

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 02.07.2023 10:33:23
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0e179954503f7b2b7b7cabb1

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»
Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой дизайна
О. Ю. Прудовская

15 апреля 2021 г.
Протокол № 7

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма

Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Профиль подготовки	
Квалификация (степень) выпускника	Бакалавр
Форма обучения	Очная
Года начала подготовки	2021

Краснодар 2021

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма** базовой части Блока 1 студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.03 Искусство костюма и текстиля в 5-7 семестрах.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.03 Искусство костюма и текстиля (№ 1005 от 13.08.2020 г.)

Рецензенты:

Кандидат педагогических наук, доцент,
и. о. декана факультета архитектуры и дизайна
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,
председатель регионального отделения Союза Дизайнеров
России

О. А. Зимина

Кандидат исторических наук, заслуженный
работник Кубани, генеральный директор
ООО «Академия сценического костюма
«Златошвея»

А. В. Шаповалова

Составитель:

Доцент кафедры дизайна

Козоброд Е.Г.

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 15 апреля 2021 г., протокол № 7.

Рабочая программа учебной дисциплины **Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 27 августа 2021 г., протокол № 1.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	5
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	6
4. Структура и содержание дисциплины	7
4.1. Структура дисциплины	7
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	7
5. Образовательные технологии	10
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	11
6.1. Контроль освоения дисциплины	11
6.2. Оценочные средства	12
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	16
7.1. Основная литература	16
7.2. Дополнительная литература	16
7.3. Периодические издания.....	16
7.4. Интернет-ресурсы	16
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	17
7.6. Программное обеспечение	18
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	19
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма.....	20
Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма.....	21

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма– Составить представление о программном обеспечении профессиональной деятельности. Раскрыть специфику проектирования костюма и текстиля в условиях специализированных программ и САПР отрасли. Выработать практические навыки реализации комплекса задач проектирования с помощью компьютерных технологий. Освоение принципов поиска оптимальных решений и обработки цифровых изображений..

Задачи:

- Научиться применять средства информационных технологий для решения задач по специальной композиции.
- Употреблять графическую форму для представления авторского видения решаемой задачи.
- Использование компьютерной графики для проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов костюма.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма** относится к дисциплинам обязательной части Блока 1.

Курс логически и содержательно – методически взаимосвязан с другими частями ОПОП и реализуется в преемственности формирования компетенций дисциплин Блока 1: «Цвет в костюме», и «Композиция и эскизная графика» «Арт-проектирование костюма».

Знания, полученные студентами при изучении дисциплины «Компьютерное моделирование костюма» являются основой для получения профессиональных навыков при освоении процесса проектирования, по выбранному профилю обучения.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины **Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	построения и анализа изображений в условиях работы с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фото и видеоэффектами, композиционного анализа сложных видео образов.	использовать программные средства фото и видео обработки для создания фото и видеоряда, дизайна и обработки растровых фото и и видео материалов,	опытом создавать презентационные проекты
ПК-3. Способен воплощать дизайн-концепцию костюма и текстиля с помощью средств специализированного программного обеспечения в объеме, необходимом для профессиональной деятельности	компьютерные программы, предназначенные для визуализации, презентации и моделирования костюма основы компьютерного дизайна взаимосвязь рисунка, орнамента ткани и силуэтной формы костюма.	осуществлять компьютерное эскизирование и моделирование проектируемого изделия выполнять компьютерное моделирование костюма с проработкой конструктивно-декоративного решения	опытом компьютерного моделирования при разработке стиля новых коллекций одежды и текстиля опытом компьютерного моделирования серии изделий на базе одной конструктивной основы

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма** составляет **6** зачетных единиц (**216** часов).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ.	5	1-16		42		26	Зачет 4
2	Возможности графических редакторов	6	1-14		28		17	Экзамен 27
3	Компьютерное моделирование	7	1-16		32		13	Экзамен 27
ИТОГО:			216		102		58	

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

По очной форме обучения

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
5 семестр			
Раздел 1. Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ			

