

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ

Направление подготовки **29.03.05 – Конструирование изделий легкой промышленности**

Направленность *Цифровые технологии в индустрии моды*

Квалификация выпускника: **бакалавр**

Кострома
2023

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне одежды» разработана:

- Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС ВО) по направлению подготовки 29.03.05 Конструирование изделий легкой промышленности, утвержденного Приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ № 962 от 22 сентября 2017 г., редакция с изменениями N 1456 от 26.11.2020, 8.02.2021 г.
- в соответствии с учебным планом направления подготовки 29.03.05 Конструирование изделий легкой промышленности и направленностью подготовки «Цифровые технологии в индустрии моды», год начала подготовки 2023.

Разработал:	Пугачева Ирина Борисовна	доцент кафедры дизайна технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров, к.т.н., доц.
Рецензент:	Рассадина Светлана Павловна	доц. кафедры дизайна технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров, к.т.н., доц.

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров
Протокол заседания кафедры № 3 от 10 ноября 2022 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров
Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров
Протокол заседания кафедры № ____ от _____ 202__ г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров:
Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров
Протокол заседания кафедры № ____ от _____ 202__ г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров:
Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров
Протокол заседания кафедры № ____ от _____ 202__ г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров:
Иванова О.В., к.т.н., доцент

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины:

Формирование навыков образно-графического мышления и основ компьютерного дизайн-проектирования объектов, относящихся к производству костюма и их продвижению на потребительском рынке средствами графических редакторов.

Задачи дисциплины:

- формирование проектной культуры на основе реализации графических программ;
- получение практических навыков разработки документации по дизайн-проекту средствами компьютерной графики;
- освоение технологий компьютерного эскизирования, создания технических эскизов и коллажей;
- изучение особенностей компьютерного проектирования костюма.

Дисциплина направлена на профессионально-трудовое воспитание обучающихся - развитие психологической готовности к профессиональной деятельности по избранной профессии посредством содержания дисциплины и актуальных воспитательных технологий

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции:

ОПК-4 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИОПК4.1. Должен знать и понимать принципы работы современных информационных технологий

ИОПК4.2. Уметь использовать современные информационные системы и технологии в решении профессиональных задач

ИОПК4.3. Иметь навыки работы с современным профессиональным, общесистемным и офисным программным обеспечением, в т.ч. отечественного производства

знать:

- принципы работы современных информационных технологий;
- виды программного обеспечения и оборудования, применяемого для компьютерного проектирования;
- современные информационные технологии и графические редакторы, используемые для реализации и создания документации по дизайн-проектам;
- возможности графических редакторов в создании и редактировании растровых и векторных изображений.

уметь:

- применять современные информационные системы и технологии в решении профессиональных задач;

- использовать информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

владеть:

- навыками работы с современным профессиональным, общесистемным и офисным программным обеспечением, в т.ч. отечественного производства;
- способами создания и редактирования растрового и векторного изображения в графических редакторах;
- навыками эскизирования моделей одежды средствами графических редакторов, учитывая эстетические качества проектируемых изделий;
- навыками разработки фактуры и рисунка ткани, а также рекламной продукции для продвижения изделий легкой промышленности на потребительском рынке.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к блоку Б1, к дисциплинам обязательной части учебного плана. Изучается в 4 и 5 семестрах.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: Дизайн-проектирование швейных изделий, Проектная деятельность, Инженерная и компьютерная графика, Основы рисунка, Основы живописи, Композиция, Цветоведение и колористика.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Системы автоматизированного проектирования одежды, Цифровые сервисы проектирования одежды, обуви, аксессуаров, Проектная деятельность, Платформенные решения для товаров индустрии моды на основе массовой кастомизации, Дизайн интерьера, производственной практики.

