

ЧАСТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КОЛЛЕДЖ «ДОБРАЯ ШКОЛА НА СОЛЬБЕ»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЧПОУ колледж
«Добрая школа на Сольбе»
Газу Е.М.
«31» августа 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.09 Компьютерная графика

по специальности

29.02.04 Конструирование, моделирование и технология швейных изделий

форма обучения – очная

квалификация – технолог-конструктор

м. Сольба 2022 г.

Программа рассмотрена на заседании ПЦК гуманитарного и естественно-научного цикла
Протокол заседания № 1 от 24 августа 2022 г

Разработчик:

Срывкова Е.Ю. - доцент кафедры «Дизайн костюма» МХПИ, член Союза Дизайнеров, главный дизайнер ООО «А.Т.С.Т Диамант».

Рабочая программа профессионального модуля Моделирование швейных изделий разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) среднего профессионального образования (СПО) по специальности 29.02.04 Конструирование, моделирование и технология швейных изделий, утверждённого Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 15 мая 2014 года № 534, профессионального стандарта Специалист по моделированию и конструированию швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий по индивидуальным заказам, утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 24.12.2015г

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	20
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	21
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	24

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 29.02.04 Конструирование, моделирование и технология швейных изделий

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» является общепрофессиональной дисциплиной профессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений. Учебная дисциплина реализуется, в том числе, с использованием электронных образовательных ресурсов (ЭОР), технологий дистанционного обучения (ДОТ).

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен

Уметь:

- выполнять эскизы одежды с использованием графических редакторов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;
- выполнять линейно-конструктивные эскизы аксессуаров одежды, фурнитуры и отделочных материалов;
- выполнять эскизы с использованием графических возможностей Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;

Знать:

- принципы пропорционального построения предметов одежды различного ассортимента;
- основные законы перспективы и распределения света и тени при изображении одежды на фигуре человека;
- основные законы изображения женской, мужской и детской фигуры человека.

Освоение содержания учебной дисциплины обеспечивает формирование общих компетенций.

Общие компетенции (в соответствии с ФГОС СПО по специальности)
ОК.1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК.2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК.3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК.4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития

ОК.5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОК.6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
ОК.9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности

Профессиональные компетенции
ПК 1.1. Создавать эскизы новых видов и стилей швейных изделий по описанию или с применением творческого источника.
ПК 1.2. Осуществлять подбор тканей и прикладных материалов по эскизу модели.
ПК 1.5. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественного решения модели на каждом этапе производства швейного изделия.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 176 часов, в том числе:

- обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося 116 часов;
- самостоятельная работа обучающегося 60 часов.

1.5. Требования к результатам освоения учебной дисциплины при реализации часов вариативной части учебных циклов ППССЗ

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

Уметь:

- выполнять пользовательские палитры спектральных, хроматических, теплых, холодных, дополнительных и контрастных цветов;
- изображать различные виды орнаментов;
- выполнять эскизы одежды различными графическими способами;
- выполнять эскизы народной одежды с передачей ее пропорций, цветового и фактурного решения;
- выполнять эскизы одежды второго слоя с передачей ее пропорций, цветового и фактурного решения, с учётом основных исторических стилей в искусстве определённого периода;
- выполнять эскизы верхней одежды с передачей ее пропорций, цветового и фактурного решения, с учётом основных исторических стилей в искусстве определённого периода;
- выполнять эскизы церковного облачения с передачей его пропорций, цветового и фактурного решения и учётом его основных законов и требований;
- создавать многостраничные документы, сопровождающие разработку и производство одежды с использованием различных графических приемов чёрно-белой и цветной графики;
- выполнять эскизы коллекции моделей одежды стилизованными приемами, раскрывающими замысел проектируемой коллекции;

Знать:

- структуру и интерфейс программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- меню и панели инструментов программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- физические основы цвета и его основные технические характеристики необходимые для реализации эскиза посредством компьютерной графики;
- виды орнаментов и варианты их создания в графических редакторах;
- этапы выполнения эскизов одежды различными графическими средствами и приемами;
- типы графических изображений, приёмы и методы компьютерного эскизирования, способы экспорта, импорта и сохранения созданных изображений;

- особенности подготовки изображения к печати, способы коррекции изображения и предпечатной подготовки документов, сопровождающих модель одежды.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Виды учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	174
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	116
в том числе:	
лекционные занятия	24
практические занятия	88
контрольная работа	4
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	58
Промежуточная аттестация: контрольной работы на 5-8 семестре	

