его на 3D манекен. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.10	Тема 10. Экспорт модели	Практический семинар на тему экспорта готовых моделей и постобработка результата для создания эффектной визуализации. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.11	Тема 11. Презентация коллекции	Лекция на тему создания эффектной презентации, отражающей суть коллекции. Практический семинар по созданию итоговой визуализации коллекции. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.12	Тема 12. Создание аксессуаров. (Сумки, рюкзаки, кошельки)	Практический семинар на тему создания дополнительных аксессуаров, таких как сумочки, рюкзаки, клатчи и тд. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
2.13	Тема 13. Головные уборы	Практический семинар на тему создания головных уборов. Просмотр эскизов и выполненных упражнений по теме семинара.
3	**Раздел 3. Создание видео-презентации. Анимация 3D модели одежды.**	
3.1	Тема 1. Подготовка и экспорт анимации.	Практический семинар на тему подготовки 3D манекена и моделей к экспорту анимации 3D манекена для демонстрации готовых моделей в движении. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
3.2	Тема 2. Назначение, интерфейс и основы работы в Adobe After Effects	Лекция на тему возможностей мультимедийного редактора Adobe After Effects применительно к дизайну костюма. Практический семинар по интерфейсу и основам работы в Adobe After Effects. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
3.3	Тема 3. Монтаж видеоизображения и цветокоррекция	Практический семинар по монтажу видеоизображений и их цветокоррекции для создания видео-презентации отражающей замысел автора. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
3.4	Тема 4. Работа с текстом	Практический семинар по работе с текстом и его анимацией в видео-презентации. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
3.5	Тема 5. Переходы	Практический семинар по созданию и использованию переходов в видео-презентации для создания гармоничного восприятия видеоряда. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
3.6	Тема 6. Экспорт видео (Adobe Media Encoder)	Практический семинар по теме – финальный экспорт видео-презентации. Грамотная работа с кодеками. Просмотр финальной видео-презентации.
4	**Раздел 4. Дополнительные программы для визуализации и презентации коллекций одежды.**	
4.1	Тема 1. Обзор программного обеспечения для расширения возможностей проектирования и визуализации одежды	Лекция на тему дополнительного программного обеспечения, способного расширить возможности проектирования и визуализации коллекции

4.2	Тема 2. Adobe Substance 3D	Практический семинар на тему возможностей и основы работы графического редактора Adobe Substance 3D. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
4.3	Тема 3. Poser	Практический семинар на тему возможностей и основы работы с редактором 3D персонажей Poser. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
4.4	Тема 4. ZBrush.	Практический семинар на тему возможностей и основы работы с редактором 3D скульптинга и текстурирования ZBrush. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
4.5	Тема 5. 3D-Coat	Практический семинар на тему возможностей и основы работы с редактором 3D скульптинга, ретопологии, юви мэппинга, текстурирования и рендеринга 3D моделей. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.
4.6	Тема 6. Комплексное использование программного обеспечения для оптимального решения задач	Практический семинар по комплексному использованию различного программного обеспечения для получения результата, максимально выражающего задумку автора. Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	**Наименование раздела**	**Виды учебных занятий**	**Образовательные технологии**
1	**2**	**3**	**4**
1.	Раздел 1. Знакомство с возможностями IT технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.	Лекция	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинар	– Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий с обсуждением хода работы – Выполнение упражнений и эскизов к заданиям – Просмотры выполненных заданий с участием студентов – Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа	– Самостоятельная практика по отработке упражнений, выполняемых на занятии – Выполнение упражнений и эскизов к заданию – Выполнение финального варианта задания – Подготовка и оформление работ к просмотру (зачёту с оценкой – промежуточной аттестации за семестр)
2.	**Раздел 2. Разработка виртуальных моделей**	Лекция	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов

	дизайна сценического костюма.	Семинар	– Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий с обсуждением хода работы – Выполнение упражнений и эскизов к заданиям – Просмотры выполненных заданий с участием студентов – Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа	– Самостоятельная практика по отработке упражнений, выполняемых на занятии – Выполнение упражнений и эскизов к заданию – Выполнение финального варианта задания – Подготовка и оформление работ к просмотру (зачёту с оценкой – промежуточной аттестации за семестр)
3.	**Раздел 3. Создание видео-презентации. Анимация 3D модели одежды.**	Лекция	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинар	– Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий с обсуждением хода работы – Выполнение упражнений и эскизов к заданиям – Просмотры выполненных заданий с участием студентов – Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа	– Самостоятельная практика по отработке упражнений, выполняемых на занятии – Выполнение упражнений и эскизов к заданию – Выполнение финального варианта задания – Подготовка и оформление работ к просмотру (Экзамен – промежуточной аттестации за семестр)
4.	**Раздел 4. Дополнительные программы для визуализации и презентации коллекций одежды.**	Лекция	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинар	– Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий с обсуждением хода работы – Выполнение упражнений и эскизов к заданиям – Просмотры выполненных заданий с участием студентов – Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа	– Самостоятельная практика по отработке упражнений, выполняемых на занятии – Выполнение упражнений и эскизов к заданию – Выполнение финального варианта задания – Подготовка и оформление работ к просмотру (Экзамен – аттестации за семестр)

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущий контроль;
- рубежный контроль;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; наличие работ, самостоятельно выполненных внеаудиторно; его готовность к консультации по выполненным в процессе самостоятельной работы заданиям. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Промежуточные аттестации –дифференцированные зачёты проводятся по расписанию зачётной недели, в последнюю учебную неделю семестра.