4. Объем дисциплины

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических часов и виды учебной работы

Виды учебной работы (для очной формы)	Всего	Семестры	
		4	5
Общая трудоемкость в зачетных единицах	5	2	3
Общая трудоемкость в часах	180	72	108
Контактные часы, в том числе:	66.6	32,25	34,35
Лекции	-	-	-
Практические занятия	-	-	-
Лабораторные занятия	64	32	32
ИКР	2,6	0,25	2,35
Самостоятельная работа в часах, в том числе			
– самостоятельная работа	77.4	39,75	37,65
– контроль	36		36
Форма промежуточной аттестации		Зачет	Экзамен

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Всего	Семестры	
	Очная форма	4	5
Лекции	-	-	-
Практические занятия	-	-	-
Лабораторные занятия	64	32	32
Консультации	2	-	2
Зачет/зачеты	0,25	0,25	-
Экзамен/экзамены	0,35	-	0,35
Курсовые работы	-	-	-
Курсовые проекты	-	-	-
Всего	66,6	32,25	34,35

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1 Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			ИКР	Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.		
Семестр 4							
	Раздел 1. Создание эскизов коллекций моделей одежды средствами векторной графики.	72	-	-	32	0,25	39,75
1.	Получение первоначальных навыков работы с векторными изображениями. Редактирование контуров. Выполнение работ по оформлению лекал.	5	-	-	2		3
2.	Создание и редактирование объектов сложной конфигурации. Работа с группами объектов, логические операции с объектами. Выполнение графических сборочных схем технологических узлов швейного изделия	7	-	-	4		3
3.	Получение контуров сложной конфигурации с помощью специальных эффектов векторного редактора - Оконтуривание, Перетекание, Искажение, Оболочки. Настройка контура, создание художественного контура. Выполнение графической композиции - Разработка мудборда	7	-	-	4		3
4.	Типы цветовых моделей. Способы выбора цвета, палитр цветов. Синтез новых цветов. Создание реалистичных объектов с помощью инструментов Заливка градиентом и Заливка сеткой. Разработка раппорта ткани	7	-	-	4		3
5.	Особенности работы с контурами и заливками в редакторе векторной графики. Получение трассированных изображений. Выполнение упражнения - разработка монопринта на ткани	7	-	-	4		3
	Работа с растровыми изображениями в файлах векторной графики. Импортирование растровых изображений. Способы выделения области изображения,	8	-	-	4		4

	помещение изображения в -контейнер. Разработка паттернов для ткани						
7.	Создание изображения фигуры человека. Создание серии стилизованных фигур человека средствами векторной графики. Создание технического эскиза модели одежды.	8	-	-	4		4
8.	Создание векторных художественных эскизов моделей одежды.	8	-	-	4		4
9.	Обработка фотографии, создание фотоколлажа средствами векторной графики.	5	-	-	2		3
	Зачет	10	-	-		0,25	9,75
	Итого в 5 семестре	72	-	-	32	0,25	39,75
Семестр 5							
	Раздел 2. Создание эскизов коллекций моделей одежды средствами растровой графики.	36	-	-	22		14
1.	Работа в программе растровой графики. Выделение областей на изображении.	4	-	-	2		2
2.	Слои в изображении: создание, группировка, слияние, трансформация, обработка краев. Выполнение коллажа: аксессуары для костюма.	4	-	-	2		2
3.	Цифровая живопись. Создание эскизов аксессуаров для костюма с помощью графического планшета.	6	-	-	4		2
4.	Создание эскиза фигуры средствами цифровой живописи.	6	-	-	4		2
5.	Отрисовка моделей одежды средствами цифровой живописи.	6	-	-	4		2
6.	Цветовая обработка и ретуширование цифровых фотографий с коллекциями моделей одежды.	4	-	-	2		2
7.	Виды фильтров, применяемых в растровой графике. Технологии получения текстур с помощью фильтров. Разработка мокапов.	6	-	-	4		2
	Раздел 3. Компьютерное проектирование в рекламе и Web-дизайне.	33,65	-	-	10		23,65
1.	Работа с текстом в редакторах векторной и растровой графики. Верстка текстовой полосы, многостраничного документа. Художественное конструирование малых полиграфических форм: буклет. Разработка макета буклета по коллекции моделей одежды.	6	-	-	2		4
2.	Цветоделение и растривание. Треппинг и наложение. Дуплексная печать и плашечные цвета. Выполнение постера по коллекции моделей одежды. Подготовка постера к печати.	6	-	-	2		4
3.	Разработка анимационного ролика-презентации коллекции моделей одежды.	9,65	-	-	2		7,65
4.	Разработка ленты времени с использованием видео-роликов по показам коллекций моделей одежды.	6	-	-	2		4
5.	Разработка макета интернет-страницы - портфолио средствами конструктора сайтов.	6	-	-	2		4
6.	Экзамен	38,35	-	-		2,35	36
	Итого в 6 семестре	108	-	-	32	2,35	37,65+36
	Итого:	180	-	-	64	2,6	77,4+36

5.2. Содержание:

Раздел 1. Создание эскизов коллекций моделей одежды средствами векторной графики.