Тема 1.1. Состав и организация информационного обеспечения сферы дизайна	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): Технологии информационного обеспечения сферы дизайна	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	3	
Тема 1.2 Знакомство с графическими редактором	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): Выды графических редакторов	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	3	
Тема 1.3 Возможности графического редактора Adobe Photoshop	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению графической программы Adobe Photoshop	38	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	20	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		-	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		-	зачет

6 семестр			
Раздел 2. Возможности графических редакторов			
Тема 2.1 Критерии выбора технических средств информационных технологий дизайна	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): технические средства информационных технологий дизайна	2	

	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	7	
Тема 2.2 Возможности графического редактора CorelDRAW	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению графической программы Corel Draw	26	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	10	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		-	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		27	экзамен

7 семестр			
Раздел 3. Компьютерное моделирование			
Тема 3.1 Программные продукты для дизайна от компании Autodesk	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению Autodesk	10	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	3	
Тема 3.2 Компьютерное конструирование в AutoCAD	Лекции:		ОПК 6 ПК 3
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению AutoCAD	22	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	10	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		-	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		27	экзамен

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для целенаправленного и эффективного формирования запланированных компетенций у обучающихся, выбраны следующие сочетания форм организации учебного процесса и методов активизации образовательной деятельности

Практические занятия:

- интерактивные практические занятия;
- упражнения по образцам, предназначенные для закрепления теоретического курса и приобретения студентами навыков в области компьютерного моделирования в различных графических редакторах;

Самостоятельная работа:

- Самостоятельная творческая работа для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины
- доработка композиций в области моделирования костюма начатых в аудиториях под руководством преподавателя

Дисциплина «Компьютерное моделирование костюма» предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (в том числе: методические материалы с использованием средств визуализации, разбор конкретных ситуаций, имитационные упражнения) в сочетании с руководством внеаудиторной самостоятельной работой студентов с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках дисциплины предусмотрены: метод проблемного изложения, мастер-классы ведущих специалистов индустрии моды.

В целом объем практических занятий с использованием активных технологий составляет 100%. Остальное время составляют самостоятельные занятия студентов.

Для достижения планируемых результатов обучения, в дисциплине «Компьютерное моделирование костюма» используются различные образовательные технологии:

1. Информационно-развивающие технологии, направленные на формирование системы знаний, запоминание и свободное оперирование ими. Используется самостоятельное изучение литературы, применение новых информационных технологий, для самостоятельного пополнения знаний, включая использование технических и электронных средств информации.

2. Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента при выполнении домашних индивидуальных заданий, решении задач повышенной сложности, на еженедельных консультациях.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины **Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма** производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- индивидуальные практические задания (творческий альбом работ, итоговое практическое задание);
- устный опрос (собеседование/коллоквиум);
- аналитические задания (доклады, презентации);

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- оценка практической работы, по итогам выполнения каждого задания;
- оценка устных ответов;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: работа с первоисточниками, реферативная, исследовательская работа.

Промежуточный контроль по результатам семестра по дисциплине проходит в форме зачетов и зачета с оценкой.

6.2. Оценочные средства

6.2.2. Контрольные вопросы для проведения текущего контроля

Семестр	Раздел дисциплины	Перечень контрольных вопросов для проведения текущего контроля
5	Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ.	Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ. Виды графики. Растровая графика. Виды графики. Векторная графика. Виды графики. 3D-графика. Понятие формата Принципы сжатия изображений. Форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений (в полиграфии) (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD) Язык PostScript, форматы PS, PDF, EPS Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики). Управление цветом, его составляющие. Профили. Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват. Программные средства компьютерной графики: векторный редактор Adobe Illustrator. Программные средства компьютерной графики: векторный редактор CorelDraw Состав и организация информационного обеспечения сферы дизайна Требования к информационному обеспечению информационных систем дизайна
6	Возможности графических редакторов	Критерии выбора технических средств информационных технологий дизайна Возможности графического редактора Adobe Photoshop Универсальные растровые графические форматы. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG) Универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.). Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML). Устройства ввода графической информации: сканеры, цифровые фотоаппараты, камеры. Типы сканеров. Принцип работы, технические характеристики планшетного сканера. Устройства вывода графической информации (на экран): ЭЛТ; ЖК; плазменные панели. Настройка устройств ввода/вывода графической информации. Цветовая модель: RGB