2.2. Тематический план учебной дисциплины

Коды профессиональных компетенций	Наименование разделов учебной дисциплины	Максимальное количество часов	Объем времени, отведенный на освоение учебной дисциплины				
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося	
			Всего часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	Лекционные занятия часов	Всего часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов
1	2	3	4	5	6	7	8
	Раздел 1. Основы компьютерной графики	18	11	8	3	7	
	Раздел 2. Виды графических изображений фигуры человека и способы работы с ними.	24	16	11	5	8	
	Раздел 3. Основы компьютерного дизайна.	33	22	19	3	11	
	Раздел 4. Основы компьютерного оформления технических эскизов	24	16	12	4	8	
	Раздел 5. Компьютерное проектирование единич-	41	27	22	5	14	

ных изделий верхней одежды (3-го слоя)						
Раздел 6. Компьютерное проектирование промышленной коллекции	30	20	16	4	10	
Контрольная работа	4					
Всего:	174	112	88	24	58	

2.3. Содержание учебной дисциплины Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объём часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1. Основы компьютерной графики		11	
	Содержание учебного материала		
Тема 1.1 Основы Компьютерных технологий в дизайне	Задачи и содержание дисциплины компьютерная графика и её связь с другими дисциплинами учебного плана.	1	2
	Необходимые программы и периферийные устройства для занятий по дисциплине.		2
	Принципы компьютерной графики. Виды графики: растровая графика; векторная графика, 3D-графика. Принципы представления растровой и векторной информации, примеры.		2
	Программные средства компьютерной графики: растровые редакторы (Adobe Photoshop), векторные редакторы (Adobe Illustrator, Corel Draw и др.)		2
	Программы верстки, программы для ввода/вывода графической информации, программы для создания электронных изданий (сетевых и локальных), программы конструкторы шрифтов, конверторы для различных графических форматов.		2
	Практическое занятие №1 Знакомство с рабочей средой векторного редактора Adobe Illustrator. Изменение пользовательских настроек, режимов просмотра и навигация		1
Практическое занятие №2 Знакомство с рабочим пространством растрового редактора Adobe Photoshop.		1	
Самостоятельная работа Изменение пользовательских настроек, режимов просмотра, навигация.		2	
Содержание учебного материала			
Тема 1.2 Принципы	Принцип создания и сохранения изображения в Adobe Illustrator. Редактирование готового изображения. Выделение и выравнивание объектов. Изме-	1	2

компьютерной графики	нение формы объектов.		
	Adobe Illustrator. Управление группами объектов, Упорядочивание объектов. Скрытие объектов. Работа со слоями.		2
	Adobe Illustrator. Группирование элементов изображения, работа в режиме изоляции. Выделение похожих элементов.		2
	Adobe Photoshop Редактирование готового изображения. Работа со слоями. Стратегия ретуширования. Выпрямление и кадрирование изображения		2
	Adobe Photoshop замена цвета, настройка насыщенности, коррекция резкости		2
	Практическое занятие №3 Adobe Illustrator создание и редактирование фигур. Комбинирование и редактирование фигур.	1	
	Практическое занятие №4 Adobe Illustrator Трассировка изображения для создания фигур.	1	
	Практическое занятие №5 Adobe Photoshop ретуширование изображения инструментом Clone Stamp	1	
	Самостоятельная работа Чистка и редактирование после трассировки. Применение фильтра Unsharp mask	2	
	Содержание учебного материала	1	
	Определение цвета. Особенности восприятия цвета. Цветовые модели: RGB, CMY(К), CIE Lab, HSB, другие.		2
	Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват.		2
	Управление цветом, его составляющие. Цветовые профили.		2
	Основы управления цветом в Adobe Illustrator работа с цветовыми профилями.		3
	Основы управления цветом в Adobe Photoshop работа с цветовыми профилями.		3
Практическое занятие №6 Adobe Illustrator создание и сохранение пользовательского цвета. Создание пользовательской палитры. Изменение цвета объекта.	1		
Практическое занятие №7 Adobe Illustrator Фрагментация изображения. Создание цветовых групп. Работа с Colour Gude. Работа с палитрой Kuler	1		

Тема 1.3 Понятие цвета и цветовых режимов в компьютерной графике.