Получение первоначальных навыков работы с векторными изображениями. Редактирование контуров. Выполнение работ по оформлению лекал.

Создание и редактирование объектов сложной конфигурации. Работа с группами объектов, логические операции с объектами. Выполнение графических сборочных схем технологических узлов швейного изделия

Получение контуров сложной конфигурации с помощью специальных эффектов векторного редактора - Оконтуривание, Перетекание, Искажение, Оболочки. Настройка контура, создание художественного контура. Выполнение графической композиции - Разработка мудборда

Типы цветовых моделей. Способы выбора цвета, палитр цветов. Синтез новых цветов. Создание реалистичных объектов с помощью инструментов Заливка градиентом и Заливка сеткой. Разработка раппорта ткани

Особенности работы с контурами и заливками в редакторе векторной графики. Получение трассированных изображений. Выполнение упражнения - разработка монопринта на ткани

Работа с растровыми изображениями в файлах векторной графики. Импортирование растровых изображений. Способы выделения области изображения, помещение изображения в -контейнер. Разработка паттернов для ткани

Создание изображения фигуры человека. Создание серии стилизованных фигур человека средствами векторной графики. Создание технического эскиза модели одежды.

Создание векторных художественных эскизов моделей одежды.

Обработка фотографии, создание фотоколлажа средствами векторной графики.

Раздел 2. Создание эскизов коллекций моделей одежды средствами растровой графики.

Работа в программе растровой графики. Выделение областей на изображении.

Слои в изображении: создание, группировка, слияние, трансформация, обработка краев. Выполнение коллажа: аксессуары для костюма.

Цифровая живопись. Создание эскизов аксессуаров для костюма с помощью графического планшета.

Создание эскиза фигуры средствами цифровой живописи.

Отрисовка моделей одежды средствами цифровой живописи.

Цветовая обработка и ретуширование цифровых фотографий с коллекциями моделей одежды.

Виды фильтров, применяемых в растровой графике. Технологии получения текстур с помощью фильтров. Разработка мокапов.

Раздел 3. Компьютерное проектирование в рекламе и Web-дизайне.

Работа с текстом в редакторах векторной и растровой графики. Верстка текстовой полосы, многостраничного документа. Художественное конструирование малых полиграфических форм: буклет. Разработка макета буклета по коллекции моделей одежды.

Цветоделение и растрирование. Треппинг и наложение. Дуплексная печать и плашечные цвета. Выполнение постера по коллекции моделей одежды. Подготовка постера к печати.

Разработка анимационного ролика-презентации коллекции моделей одежды.

Разработка ленты времени с использованием видео-роликов по показам коллекций моделей одежды.

Разработка макета интернет-страницы - портфолио средствами конструктора сайтов.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне одежды»

Данная дисциплина формирует у студента практические навыки работы по созданию эскизов коллекций моделей одежды и сопроводительного рекламного материала к ним, редактированию сканированных изображений, обработке фотографий, созданию реалистичных объектов, основам работы с анимацией и web.

Обучение в рамках дисциплины осуществляется путём приобретения студентами практических навыков и умений по основным разделам дисциплины, а также в процессе самостоятельного выполнения заданий и при изучении рекомендуемой литературы.

Лабораторные занятия и курсовое проектирование по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» проводятся в компьютерном классе, оснащенном сканером, принтером, выходом в Интернет. Применяются графические редакторы, ориентированные преимущественно на векторную графику, редакторы растровой графики, облачные сервисы для обработки графических изображений.

Использование возможностей графических редакторов для редактирования векторной и растровой графики обеспечивает гибкость проектного процесса, позволяет создавать эстетически привлекательные изображения проектируемых коллекций, а также экспериментировать с цветом и фактурой. Многократное сокращение времени на рутинную работу и правки способствует повышению качества дизайнерских разработок, вариантность решений которых облегчает выбор лучшего образца.