		Цветовая модель: CMY(K) Цветовые модели: CIE Lab, HSB, другие Графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.) Векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML)
7	Компьютерное моделирование	Компьютерное конструирование в AutoCAD Современное состояние российского и зарубежного рынка программных продуктов для направления «Дизайн» Инструменты коррекции Этапы коррекции изображения Цифровая живопись, основы. Подготовка изображений для печати. Этапы допечатной подготовки изображений Растривание, методы растривания Настройка печати. Коррекция изображений. Виды печати. Виды печатных устройств, принцип работы. Тоновая коррекция, цветовая коррекция Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG) Понятие формата Правовое регулирование на рынке информационных продуктов и услуг. Законодательная база в сфере информационных технологий. Тенденции развития информационных технологий и информационных систем дизайна

6.2.3. Тематика эссе, рефератов, презентаций

Семестр	Раздел дисциплины	Тематика эссе, рефератов, презентаций
5	Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ.	1. Основные проблемы применения компьютерных технологий в области проектирования костюма. 2. Направления совершенствования процесса проектирования одежды в САПР. 3. Перспективы совершенствования создания новых моделей одежды на основе использования автоматизированных способов проектирования. 4. Основные векторы развития компьютерной техники в швейном производстве. 5. Область использования универсальных графических программ в проектировании костюма и текстиля.

6.2.4. Вопросы к зачету по дисциплине

История развития автоматизированного проектирования объектов, с использование компьютерных технологий.

Какова роль компьютерных технологий в проектировании костюма и текстиля?

Какие характеристики швейного производства и как влияют на уровень компьютеризации проектных работ?

Рассказать о направлении совершенствования процесса проектирования и мо-

делирования одежды с помощью компьютерных технологий.

Рассказать об основных векторах развития компьютерной техники в швейном производстве.

Что следует понимать под САПР?

Назвать САПР-одежды, используемые в швейном производстве.

Каково основное назначение и функции САПР?

Из каких этапов складывается процесс проектирования и моделирования объектов?

Из чего состоит последовательность процесса проектирования?

Из каких этапов состоит процесс проектирования?

На чем основан комплексный подход к автоматизации проектирования объектов?

Каковы цель и задачи создания систем автоматизированного проектирования и моделирования?

Раскрыть принципы построения систем автоматизированного проектирования объектов.

6.2.5. Вопросы к экзамену по дисциплине

Что включает в себя программное обеспечение?

Что понимают под методическим обеспечением? Каковы цели и задачи методического обеспечения САПР-одежда?

Какие существуют технические средства ввода алфавитно-цифровой

Какие существуют технические средства ввода графической информации?

Дать описание структуры и характеристику блока Художник.

Дать описание структуры и характеристику блока Конструктор.

Дать описание структуры и характеристику блока Технолог.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе художественного проектирования текстиля.

Как решаются задачи, с использованием компьютерных технологий на этапе художественного проектирования одежды?

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе разработки моделей одежды.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе разработки модельного ряда одежды.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе художественного проектирования коллекций.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе художественного проектирования дополнений к костюму и аксессуаров

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе инженерного конструирования одежды.

Как решаются задачи, с использованием компьютерных технологий на этапе инженерного конструирования одежды?

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе конструкторско-

технологической подготовки производства.

Каковы цели, задачи, возможности и проблемы применения компьютерной техники на этапе конструкторско-технологической подготовки производства?

Рассказать о применении компьютерных технологий в управлении предприятием.

Какие существуют виды промышленных систем моделей одежды?

Назвать основные требования, предъявляемые к программам построения чертежей конструкций одежды.

Раскрыть сущность основного подхода к решению задач конструктивного моделирования при помощи ЭВМ.

Перечислить функциональные возможности современных универсальных графических программ.

Каковы функциональные возможности современных САПР-одежды?