Промежуточные аттестации – экзамены проводятся в рамках экзаменационной сессии по итогам учебного семестра в форме итогового просмотра по дисциплине.

Типовой пример для задания.

Задание: Смонтировать целостное изобрание из стека фотографий усиливающий восприятие образа модели костюма графическом редакторе Adobe Photoshop»
Работа выполняется на компьютере с необходимым ПО.

Требования к заданию:

1. Проанализировать аналогичные работы по теме.
2. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
3. Соответствие работы тематике задания.
4. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
5. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
6. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.

Образцы выполненного задания:





Типовой пример самостоятельной работы:

Самостоятельная работа на тему:
Работа с мокапами в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Работа представляет собой создание авторского мокапа на основе личной фотографии и создание на ее основе коллекции дизайнов с различными принтами.

Работа выполняется на компьютере с необходимым ПО.

Требования к самостоятельной работе:

1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл.

Образец самостоятельной работы.







6.1. Система оценивания

Форма контроля	**Компетенция/ индикатор компетенции**	**Оценка аттестации / неаттестации**

Текущая аттестация		
- консультация по творческой работе, с просмотром выполнения заданий	УК-6 ОПК-6 ПК-6	зачтено/не зачтено
- консультация по самостоятельной работе, с просмотром выполнения заданий	УК-6 ОПК-6 ПК-6	зачтено/не зачтено
Рубежная аттестация		
- контроль по завершении каждого раздела	УК-6 ОПК-6 ПК-6	отлично, хорошо, удовлетворительно / /неудовлетворительно
Промежуточная аттестация		
Дифференцированный зачёт с оценкой (3,4 семестр)	УК-6 ОПК-6 ПК-6	Зачтено (отлично), зачтено (хорошо), зачтено (удовлетворительно) / не зачтено (неудовлетворительно)
Экзамен в форме просмотра (5,6,7 семестры)	УК-6 ОПК-6 ПК-6	отлично, хорошо, удовлетворительно / / неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине «IT технологии и компьютерная графика в дизайне костюма »

Оценка по дисциплине	**Критерии оценки результатов обучения по дисциплине**
Зачтено (отлично), «отлично»	Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.

Оценка по дисциплине	**Критерии оценки результатов обучения по дисциплине**
	Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Посещаемость занятий составляет 90-100%
Зачтено (хорошо) «хорошо»	Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший». Посещаемость занятий составляет 80-90%
Зачтено (удовлетворительно) «удовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный». Посещаемость занятий составляет 50-80%
не зачтено (неудовлетворительно) неудовлетворительно	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне. теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы. Было пропущено более 50% занятий по неуважительной причине.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «IT технологии и компьютерная графика в дизайне костюма», формируют компетенции **УК-6 , ОПК-6, ПК-6**

Пример оценочных средств:
Текущий контроль успеваемости - консультация по работе (еженедельная презентация задания).

Раздел 1. Знакомство с возможностями IT технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.
Тема 2. Знакомство с редактором растровой графики Adobe Photoshop.

Требования к еженедельной презентации задания:

1. Проанализированы аналогичные работы по теме.
2. Изучены основные инструменты для выполнения работы.
3. Работа соответствует тематике задания.
4. Работа оформлена согласно заданию.
5. Работа выполнена от начала и до конца одним человеком.
6. Предоставлен оригинал работы.

Пример оценочных средств:
Промежуточная аттестация - контроль по завершении разделов семестра. (Защита единой презентации по разделам семестра).

Раздел 1. Темы с 1 по 9
Раздел 2. Темы с 1 по 13
Раздел 3. Темы с 1 по 6
Раздел 4. Темы с 1 по 6

Требования к защите единой презентации по разделам семестра:

1. Представлены все работы по данному разделу в соответствии с требованиями к ним.
2. Представлена самостоятельная работа по данному разделу в соответствии с требованиями к ней.
3. Продемонстрированы знания основных программ, изученных в этом разделе.
4. Продемонстрированы знания основных инструментов в программах изученных в этом разделе.
5. Продемонстрировано умение средствами IT выразить свою композиционную идею.
6. Продемонстрировано умение найти цветовое решение для своей композиционной идеи.
7. Продемонстрировано умение правильного экспорта выполненной работы для дальнейшего воспроизведения.
8. Все выполненные работы собраны в единую презентацию с учетом требований к формату экспорта работ.