Тематика заданий, выполненных с помощью компьютерных технологий, может быть самая разнообразная. В первую очередь, это изображение фигуры человека в технических эскизах и логических рядах. Более сложной задачей является выполнение заданий по творческому источнику (копии работ известных художников, зарисовки природных форм, стилизации орнаментальных мотивов, анализ и трансформация народного, исторического, театрального костюма др.), а также поиск образа и творческая трансформация первоисточника в моделях коллекции.

Студенту настоятельно рекомендуется посещать лабораторные занятия ввиду ограниченного количества литературы по данной тематике, постоянного обновления содержания курсов, большого объема наглядного и демонстрационного материала. Самостоятельная работа студента складывается из изучения рекомендуемой литературы, подготовке к лабораторным работам по вопросам и заданиям, выданным преподавателем. Систематическая подготовка к лабораторным работам – залог накопления глубоких знаний и успешной сдачи экзамена.

Защита лабораторной работы проводится по результатам проверки отчета, собеседования. Допуск студента к следующей работе возможен при положительной оценке по опросу и защите отчета.

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

Для очной формы обучения.

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Рекомендуемая литература	Форма контроля
	Раздел 1. Создание эскизов коллекций моделей одежды средствами векторной графики.		39,75		
1.	Получение первоначальных навыков работы с	Редактирование чертежей в векторном	3	В работе использовать инструменты	Просмотр работ. Собеседование.

	векторными изображениями. Редактирование контуров. Выполнение работ по оформлению лекал.	графическом редакторе		редактирования контуров.	
2.	Создание и редактирование объектов сложной конфигурации. Работа с группами объектов, логические операции с объектами. Выполнение графических сборочных схем технологических узлов швейного изделия	Выполнение графических сборочных схем технологических узлов швейного изделия (4 варианта).	3	Использовать инструменты редактирования контуров. Скомпоновать результаты работы на горизонтальном листе формата А3, распечатать лист из формата pdf.	Просмотр работ. Собеседование.
3.	Получение контуров сложной конфигурации с помощью специальных эффектов векторного редактора - Оконтуривание, Перетекание, Искажение, Оболочки. Настройка контура, создание художественного контура. Выполнение графической композиции - Разработка мудборда	Выполнение графической композиции Разработка мудборда	3	При создании композиции использовать инструменты Оконтуривание, Перетекание, Искажение, Оболочки. Настройка контура, создание художественного контура.	Просмотр работ. Собеседование.
4.	Типы цветовых моделей. Способы выбора цвета, палитр цветов. Синтез новых цветов. Создание реалистичных объектов с помощью инструментов Заливка градиентом и Заливка сеткой. Разработка раппорта ткани	Разработка раппорта ткани (2 варианта).	3	При создании композиции использовать инструменты Заливка градиентом и Заливка сеткой.	Просмотр работ. Собеседование.
5.	Особенности работы с контурами и заливками в редакторе векторной графики. Получение трассированных изображений. Выполнение упражнения - разработка монопринта на ткани	разработка монопринта на ткани (2 варианта).	3	При создании композиции использовать инструменты обработки контуров, логические операции с объектами, цветовые палитры.	Просмотр работ. Собеседование.
6.	Работа с растровыми изображениями в файлах векторной графики. Импортирование растровых изображений. Способы выделения области изображения, помещение изображения в -контейнер. Разработка паттернов для ткани	Разработка паттернов для ткани (2 варианта).	4	При создании композиции использовать инструменты обработки контуров, логические операции с объектами, цветовые палитры.	Просмотр работ. Собеседование.
7.	Создание изображения фигуры человека. Создание серии стилизованных фигур человека средствами векторной графики. Создание технического эскиза модели одежды.	Создание векторных технических эскизов моделей одежды.	4	При создании композиции использовать инструменты обработки контуров, логические операции с объектами, цветовые палитры.	Просмотр работ. Собеседование.
8.	Создание векторных художественных эскизов моделей одежды.	Создание векторных художественных эскизов моделей одежды.	4	При создании композиции использовать инструменты обработки контуров, логические операции с объектами, цветовые палитры.	Просмотр работ. Собеседование.
9.	Обработка фотографии, создание фотоколлажа	Создание фотоколлажа	3	Создайте карту (дерево	Просмотр работ.