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Макарова, Т. Л. Роль цвета в современном рекламном образе: семантика и прагматика / Т. Л. Макарова, Н. Д. Самсонова. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 156 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696519> (дата обращения: 23.01.2023). – Библиогр.: с. 141-152/. – ISBN 978-5-4499-2835-1. – Текст : электронный. Омельяненко, Е.В. Цветоведение и колористика: Учебники для вузов. - 3-е изд., испр. и доп. - Спб. : Лань; Планета музыки, 2014. - 103 с. : ил.
2. Бесчастнов, Н. П. Цветная графика: ВЛАДОС, 2014 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837>
3. Исаев, А.А. Философия цвета : феномен цвета в мышлении и творчестве: Москва : Издательство «Флинта», 2016 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83438>

7.2. Дополнительная литература

1. Зиатдинова Д. Ф., Ахметова Д.А., Тимербаев Н.Ф. Методики составления цветофактурных схем: учебное пособие, Казань: Издательство КНИТУ, 2014, -111 с.
2. Итен Иоханнес. Искусство цвета. - Москва: Д. Аронов. 2007. -96 с.
3. Омельяненко Е.В. Основы цветоведения и колористики: учебное пособие, Ростов-г/Д: Издательство Южного федерального университета, 2010 – 183 с.
4. Тарасова, О.П. Организация проектной деятельности дизайнера: учебное пособие Оренбург : ОГУ, 2017 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=485751>
5. Казарина, Т.Ю. Цветоведение и колористика: практикум: Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472625>
6. Горчакова В.Г. Имиджелогия: теория и практика: учеб. Пособие М.: Юнити-Дана, 2015 URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book>

7.3. Периодические издания

Научно – теоретический и культурологический журнал «Теория моды»

7.4. Интернет-ресурсы

1. Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
2. Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>

3. Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
4. Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>
5. Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
6. Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
7. Научная электронная библиотека- <http://www.elibrary.ru>
8. Электронная библиотечная система <http://www.znaniy.ru>.

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

При изучении дисциплины следует обратить особое внимание на современные результаты исследований в науке.

- Характер выполнения самостоятельной работы: выполнение цветовых композиций по теме.
- В качестве промежуточного и итогового контроля знаний студентов по дисциплине рекомендуется коллегиальный просмотр работ студентов с выставлением оценок.
- Интенсификация процесса обучения достигается внедрением в учебный процесс гибкой системы контроля качества усвоения учебного материала, сочетающей в себе проведение текущих просмотров работ студентов и выполнение контрольной итоговой работы.

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

В процессе изучения курса большое внимание уделяется самостоятельной работе студентов. Качество самостоятельной работы во многом определяется эффективной организацией работы, которая может быть достаточно индивидуальной. Однако за основу можно взять общий модуль, который включает:

1. Ведение конспекта по теме лекции (как рекомендуемой, так и найденной самостоятельно);
2. Изучение основных требований к личности специалиста, уровню его профессиональной подготовки
3. Изучение основы культуры учебного труда и отдыха, самоменеджмента, организации самовоспитания, самообразования, саморазвития в вузе;
4. Составление развернутого плана по каждому из предложенных к обсуждению вопросов, выделение в них главного, наиболее существенного; подготовку презентации;
5. Использование при самостоятельной подготовке мультимедиа средств обучения

Организация самостоятельной работы студента (СРС) по дисциплине

Самостоятельная работа студентов по дисциплине включает в себя:

- углубленный анализ аудиторных материалов с учетом заданий на дом;
- работу со словарями и справочниками; овладение понятийным аппаратом;
- аналитическая работа с источниками (аннотирование, реферирование);

- подготовку и написание рефератов, эссе, глоссария.

Дисциплина обеспечена учебно-методической и справочной литературой в объеме, достаточном для обеспечения выполнения студентами всех видов самостоятельной работы:

- наличие учебно-методических материалов, тем рефератов со списком рекомендуемой литературы;
- используемые библиотечно-информационные ресурсы представлены как в традиционной (печатные, аудио- и видеоматериалы), так и в электронной и мультимедийной формах.