Тестовое задание по курсу:

№	Компетенция (часть компетенции)	Вопрос	Варианты ответов
1	**УК-6.**	Что такое HTML?	**а) Компьютерный язык программирования**

	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни		b) Графический редактор c) Маркер для рисования
2		Какое расширение имеют файлы векторной графики?	a) .jpg b) .png **c) .svg**
3		Какая программа используется для создания векторной графики?	a) Adobe Photoshop **b) Adobe Illustrator** c) CorelDRAW
4		Что такое CSS?	a) Компьютерный язык программирования **b) Стилевой язык описания внешнего вида документа** c) Компоновщик веб-страниц
5		Каким образом можно создать анимацию в CSS?	a) С помощью JavaScript b) С помощью HTML **c) С помощью ключевых кадров (keyframes)**
6		Какая функция используется для изменения размера изображения в Photoshop?	**a) Scale** b) Rotate c) Crop
7		Что такое пиксель?	a) Единица измерения шрифта b) Единица измерения разрешения экрана **c) Минимальный элемент изображения на экране**
1	**ОПК-6.** Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Какой формат изображения обычно используется для сохранения фотографий с большим количеством цветов?	**a) JPEG** b) GIF c) PNG d) SVG
2		Какая функция программы Adobe Photoshop позволяет удалить нежелательные объекты с фотографий?	a) Brush tool **b) Clone Stamp tool** c) Eraser tool d) Healing Brush tool
3		Какой цветовой режим используется для веб-дизайна?	**a) RGB** b) CMYK c) Pantone d) Grayscale
4		Какая программа широко используется для создания векторной графики?	a) Adobe Photoshop **b) CorelDRAW** c) GIMP d) Adobe InDesign

5		Какой тип файлов обычно используется для сохранения анимаций в графическом дизайне?	**a) GIF** b) JPEG c) PNG d) TIFF
6		Какая функция программы Adobe Illustrator позволяет создавать гармоничные цветовые сочетания?	**a) Gradient tool** b) Color Picker tool c) Blend tool d) Eyedropper tool
7		Каким образом можно сохранить прозрачный фон в изображении?	a) В формате JPEG b) В формате BMP **c) В формате GIF** d) В формате TIFF
8		Какая функция программы Adobe InDesign позволяет создавать сложные макеты и организовывать текст и изображения на странице?	a) Layers b) Swatches c) Paragraph styles **d) Master pages**
9		Какой инструмент программы Adobe Illustrator позволяет изменять цвет объектов с сохранением их векторной формы?	**a) Gradient tool** b) Eyedropper tool c) Direct selection tool d) Live Paint Bucket tool
10		Какая функция программы Adobe Photoshop позволяет настроить яркость, контрастность и насыщенность изображения?	a) Levels **b) Hue/Saturation** c) Exposure d) Curves
11		Какой формат файла обычно используется для печати графических файлов?	**a) TIFF** b) PNG c) SVG d) JPEG
12		Какая функция программы CorelDRAW позволяет деформировать и изменять форму объектов?	a) Shape tool b) Bezier tool c) Perspective tool **d) Mesh Fill tool**
13		Каким образом можно сократить размер графического файла без ущерба для качества изображения?	a) Изменить разрешение изображения **b) Использовать сжатие без потерь** c) Использовать сжатие с потерями d) Изменить цветовое пространство изображения

14		Каким образом можно добавить эффект "ретуши кожи" к фотографии в Adobe Photoshop?	a) Использовать инструмент «Клоун-штамп» (Clone Stamp) b) Использовать инструмент «Размытие» (Blur) c) Использовать инструмент «Патч» (Patch) **d) Использовать инструмент «Хвалящая щетка» (Healing Brush)**
15		Какой формат изображения обычно используется для логотипов и иллюстраций с прозрачным фоном?	a) SVG **b) PNG** c) JPEG d) BMP
16		Какая функция программы Adobe InDesign позволяет создавать ссылки и переходы между страницами документа?	**a) Hyperlinks panel** b) Document Setup c) Table of Contents d) Page Transitions
17		Какая функция программы Adobe Illustrator позволяет создавать повторяющийся узор из объектов?	a) Clipping mask b) Transform panel **c) Pattern tool** d) Pathfinder panel
18		Какой графический формат наиболее подходит для сохранения линейных и векторных изображений?	**a) SVG** b) JPEG c) GIF d) TIFF
18		Что такое пикселизация?	a) Процесс преобразования векторной графики в растровую b) Процесс преобразования растровой графики в векторную c) Процесс размытия изображения **d) Процесс увеличения количества пикселей в изображении**
20		Для чего используется цветовая модель CMYK?	a) Для обработки и редактирования изображений **b) Для работы с цветными принтерами** c) Для создания