	средствами векторной графики.	средствами векторной графики.		структуры) сайта, в которой схематично отобразите иерархические уровни структуры в соответствии с разделами сайта	Собеседование.
10.	Зачет	Подготовка к зачету	9,75	Подготовка презентации по заданиям, выполненным в ходе лабораторных занятий.	Экзамен
	Итого в 4 семестре		39,75		
	Раздел 2. Создание эскизов коллекций моделей одежды средствами растровой графики.		14		
1.	Работа в программе растровой графики. Выделение областей на изображении.	Выполнение графической композиции	2	При создании композиции использовать инструменты выделения объектов	Просмотр работ. Собеседование.
2.	Слои в изображении: создание, группировка, слияние, трансформация, обработка краев. Выполнение коллажа: аксессуаров для костюма.	Выполнение графической композиции – коллажа «Аксессуары для костюма»	2	При создании композиции использовать слои и инструменты группировка, слияние, трансформация, обработка краев.	Просмотр работ. Собеседование.
3.	Цифровая живопись. Создание эскизов аксессуаров для костюма с помощью графического планшета.	Выполнение графической композиции – «Аксессуары для костюма»	2	При создании композиции использовать графический планшет и программы для обработки растровой графики.	Просмотр работ. Собеседование.
4.	Создание эскиза фигуры средствами цифровой живописи.	Выполнение эскиза фигуры	2	При создании композиции использовать графический планшет и программы для обработки растровой графики.	Просмотр работ. Собеседование.
5.	Отрисовка моделей одежды средствами цифровой живописи.	Выполнение графической композиции – коллекции моделей одежды	2	При создании композиции использовать графический планшет и программы для обработки растровой графики.	Просмотр работ. Собеседование.
6.	Цветовая обработка и ретуширование цифровых фотографий с коллекциями моделей одежды.	Обработка и ретуширование цифровых фотографий с коллекциями моделей одежды	2	При создании композиции использовать инструменты для обработки растровой графики.	Просмотр работ. Собеседование.
7.	Виды фильтров, применяемых в растровой графике. Технологии получения текстур с помощью фильтров. Разработка мокапов.	Выполнение графической композиции с помощью фильтров. Разработка мокапов.	2	При создании композиции использовать фильтры.	Просмотр работ. Собеседование.
	Раздел 3. Компьютерное проектирование в полиграфии и Web-дизайне.		23,65		
1.	Работа с текстом в редакторах векторной и растровой графики. Верстка текстовой полосы, многостраничного документа. Художественное конструирование малых полиграфических форм:	Разработка макета буклета по коллекции моделей одежды.	4	При работе использовать программы для обработки векторной и растровой графики. Учитывать требования к верстке текста и разработке буклетов.	Просмотр работ. Собеседование.

	буклет. Разработка макета буклета по коллекции моделей одежды.				
2.	Цветоделение и растрирование. Треппинг и наложение. Дуплексная печать и плашечные цвета. Выполнение постера по коллекции моделей одежды. Подготовка постера к печати.	Выполнить постер по коллекции моделей одежды. Подготовить постер к печати.	4	При работе использовать программы для обработки растровой графики.	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения.
3.	Разработка анимационного ролика-презентации коллекции моделей одежды.	Разработать анимационный ролик-презентацию коллекции моделей одежды.	7,65	При работе использовать программы для создания gif-анимации.	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения.
4.	Разработка ленты времени с использованием видеороликов по показам коллекций моделей одежды.	Разработать ленту времени с использованием видеороликов по показам коллекций моделей одежды.	4	Использовать программу timeline	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения.
5.	Разработка макета интернет-страницы портфолио средствами конструктора сайтов.	Разработать лендинговую страницу сайта с помощью бесплатного конструктора	4	Использовать бесплатный конструктор сайтов Wix.	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения.
	Экзамен	Подготовка к экзамену	36	Подготовка планшета работ и презентации по заданиям, выполненным в ходе лабораторных занятий	Зачет
	Итого в 6 семестре		37,65 +36		
	Итого:		77,4+ 36		