	Практическое занятие №8 Adobe Photoshop. Изменение цветовой палитры изображения. Замена цвета. Создание пользовательского цвета/палитры.	1	
	Самостоятельная работа Работа с Colour Gude. Работа с палитрой Kuler. Создание пользовательского цвета/палитры.	3	
Раздел 2. Виды графических изображений фигуры человека и способы работы с ними.		16	
Тема 2.1 Графические форматы изображения фигуры человека, их особенности и характеристики.	Содержание учебного материала	1	2
	Последовательность построения схемы фигуры человека.		
	Закономерности изменения горизонтальных величин фигуры человека в повороте и движении.		
	Последовательность построения схемы фигуры человека с опорой на одну ногу.		
	Разделение детей на пять возрастных групп. Характерные особенности изменения пропорциональных соотношений в фигуре человека с изменением возраста.		
	Практическое занятие №9 Adobe Illustrator Векторное изображение Построение пропорциональной схемы мужской и женской фигуры.	1	
	Практическое занятие №10 Adobe Illustrator Векторное изображение Построение стилизованной схемы мужской и женской фигуры.	1	
Самостоятельная работа Построение стилизованной схемы мужской и женской фигуры.	2		
Тема 2.2 Ввод и вывод графической информации.	Содержание учебного материала	1	2
	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. Калибровка монитора		
	Подготовка изображений для печати. Этапы допечатной подготовки изображений. Виды печати. Виды печатных устройств, принцип работы. Лазерная печать. Растривание, методы растривания. Сканирование и настройка		
	Понятие формата. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики). Универсальные растровые графические форматы. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG). Фор-		

	маты графических файлов, используемые для полноцветных изображений (в полиграфии) (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD). Универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.). Язык Post Script, форматы PS, PDF, EPS. Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML).		
	Практическое занятие №11	1	
	Adobe Illustrator Сохранение изображения в различных форматах. Экспорт изображения. Помещение изображения в рабочую среду Illustrator встраивание изображение в рабочую среду.		
	Практическое занятие №12	1	
	Adobe Photoshop Сохранение изображения в различных форматах. Экспорт изображения.		
	Самостоятельная работа	2	
	Помещение изображения в рабочую среду Photoshop. Работа со смарт объектами и слоями-масками.		
Тема 2.3 Коррекция и обработка изображений	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Photoshop Сканирование и настройка. изображений в программе. Коррекция изображений. Инструменты коррекции.		2
	Adobe Photoshop Этапы коррекции изображения. Тонкая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений.		2
	Практическое занятие №13	1	
	Adobe Photoshop Сканирование и корректировка изображений. Создание из полученных изображений коллажа Inspiration		
Практическое занятие №14	1		
Adobe Photoshop Сканирование и корректировка авторских скетчей фигуры человека. Редактирование полученных изображений для дальнейшего использования.			
Тема 2.4 Компьютерная имитация техник графического дизайна	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Photoshop Методика обработки фотографического изображения для имитации живописи и графики. Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров, слоев.		2
	Adobe Photoshop Использование специальных плагинов для имитации живописи и графики.		2
	Adobe Illustrator Методика обработки векторного изображения для имитации живописи и графики.		2
	Adobe Illustrator Стилизация изображения, добавление эффектов. Работа с кистями.		2
	Практическое занятие №15	1	
Adobe Illustrator Рисование мужской/женской/детской фигуры инструментами перо			

	и карандаш. Настройка инструментов. Добавление эффектов и/или стилизация изображения.		
	Практическое занятие №16 Adobe Photoshop Рисование мужской/женской/детской фигуры инструментами перо и карандаш. Настройка инструментов. Добавление эффектов и/или стилизация изображения.	1	
	Самостоятельная работа Настройка инструментов. Добавление эффектов и/или стилизация изображения.	2	
Тема 2.5 Графическое изображение фигуры человека в одежде	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Особенности изображения мужской и женской фигуры в одежде.		2
	Adobe Illustrator Последовательность выполнения рисунка фигуры человека в одежде/ Графические способы изображения объемов, пластики света и тени на ткани.		3
	Adobe Illustrator Способы изображения и закономерности связи драпировки ткани одежды с движением фигуры.		3
	Adobe Photoshop Особенности изображения мужской и женской фигуры в одежде. Способы изображения фактуры и орнамента во взаимосвязи с движением материала одежды.		3
	Практическое занятие №17 Adobe Illustrator Рисование женской фигуры в одежде. Последовательность и закономерности	2	
	Практическое занятие №18 Adobe Illustrator Рисование мужской фигуры в одежде. Последовательность и закономерности	1	
	Самостоятельная работа Изображение деталей одежды, фактуры материалов.	2	
	Контрольная работа	1	
Раздел 3. Основы компьютерного дизайна.		22	
Тема 3.1 Основы композиционного построения электронных изображений одежды	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Рабочая область. Стандартные размеры и их изменение. Понятие композиции. Правила комфортности. Средства организации композиции.		2
	Adobe Illustrator Графические приемы оформления рабочих областей и их использование в творческих работах.		2
	Adobe Illustrator Последовательность выполнения работы в графическом изображении одежды.		2
	Adobe Illustrator Средства организации объемов и деталей в композиционном решении одежды. Способы выделения композиционного центра.		2
	Adobe Illustrator Поиск композиционного решения		2