			трехмерных моделей d) Для создания анимаций
21		Какой формат изображения обычно используется для малоцветной графики с прозрачным фоном?	a) JPEG b) BMP **c) PNG** d) GIF
22		Для чего используется формат GIF Какой тип файлов используется для хранения анимированных изображений?	**a) для хранения анимированных изображений** b) для хранения фото c) для хранения чертежей
23			
24		Растровые изображения обычно содержат информацию организованную в:	**a) Пиксели** b) Векторы c) Шейдеры d) Слои
25		Что такое слои в редакторе графики?	a) Элементы, отображаемые на заднем плане изображения b) Элементы, отображаемые на переднем плане изображения **c) Разделы, используемые для организации и управления различными элементами изображения** d) Разделы, используемые для настройки цветовых гамм
26		Какая функция отвечает за изменение размера изображения в фото-редакторе?	a) Crop **b) Transform** c) Rotate
27		Какие факторы необходимо учитывать при выборе цветовой гаммы для проекта в графическом дизайне?	a) Типографика и композиция **b) Целевая аудитория и эмоциональное воздействие** c) Размер и положение изображений d) Принтеры и устройства вывода
28		Какой инструмент используется для ретуширования фотографий?	a) Adobe Illustrator b) Adobe InDesign **c) Adobe Photoshop** d) Adobe Premiere Pro

29		Какие изображения будут острее и точнее при масштабировании?	a) Растровые изображения **b) Векторные изображения** c) .GIF изображения d) Фотографии JPEG
30		Какое программное обеспечение используется для создания векторной графики?	a) Adobe Photoshop **b) CorelDRAW** **c) Adobe Illustrator** d) Adobe Premiere Pro
31		Какой инструмент используется для создания сложных эффектов и анимаций в видео монтаже?	a) Adobe Photoshop b) Adobe InDesign **c) Adobe After Effects** d) Adobe Premiere Pro
32		Какие из следующих программ являются инструментами для редактирования фотографий?	**a) Adobe Photoshop** b) Adobe InDesign c) Adobe Illustrator d) CorelDRAW
33		Для чего используется формат PNG?	a) для хранения фото b) для хранения чертежей **c) для сохранения изображений с прозрачными фонами**
1	**ПК-6**. Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов.	Какие навыки необходимы для осуществления профессиональной деятельности с использованием инструментов цифровизации?	а) Разработка программного обеспечения **б) Работа с цифровыми базами данных** **в) Владение компьютерными программами** **г) Умение анализировать большие объемы данных**
2		Что означает актуализация собственных компетенций с развитием цифровых технологий?	**а) Внедрение новых технологий в рабочий процесс** б) Повышение квалификации в области цифрового маркетинга в) Использование цифровых инструментов

			для самообразования **г) Усовершенствование личных навыков в IT-технологиях**
3		Какими инструментами можно создавать проектную документацию в цифровом формате?	**а) Microsoft Word** б) Adobe Photoshop в) AutoCAD г) **Google Sheets**
4		Какие навыки необходимы для работы в IT-технологиях?	а) Знание языков программирования **б) Опыт работы с компьютерной графикой** в) Умение настраивать компьютерные сети г) Владение архитектурной графикой
5		Что такое компьютерная графика в графическом дизайне?	**а) Создание и редактирование изображений на компьютере** б) Разработка визуального содержимого для веб-страниц в) Анализ данных с помощью графических элементов г) Проектирование архитектурных чертежей в электронном виде
6		Какой софт необходим для работы с компьютерной графикой?	**а) Adobe Photoshop** б) Microsoft Excel в) AutoCAD г) Google Docs
7		Какие новые цифровые инструменты и продукты имеют наибольшую популярность среди профессионалов в IT-технологии?	а) Искусственный интеллект б) Блокчейн в) Распределенные базы данных г) Программное обеспечение для виртуальной реальности **д) все вышеперечисленное**
8		Что означает разработка дизайн-объектов в цифровом формате?	а) Создание и модификация визуальных элементов в графическом дизайне б) Разработка трехмерных моделей для промышленного дизайна в) Проектирование

			интерфейсов пользовательского опыта на веб-сайтах г) Создание анимированных рекламных роликов для цифровых платформ **д) все вышеперечисленное**
9		Какие навыки необходимы для работы с трехмерным моделированием?	а) Умение работать с программерскими языками б) Опыт работы с архитектурными чертежами **в) Знание специализированного программного обеспечения** г) Владение графическим редактором Adobe Photoshop
10		Какие цифровые навыки являются наиболее востребованными на рынке труда?	а) Аналитическое мышление и обработка больших данных б) Разработка игр и приложений для мобильных устройств в) Создание и управление виртуальными и дополненными реальностями г) Дизайн и анимация в цифровых мультимедиа проектах **д) все вышеперечисленное**
11		Какая компетенция является необходимой для успешной работы в области IT-технологий?	а) Знание английского языка **б) Опыт работы с компьютерами** в) Умение решать проблемы эффективно **г) Техническое образование**
12		Каким образом можно продолжать развивать компетенции в области цифровизации?	а) Прохождение онлайн-курсов и участие в вебинарах б) Чтение книг и статей на данную тематику в) Участие в профессиональных конференциях и семинарах г) Внедрение новых