6.2. Тематика и задания для лабораторных занятий

1. Получение первоначальных навыков работы с векторными изображениями. Редактирование контуров. Редактирование чертежей в векторном графическом редакторе
2. Создание и редактирование объектов сложной конфигурации. Работа с группами объектов, логические операции с объектами. Выполнение графических сборочных схем технологических узлов швейного изделия
3. Получение контуров сложной конфигурации с помощью специальных эффектов векторного редактора. Оконтуривание, Перетекание, Искажение, Оболочки. Настройка контура, создание художественного контура. Выполнение графической композиции Разработка мудборда.
4. Типы цветовых моделей. Способы выбора цвета, палитр цветов. Синтез новых цветов. Создание реалистичных объектов с помощью инструментов Заливка градиентом и Заливка сеткой. Разработка раппорта ткани.
5. Особенности работы с контурами и заливками в редакторе векторной графики. Получение трассированных изображений. Выполнение упражнения. разработка монопринта на ткани

6. Работа с растровыми изображениями в файлах векторной графики. Импортирование растровых изображений. Способы выделения области изображения, помещение изображения в контейнер. Разработка паттернов для ткани
7. Создание серии стилизованных фигур человека средствами векторной графики. Создание векторных технических эскизов моделей одежды.
8. Создание векторных эскизов художественных моделей одежды.
9. Экспортирование файлов в другие форматы. Оптимизация файлов. Подготовка файла к публикации в Web. Создание фотоколлажа средствами векторной графики.
10. Работа в программе растровой графики. Выделение областей на изображении.
11. Слои в изображении: создание, группировка, слияние, трансформация, обработка краев. Выполнение коллажа: аксессуаров для костюма.
12. Цифровая живопись. Создание эскизов аксессуаров для костюма с помощью графического планшета.
13. Создание эскиза фигуры средствами цифровой живописи.
14. Отрисовка моделей одежды средствами цифровой живописи.
15. Цветовая обработка и ретуширование цифровых фотографий с коллекциями моделей одежды.
16. Виды фильтров, применяемых в растровой графике. Технологии получения текстур с помощью фильтров. Разработка мокапов.
17. Работа с текстом в редакторах векторной и растровой графики. Верстка текстовой полосы, многостраничного документа. Художественное конструирование малых полиграфических форм: буклет. Разработка макета буклета по коллекции моделей одежды.
18. Цветоделение и растривание. Треппинг и наложение. Дуплексная печать и плашечные цвета. Выполнение постера по коллекции моделей одежды. Подготовка постера к печати.
19. Разработка анимационного ролика-презентации коллекции моделей одежды.
20. Разработка ленты времени с использованием видео-роликов по показам коллекций моделей одежды.
21. Разработка макета интернет-страницы - портфолио средствами конструктора сайтов.

6.3. Тематика и задания для практических занятий

Не предусмотрены

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

при наличии

Не предусмотрены

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

№ п/п	Наименование	Количество/ссылка на электронный ресурс
<i>а) основная:</i>		
1.	Яцюк Ольга Григорьевна. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты / Яцюк Ольга Григорьевна. - СПб. : БХВ-Петербург, 2003. - 464 с.: ил.+1 CD. - (Мастер). - ISBN 5-94157-082-1	18
2.	Молочков, В.П. Работа в CorelDRAW X5 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 177 с. : ил. ; То же [Электронный ресурс]	http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429076
3.	<u>Гурский, Юрий А. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом) / Гурский Юрий А., И. С. Гурская. - Санкт-Петербург; Москва : Питер, 2009. - 432 с.: ил. + 1 электрон.опт. диск (CD-1). - (Трюки и эффекты; Бестселлер №1). - ISBN 978-5-49807-221-0</u>	<u>5</u>
<i>а) дополнительная:</i>		
4.	3D Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие / Д.А. Хворостов. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 272 с.: 60x90 1/16. - (Высшее образование: Бакалавриат). (обложка) ISBN 978-5-91134-894-6	http://znanium.com/bookread2.php?book=460461
5.	Сырых, Юлия Александровна. Компьютерные шрифты на 100% + CD / Сырых Юлия Александровна. - СанктПетербург; Москва : Питер, 2007. - 272 с.: ил. + 1 электрон. опт. диск (CD-1). - (На 100%). - ISBN 978-5-91180-508-1	http://znanium.com/bookread2.php?book=390993/
6.	<u>Рассадина С.П. Компьютерный дизайн: Методические указания к выполнению курсовой работы для студентов направления 540301 Дизайн. Кострома: КГТУ, РИО.- 2003. – 17 с.</u>	<u>20</u>

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

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Федеральный портал «Российское образование»;
2. Официальный сайт министерства образования и науки Российской Федерации
3. ru.wix.com Бесплатный конструктор сайтов
4. www.demiart.ru Разработка web-сайтов. Графика. Дизайн
5. www.compuart.ru Журнал «КомпьюАрт».
6. www.adme.ru. Энциклопедия рекламы.

