

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.
«__» _____ 202_ г

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ДИСЦИПЛИНЕ
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*

(год набора 2022)

Химки 2024 г.

1. ВВЕДЕНИЕ

Самостоятельная работа по дисциплине «ИТ- ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА» является важнейшей частью образовательного процесса, дидактическим средством развития готовности будущих бакалавров к профессиональной деятельности, средством приобретения навыков и компетенций, соответствующих ФГОС ВО.

Все виды самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «ИТ- ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА» определены соответствующей рабочей программой дисциплины. Важным элементом самостоятельной работы является развитие навыков самоконтроля освоения компетенций, которыми должен овладеть обучающийся.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом соответствующей практической деятельности. Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Задачами самостоятельной работы студентов являются:

- систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- углубление и расширение теоретических знаний;
- формирование умений использовать нормативную, правовую, справочную документацию и специальную литературу;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий как способ эффективной подготовки к написанию выпускной квалификационной работы.

Обязательная самостоятельная работа обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и качественном уровне представленных докладов, выполненных контрольных работ, тестовых заданий и других форм текущего контроля. Баллы, полученные студентом по результатам аудиторной работы, формируют рейтинговую оценку текущей успеваемости студента по дисциплине.

Контролируемая самостоятельная работа направлена на углубление и закрепление знаний студента, развитие аналитических навыков по проблематике дисциплины. Подведение итогов и контроль за результатом таких форм самостоятельной работы осуществляется во время контактных часов с преподавателем. Баллы, полученные по этим видам работы, формируют оценку по контролируемой самостоятельной работе и учитываются при итоговой аттестации по дисциплине.

Тесная взаимосвязь разных видов самостоятельной работы предусматривает дифференциацию и эффективность результатов её выполнения и зависит от организации, содержания, логики образовательного процесса (межпредметных связей, перспективных знаний и др.).

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

2.1 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 изображение 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.



2.2 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.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Планы семинарских/ практических занятий

1	Раздел 1. Знакомство с возможностями ИТ технологий и компьютерной графики применительно к дизайну костюма.	
1.2	Тема 2. Знакомство с редактором растровой графики Adobe Photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> – 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.	<ul style="list-style-type: none"> – 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.	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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.	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – Изучение методов работы с цветовыми гармониями и методов цветокоррекции в векторной графике.

		<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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.	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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.	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – Изучение методов работы с принтами и графикой. – Практическая отработка работы с принтами и графикой.

		<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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)	<ul style="list-style-type: none"> – Изучение методов создания дополнительных аксессуаров, таких как сумочки, рюкзаки, клатчи и тд.

		<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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.	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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)	<ul style="list-style-type: none"> – 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	<ul style="list-style-type: none"> – 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: <ul style="list-style-type: none"> • Уверенное владение интерфейсом программы • Способность создать набор качественных материалов
4.3	Тема 3. Poser	<ul style="list-style-type: none"> – 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: <ul style="list-style-type: none"> • Уверенное владение интерфейсом программы • Способность создать 3D персонажа под авторские задачи
4.4	Тема 4. ZBrush.	<ul style="list-style-type: none"> – 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: <ul style="list-style-type: none"> • Уверенное владение интерфейсом программы

		<ul style="list-style-type: none"> • Способность создать необходимый объект, выполнив процедуры скульптинга текстурирования
4.5	Тема 5. 3D-Coat	<ul style="list-style-type: none"> – 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: <ul style="list-style-type: none"> • Уверенное владение интерфейсом программы • Способность создать необходимый объект, выполнив процедуры скульптинга текстурирования
4.6	Тема 6. Комплексное использование программного обеспечения для оптимального решения задач	<ul style="list-style-type: none"> – 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: <ul style="list-style-type: none"> • Уверенное владение комплексным подходом к выбору и использованию необходимого программного обеспечения • Способность полностью выполнить проект, комплексно используя необходимое ПО

3.2. 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.

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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*

Составитель: преподаватель Съедина М.Ю.

Программа одобрена на заседании кафедры Дизайна и декоративно-прикладного искусства
от _____ года, протокол No _____.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.07 ИТ- 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 ИТ 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 ИТ 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