			технологий в собственную работу **д) все вышеперечисленное**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

***Основная**:*

1. Фуллер Д. М., Финков М. В., Прокди Р. Г: «Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия», 2019. – 464с.(e.lanbook.com/book/139149)
2. Ткаченко О. Н. «Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator»: 2015.-172с. (https://e.lanbook.com/book/149164)

***Дополнительная**:*

1. Мишенев А. «Adobe After Effects CS4. Видеокнига.», 2012. 152 с.
2. Литвина Т.В. «Экранные технологии в дизайне. Телевизионный дизайн и мультимедиа презентации: учеб. пособие», 2016. – 248с.
3. Боресков, А. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : Электронный ресурс] : учебник и практикум / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. - М. : Юрайт, 2019. - 219 с. - (Бакалавр. Прикладной курс). - ISBN 978-5-9916- 5468-5 : 560.00.
4. ВСЕ СЕКРЕТЫ, ТРЮКИ И ЭФФЕКТЫ PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, COREL ретуширование фотографий, применение эффектов, работа с фильтрами, обработка текста, вывод на печать, практические примеры / Сер. Серия "Эффективное руководство". Москва, 2008.
5. СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К РАЗРАБОТКЕ ВЫКРОЕК В ПРОГРАММЕ «ILLUSTRATOR»
   Комиссарова Г.А.
   В сборнике: Инновационные и традиционные технологии естественнонаучного и математического образования детей дошкольного и младшего школьного возраста. материалы исследовательских работ преподавателей и студентов педагогического вуза, учителей общеобразовательной школы. Ульяновск, 2022. С. 63-65.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы семинарских/ практических занятий

1	**Раздел 1. Знакомство с возможностями IT технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.**	
1.2	Тема 2. Знакомство с редактором растровой графики Adobe Photoshop.	– разбор интерфейса графического редактора Adobe Photoshop. – изучение основ работы графического редактора Adobe Photoshop. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.3	Тема 3. Изучение методов монтажа, цветокоррекции и трансформации, применительно к дизайну костюма.	– разбор методов монтажа изображений – разбор методов цветокоррекции изображений – разбор методов трансформации изображений – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.4	Тема 4. Работа с мокапами.	– Изучение методов подбора и грамотного применения мокапов для эффектной презентации коллекции. – Создание авторского мокапа. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.5	Тема 5. Знакомство с редактором векторной графики Adobe Illustrator	– Изучение возможностей векторного графического редактора Adobe Illustrator применительно к дизайну костюма. – Обзор интерфейса и основ работы графического редактора Adobe Illustrator. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.6	Тема 6. Работа с кривой безье.	– Изучение методов работы с кривыми безье. – Практическая отработка методов работы с кривыми безье. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.7	Тема 7. Разработка паттернов	– Изучение методов работы с заливками и создания паттернов. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации. – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.8	Тема 8. Работа с цветовыми гармониями и цветокоррекция в векторной графике	– Изучение методов работы с цветовыми гармониями и методов цветокоррекции в векторной графике.

		– Практическая отработка методов работы с цветовыми гармониями и методов цветокоррекции – эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
1.9	Тема 9. Разработка макета визуализации проекта и подготовка его к печати	– Анализ возможностей графических пакетов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator применительно к созданию макета визуализации коллекции одежды. – Разработка макета визуализации проекта – Верстка и предпечатная подготовка итогового планшета. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2	**Раздел 2. Разработка виртуальных моделей дизайна сценического костюма.**	
2.2	Тема 2. Интерфейс и основы работы с Marvelous Designer	– Изучение возможностей многофункционального редактора Marvelous Designer применительно к дизайну костюма. – Обзор интерфейса и основы работы в Marvelous Designer. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.3	Тема 3. Работа с выкройками. Моделирование и редактирование лекал.	– Изучение методов импорта и редактирования выкроек и лекал. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.4	Тема 4. Посадка модели на 3D манекен	– Изучение методов правильной посадки созданной модели на 3D манекен. – Практическая отработка методов правильной посадки созданной модели на 3D манекен. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.5	Тема 5. Работа с материалами.	– Изучение методов применения и редактирования материалов. – Практическая отработка применения и редактирования материалов. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.6	Тема 6. Работа с принтами и графикой	– Изучение методов работы с принтами и графикой. – Практическая отработка работы с принтами и графикой.

		– Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.7	Тема 7. Создание дополнительных элементов и фурнитуры: пуговицы, карманы, воротник, манжеты, молния, пояс с пряжкой	– Изучение методов создания и редактирования дополнительных элементов и фурнитуры: пуговиц, карманов, воротника, манжет, молнии, пояса с пряжкой. – Практическая отработка методов создания и редактирования дополнительных элементов – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.8	Тема 8. Работа со складками	– Изучение методов создания сложных складок, и посадка их на модель. – Практическая отработка методов создания сложных складок, и посадка их на модель. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.9	Тема 9. Работа с многослойностью	– Изучение методов создания образа с многослойным набором одежды и посадка его на 3D манекен. – Практическая отработка методов создания образа с многослойным набором одежды и посадка его на 3D манекен – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.10	Тема 10. Экспорт модели	– Изучение методов экспорта готовых моделей – Изучение методов постобработки результатов экспорта для создания эффектной визуализации. – Практическая отработка методов экспорта готовых моделей и постобработки результатов экспорта для создания эффектной визуализации. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.11	Тема 11. Презентация коллекции	– Изучение методов создания итоговой визуализации коллекции. – Создание эскизов и выполнение упражнений по созданию итоговой визуализации коллекции – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.12	Тема 12. Создание аксессуаров. (Сумки, рюкзаки, кошельки)	– Изучение методов создания дополнительных аксессуаров, таких как сумочки, рюкзаки, клатчи и тд.

		– Практическая отработка методов создания дополнительных аксессуаров – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
2.13	Тема 13. Головные уборы	– Изучение методов создания головных уборов. – Практическая отработка методов создания головных уборов. – Создание эскизов и выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в эскизы и упражнения под контролем педагога
3	**Раздел 3. Создание видео-презентации. Анимация 3D модели одежды.**	
3.1	Тема 1. Подготовка и экспорт анимации.	– Изучение методов подготовки 3D манекена и моделей к экспорту анимации 3D манекена для демонстрации готовых моделей в движении. – Практическая отработка методов подготовки 3D манекена и моделей к экспорту анимации 3D манекена для демонстрации готовых моделей в движении. – Подготовка 3D манекена и моделей к экспорту анимации 3D манекена для демонстрации готовых моделей в движении. – Внесение правок в работу под контролем педагога
3.2	Тема 2. Назначение, интерфейс и основы работы в Adobe After Effects	– Изучение интерфейса видео-редактора Adobe After Effects. – Изучение основ работы видео редактора Adobe After Effects. – Выполнение упражнений на основе изученной информации – Внесение правок в работу под контролем педагога
3.3	Тема 3. Монтаж видеоизображения и цветокоррекция	– Изучение методов монтажа видеоизображений – Изучение методов цветокоррекции видеоизображений для создания видео-презентации отражающей замысел автора. – Практическая отработка методов монтажа видеоизображений и цветокоррекции видеоизображений для создания видео-презентации отражающей замысел автора – Просмотр выполненных упражнений по теме семинара. – Внесение правок в работу под контролем педагога
3.4	Тема 4. Работа с текстом	– Изучение методов работы с текстом и его анимацией в видео-презентации. – Практическая отработка методов работы с текстом и его анимацией в видео-презентации. – Просмотр выполненных упражнений по теме семинара.

3.5	Тема 5. Переходы	– Изучение методов создания и использования переходов в видео-презентации для создания гармоничного восприятия видеоряда. – Практическая отработка методов создания и использования переходов в видео-презентации. – Просмотр выполненных упражнений по теме семинара. – Внесение правок в работу под контролем педагога
3.6	Тема 6. Экспорт видео (Adobe Media Encoder)	– Изучение методов финального экспорт видео-презентации. – Изучение методов работы с кодеками. – Просмотр выполненных упражнений по теме семинара. – Просмотр финальной видео-презентации.
4	**Раздел 4. Дополнительные программы для визуализации и презентации коллекций одежды.**	
4.2	Тема 2. Adobe Substance 3D	– Изучение возможностей и основы работы графического редактора Adobe Substance 3D. – Построение правильной работы над проектом в графической программе Adobe Substance 3D – Выполнение упражнений, демонстрирующих следующие навыки: • Уверенное владение интерфейсом программы • Способность создать набор качественных материалов
4.3	Тема 3. Poser	– Изучение возможностей и основы работы с редактором 3D персонажей Poser. – Построение правильной работы над проектом в редакторе 3D персонажей Poser. – Выполнение упражнений, демонстрирующих следующие навыки: • Уверенное владение интерфейсом программы • Способность создать 3D персонажа под авторские задачи
4.4	Тема 4. ZBrush.	– Изучение возможностей и основы работы с редактором 3D скульптинга и текстурирования ZBrush. – Построение правильной работы над проектом в редакторе 3D скульптинга и текстурирования ZBrush. – Выполнение упражнений, демонстрирующих следующие навыки: • Уверенное владение интерфейсом программы