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Университетская библиотека online»
3. ЭБС «Znanium»

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Главный корпус, аудитория 211	<p>Аудитория для практических и лабораторных работ/ Аудитория компьютерных технологий (компьютеры с выходом в интернет) Число посадочных мест-8, компьютерные столы - 8 шт., стол для переговоров. Телевизор Philips диагональ 81 см/32`` модель 393АД3208Е/60; Доска передвижная поворотная ДП-12; ПК (для преподавателя) AcerP236H +с/блок: Intel(R)Core(TM)i3CPU 540-процессор двухядерныйSocket 1156-1 комплект. ПК (учебные): Acer V193 black+ с/блок R-Style Proxima MC 852 (HD4670)-7 комплектов.; планшет графический Wacom Bamboo Fun Medium A5 Wide USB-7 шт.; сканер MustekA3 1200S (CIS, A3, 1200*1200 dpi, USB 2.0)</p>	<p>OpenOffice Apache License 2.0, свободный пакет офисных приложений; Adobe Acrobat Reader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF; Adobe In Design, проприетарная, лиц. №1407-1002-9880-5029-9449-0662 (бессрочная); Autodesk 3ds MAX, бесплатно для учебных заведений, лиц. № 560-36208034 (бессрочная); Inkscape GNU GPL v2, свободно распространяемый векторный графический редактор; GIMP GNU GPL v3, свободно распространяемый растровый графический редактор; Autodesk Fusion 360 бесплатная программа для 3 D моделирования; ПО Kaspersky Endpoint Security - Поставщик ООО Системный интегратор договор №СИ0002820 от 31.03.2017; Mathcad Education (Поставщик ООО ЮнитАльфаСОФТ, договор № 208/13 от 10.06.2013)</p>
<p>Аудитория для практических и лабораторных работ /Аудитория компьютерных технологий Гл. корп., ауд. 213</p>	<p>Портативное видеопрезентационное оборудование: Ноутбук Lenovo IdeaPad B5070 Blak 59435830 (Intel Core i7-4510U 2.0GHZ/4096Mb/1000Gb/ DVD-RW/Radeon R5 M230 2048Mb/Wi-Fi/Bluetooth/Cam/15.6/1366*768); Проектор Aser P-series в комплекте с экраном ELITE SCREENS и кабелем VGA Konoos HD 15M/15M Pro (20.0 м) для подключения+комплект колонок SVEN SPS-70.Стационарный экран. Доска для мела магнитная BRAUberg (0,9*1,2) Acer 19` V193 + <u>с/блок t-Ray</u> (тип 1, процессор AMD X8 FX-8150)-8 шт.; Acer 19` V193 + <u>с/блок R-Style Proxima MC 852 (HD4670)</u> - 1 шт. <u>принтер лазерный HP LJ 2Mb USB 2.0 (CB419A) 1018</u> Компьютерные столы-9 шт., стол для переговоров, стулья - 9 шт., стол для переговоров, рабочее место преподавателя.</p>	<p>Windows 7 Professional по лицензии OEM Software (поставщик ООО «Системный интегратор», договор № 22 ГК от 16.12.2016 г.) Свободно распространяемое программное обеспечение: LibreOffice (тип лицензии - GNU LGPL v3+). APM САПР STYLON договор №15/5У от 16.12.2015 Модульное программное обеспечение САПР "Julivi", АСУП "Julivi", лицензионный договор № 04-17, от 16.03.2017 лицензионный договор № 11-18, от 15 ноября 2018 г. до 15 ноября 2019 г. свободно распространяемый векторный графический редактор; GIMP GNU GPL v3, свободно распространяемый растровый графический редактор;</p>