7.6. Программное обеспечение

Adobe Flash Prof SC 5.5 11.5 AcademicEdition	Для создания анимации и мультимедиа более ранняя версия
AdobeIllustrator CS3 Russian	Редактор векторной графики
Adobe In Design CS3 russian	Программа верстки изданий
AdobePhotochop CS3 Extendet	Редактор растровой графики ранняя версия
ArchiCAD 25 AE	профессиональный набор инструментов для проектирования в области архитектуры, строительства и дизайна
MS Windows версии XP, 7,8,10	Операционная система
Blender	Для разработки трехмерной графики
Adobe Master Collection CS 6	Включает в себя комплект программ AdobePhotoshop CS6 Extended-редактирование растровой графики AdobeIllustrator CS6 – редактор векторной графики AdobeInDesign CS6-программа для верстки (буклетов, газет, журналов) AdobeAcrobat X Pro создание редактирование PDF документов AdobeFlashProfessional CS6 – среда для создания мультимедиа и анимации AdobeDreamweaver CS6- система веб-дизайна AdobeFireworks CS6- для создания макетов сайтов Adobe Premiere Pro CS6 – обработка видео AdobeAfterEffects CS6 –обработка видеоизображений AdobeAudition CS6-работа с аудио AdobeSpeedGrade CS6- инструмент цветокоррекции AdobeEncore CS6 инструмент создания дисков DVD, Blu-ray и web-DVD AdobeBridge CS6- программа органайзер (для фотографов дизайнеров)
Компас 3D	инструменты для оформления и демонстрации чертежей
Corel DRAW Graphics suite X4	Векторный редактор

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения *лекционных* занятий необходима аудитория, оборудованная столами и стульями, оснащённая доской для мела или маркера, смарт-боард с подключенным компьютером (ноутбуком) с программами для просмотра изображений, презентаций.

Для проведения *практических* занятий необходима хорошо освещённая аудитория, оборудованная столами и стульями по количеству студентов (на одного студента – один стол), оснащённая доской для мела или маркера, приспособлением (пробковая доска) для демонстрации плакатов, работ из методического фонда и пр. наглядного материала, смарт-боард с подключенным компьютером (ноутбуком) с программами для просмотра изображений, презентаций.

	Наименование	Количество
1.	Специальное оборудование	
2.	Визуальный ряд работ по темам лекционного курса Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма	
3.	Технические средства обучения	
4.	Мультимедийный проектор и экран / смарт-боард	
5.	Комплект ПК с прикладными учебными графическими программами	
6.	Специализированная мебель и оргтехника	
7.	Стол демонстрационный	
8.	Стол лектора	
9.	Стол аудиторный	
10.	Стулья аудиторные	
11.	Доска аудиторная	

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Б1. О.18 КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КОСТЮМА**

на 20__ – 20__ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

—
—
—
—
—
—
—
—
—
—

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры _____.

Протокол № ____ от « ____ » _____ 20__ г.

Исполнитель(и):

_____/	_____/	_____/	_____
должность	Подпись	Фамилия И. О.	Дата
_____/	_____/	_____/	_____
должность	Подпись	Фамилия И. О.	Дата

Заведующий кафедрой

_____/	_____/	_____/	_____
наименование кафедры	Подпись	Фамилия И. О.	Дата

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ Б1. О.18 КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КОСТЮМА

Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1. О.18 Компьютерное моделирование костюма
Цель дисциплины	освоение принципов поиска оптимальных решений и обработки цифровых изображений
Задачи дисциплины	- научиться применять средства информационных технологий для решения задач по специальной композиции. - употреблять графическую форму для представления авторского видения решаемой задачи. использование компьютерной графики для проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов костюма.
Коды формируемых компетенций	ОПК 6, ПК 3
Планируемые результаты обучения по дисциплине	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: знания: - построения и анализа изображений в условиях работы с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фото и видеоэффектами, композиционного анализа сложных видео образов. - компьютерные программы, предназначенные для визуализации, презентации и моделирования костюма - основы компьютерного дизайна - взаимосвязь рисунка, орнамента ткани и силуэтной формы костюма. умения: - использовать программные средства программные средства фото и видео обработки для создания фото и видеоряда, дизайна и обработки растровых фото и и видео материалов, - осуществлять компьютерное эскизирование и моделирование проектируемого изделия - выполнять компьютерное моделирование костюма с проработкой конструктивно-декоративного решения навыки: - опытом создавать презентационные проекты - опытом компьютерного моделирования при разработке стиля новых коллекций одежды и текстиля - опытом компьютерного моделирования серии изделий на базе одной конструктивной основы
Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 6 ; в академических часах – 216.
Разработчики	Козоброд Е.Г., доцент