		• Способность создать необходимый объект, выполнив процедуры скульптинга текстурирования
4.5	Тема 5. 3D-Coat	– Изучение возможностей и основы работы с редактором 3D скульптинга, ретопологии, юви мэппинга, текстурирования и рендеринга 3D моделей - 3D-Coat. – Построение правильной работы над проектом в редакторе 3D скульптинга и текстурирования 3D-Coat – Выполнение упражнений, демонстрирующих следующие навыки: • Уверенное владение интерфейсом программы • Способность создать необходимый объект, выполнив процедуры скульптинга текстурирования
4.6	Тема 6. Комплексное использование программного обеспечения для оптимального решения задач	– Анализ возможности комплексного использования различного программного обеспечения для получения результата, максимально выражающего задумку автора. – Построение правильной работы над проектом с использованием комплекса программного обеспечения для получения результата, максимально выражающего задумку автора. – Выполнение упражнений, демонстрирующих следующие навыки: • Уверенное владение комплексным подходом к выбору и использованию необходимого программного обеспечения • Способность полностью выполнить проект, комплексно используя необходимое ПО

Материально-техническое обеспечение занятия:

Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие компьютерной аудитории с наличием рабочих компьютеров в количестве, соответствующем количеству студентов в группе, с установленным программным обеспечением, с интерактивной доской, с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Перечень необходимого ПО:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Substance 3D
- Marvelous Designer
- Poser

- ZBrush
- 3D Coat

8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие формы как:

1) подготовка к практическому занятию
2) аналитический обзор источников по изучаемой теме
3) конспектирование изучаемой литературы
4) сбор визуальных материалов по изучаемой теме
5) выполнение упражнений, эскизов, итоговых заданий по дисциплине.

Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы и содержит как творческие проектные поиски в эскизировании, так и исполнительские работы по выполнению утвержденных заданий начисто.

Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы выполняется параллельно с изучением каждого раздела программы. При выполнении заданий для самостоятельной работы, студенты ориентированы на наглядное представление материала.

Самостоятельная работа состоит из подбора творческих работ профессионалов в области дизайна костюма на каждый изучаемый раздел программы и их анализа. Работа выполняется на компьютере с установленным необходимым ПО.

Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях для консультаций, разбора ошибок, обсуждения проектных решений и выработки планов дальнейшей индивидуальной работы.

Подготовка к экзамену также является видом самостоятельной работы студента. В рамках подготовки к экзамену обучающийся исправляет недочёты, проводит финализацию всех практических творческих заданий за семестр, распечатывает задания, выполненные в цифровом формате, оформляет работы к просмотру.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:
-аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
-предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используется при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
-фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

-формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.
При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

- Word, Excel, Power Point, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Media Player Classic, Adobe Photoshop, Marvelous Designer, Poser, ZBrush, 3D Coat.

.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для групповой и самостоятельной работы обучающихся по дисциплине обеспечивающие качественный образовательный процесс:

1. Лекционная аудитория для проведения лекций и семинаров, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средства презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы;
2. Компьютерная аудитория для проведения практических занятий семинарского типа, оснащенная рабочими столами, стульями, с наличием рабочих компьютеров в количестве, соответствующем количеству студентов в группе, с установленным на них программным обеспечением, с интерактивной доской, с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

   Перечень необходимого ПО:

   - Adobe Photoshop
   - Adobe Illustrator
   - Adobe Substance 3D
   - Marvelous Designer
   - Poser
   - ZBrush
   - 3D Coat

3. Аудитория для самостоятельной работы обучающихся, оснащенная компьютерной техникой с установленным на них программным обеспечением, с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.
   Перечень необходимого ПО:

   - Adobe Photoshop
   - Adobe Illustrator
   - Adobe Substance 3D
   - Marvelous Designer
   - Poser
   - ZBrush

- 3D Coat

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;

- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;

- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;

- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;

- в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемыми эргономическими партами СИ-1;

- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составители: преподаватель Съедина М.Ю., к. т. н., доцент Шевчук А. Г.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.07 IT- ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА
наименование дисциплины

54.03.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ДИЗАЙН СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента базовых компетенций в сфере применения IT технологий в дизайне костюма, которые обеспечат грамотное ведение проектной деятельности в дизайне костюма.

2. Задачи дисциплины:

– Формирование базовых знаний и представлений о технологических возможностях программного обеспечения в проектной деятельности;
– Освоение функциональных возможностей софта;
– Практическое применение технологических возможностей для решения проектных задач;
– Формирование навыков создания разнообразного контента в сфере дизайна костюма с применением IT технологий, в том числе образная визуализация задумки автора..

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-6** Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов.
- **ОПК-6** Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.
- **ПК-6** Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов, создавать проектную документацию и дизайн-объекты в цифровом формате.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Основы и структуру самостоятельной работы;
- Инструменты и методы контроля времени в практической работе;
- Методы конспектирования устных и письменных сообщений;
- Понимает необходимость стратегического планирования своей жизни;
- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Формулирует приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста;
- Планирует перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей;
- Потребности рынка труда и востребованные компетенции в профессиональной отрасли;

- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;
- Алгоритмы пользования и работы в информационно-коммуникативной среде;
- Правила и сложившиеся нормы использования IT-технологий в профессиональной деятельности;
- Основные источники профессиональной информации, доступные в информационно-коммуникативном поле;
- Приёмы и инструменты извлечения информации;
- Профессиональные программные продукты, используемые в дизайн-проектировании и в профессиональной деятельности, не связанной с проектированием;
- Методы и инструменты защиты информации;

Уметь:

- Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
- Самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;
- Пользоваться компьютерной техникой и информационными технологиями в повседневной жизни для коммуникации;
- Осуществлять поиск информации в коммуникативном пространстве Интернета и онлайн-сервисов;
- Извлекать, сохранять извлечённую информацию;
- Использовать информационные технологии в профессиональной творческой и проектной деятельности;
- Пользоваться программными приложениями для дизайн-проектирования и продвижения проекта;
- Использовать цифровые модели и копии проектной, художественной информации в практической деятельности;
- Проводить профилактику компьютерной техники, приложений и архивов, с целью защиты и сохранения информации;

Владеть:

- Реализует намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей.
- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Способностью к самоорганизации и самообразованию;
- Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.
- Навыками пользовательской деятельности в коммуникациях и профессиональном общении;
- Системой оценки качества и достоверности полученной информации;
- Навыками анализа, систематизации и структурирования профессиональной информации в хранении;
- Актуальными информационными технологиями как профессиональным инструментом дизайнера;

- Создаёт цифровые модели объектов дизайна различного назначения для использования в работе над проектом;
- Синтезирует произведение цифрового дизайна, искусства, обладающее самоценным значением;
- Использует актуальные средства защиты информации, соблюдает правила хранения информации и безопасной коммуникации;

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения обучающийся должен:

- Владеет инструментами цифровых технологий проектирования в дизайне костюма на профессиональном уровне
- Отслеживает рынок IT-продукции для графического и коммуникативного дизайна, а также для смежных видов дизайна и искусства, актуализирует свою программную базу для профессиональной деятельности
- Применяет в проектной и творческой работе в дизайне костюма и искусстве наиболее производительные и современные IT-технологии и программные продукты
- Создает дизайн-продукцию для цифровых носителей, виртуальных, медийных, цифровых и других нематериальных средств коммуникации

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- Зачёт с оценкой по итогам 3,4 семестра.
- Экзамен 5,6,7 семестр в форме просмотра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Знакомство с возможностями IT технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.
Тема 2. Знакомство с редактором растровой графики Adobe Photoshop. Тема 3. Изучение методов монтажа, цветокоррекции и трансформации, применительно к дизайну костюма.
Тема 4. Работа с мокапами.
Тема 5. Знакомство с редактором векторной графики Adobe Illustrator
Тема 6. Работа с кривой безье.
Тема 7. Разработка паттернов
Тема 8. Работа с цветовыми гармониями и цветокоррекция в векторной графике
Тема 9. Разработка макета визуализации проекта и подготовка его к печати
Раздел 2. Разработка виртуальных моделей дизайна сценического костюма.
Тема 2. Интерфейс и основы работы с Marvelous Designer
Тема 3. Работа с выкройками. Моделирование и редактирование лекал.
Тема 4. Посадка модели на 3D манекен
Тема 5. Работа с материалами.
Тема 6. Работа с принтами и графикой
Тема 7. Создание дополнительных элементов и фурнитуры: пуговицы, карманы, воротник, манжеты, молния, пояс с пряжкой
Тема 8. Работа со складками

Тема 9. Работа с многослойностью
Тема 10. Экспорт модели
Тема 11. Презентация коллекции
Тема 12. Создание аксессуаров. (Сумки, рюкзаки, кошельки)
Тема 13. Головные уборы
Раздел 3. Создание видео-презентации. Анимация 3D модели одежды.
Тема 1. Подготовка и экспорт анимации.
Тема 2. Назначение, интерфейс и основы работы в Adobe After Effects
Тема 3. Монтаж видеоизображения и цветокоррекция
Тема 4. Работа с текстом
Тема 5. Переходы
Тема 6. Экспорт видео (Adobe Media Encoder)
Раздел 4. Дополнительные программы для визуализации и презентации коллекций одежды.
Тема 2. Adobe Substance 3D
Тема 3. Poser
Тема 4. ZBrush.
Тема 5. 3D-Coat
Тема 6. Комплексное использование программного обеспечения для оптимального решения задач