	эскиза одежды		
	Adobe Illustrator Поиск графических приемов для выполнения эскиза одежды		2
	Adobe Illustrator Цветовой композиционный анализ скетча одежды. Линейный композиционный анализ скетча.		2
	Практическое занятие №19 Adobe Illustrator Графическое изображение плечевых изделий одежды в черно-белой графике	2	
	Практическое занятие №20 Adobe Illustrator Графическое изображение плечевых изделий одежды в графике с оттенками серого	2	
	Практическое занятие №21 Adobe Illustrator Графическое изображение плечевых изделий одежды в цветной графике	2	
	Практическое занятие №22 Adobe Illustrator Композиционное расположение предметов одежды на рабочих областях программы.	2	
	Самостоятельная работа Пропорциональное изменение одежды по одному из выбранных принципов: изменение силуэта/длины, изменение воротника/горловины, изменение рукавов/проймы, изменение /добавление деталей		4
Тема 3.2 Графическое изображение одежды	Содержание учебного материала		
	Adobe Illustrator Различные приемы, изображения одежды – технический эскиз, flat sketch, live sketch	1	2
	Adobe Illustrator Условная, стилизованная трактовка одежды в зависимости от выбранной стилизации изображения		2
	Adobe Illustrator Особенности графического решения композиции одежды с введением хроматических цветов.		2
	Adobe Illustrator Композиционная роль белых, черных и цветных пятен в изображении предметов одежды.		2
	Adobe Illustrator Средства выражения декоративности формы – градиент, фактура, стилизация линий, мелкорепортный орнамент		2
	Adobe Illustrator Разновидности графического решения фигуры человека в одежде.		2
	Практическое занятие №23 Adobe Illustrator Графическое изображение поясных изделий одежды в черно-белой графике	1	
	Практическое занятие №24 Adobe Illustrator Графическое изображение поясных изделий одежды в графике с оттенками серого	2	
	Практическое занятие №25	2	

	Adobe Illustrator Графическое изображение поясных изделий одежды в цветной графике.			
	Практическое занятие №26 Adobe Illustrator Композиционное расположение предметов одежды на рабочих областях программы.	2		
	Самостоятельная работа Пропорциональное изменение одежды по одному из выбранных принципов: изменение силуэта/длины, изменение воротника/горловины, изменение рукавов/проймы, изменение /добавление деталей	4		
Тема 3.3. Основы пропорции	Содержание учебного материала	1		
	Adobe Illustrator Понятия пропорции. Основные пропорции, использующиеся в изобразительном искусстве. Масштабирование и трансформация объектов.			2
	Adobe Illustrator Гармоничные отношения. Подобия в композиции. Модульная сетка. Инструменты деформация и создание фигур			3
	Adobe Illustrator Особенности графического решения пропорций комплекта одежды различными приемами на основе зарисовок отдельных предметов одежды.			3
	Adobe Illustrator Стилизованная трактовки композиции одежды в комплекте.			3
	Adobe Photoshop Стилизованная трактовка форм одежды и их деконструкция с целью получения новых вариантов дизайна			3
	Adobe Photoshop Создание эскизов комплектов одежды абстрактного характера на основе источника творчества.			3
	Практическое занятие №27 Adobe Illustrator Гармонизация композиционного решения комплектов женской одежды путем изменения пропорций отдельных предметов комплекта относительно друг друга	2		
	Практическое занятие №28 Adobe Photoshop Декоративное решение комплектов одежды различными приемами и методами электронного растрового эскизирования.	2		
	Самостоятельная работа Особенности декоративно-графического решения комплектов одежды на фигуре человека	3		
Раздел 4. Основы компьютерного оформления технических эскизов		16		
Тема 4.1 Общие сведения о цвете	Содержание учебного материала	1	2	
	Физические и оптические основы цвета. Из цветового выражения в электронном формате среды Adobe Illustrator и Adobe Photoshop			

в компьютерной графике	Ахроматические и хроматические цвета -их названия и цифровые обозначения. Соответствия текстильной палитре Pantone, RAL, NCS Standard Colors		2
	Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Характеристики цвета: цветовой тон, насыщенность, светлота. Способы гармонизации цветовых отношений в готовых эскизах		2
	Цветовой круг. Основные цвета палитры разрабатываемой коллекции, дополнительные цвета палитры разрабатываемой коллекции.		2
	Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Дополнительные и контрастные цвета и их свойства, и варианты использования в одежде.		2
	Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Значение свойств цвета для решения орнаментальных задач оформления моделей одежды.		2
	Практическое занятие №29 Adobe Illustrator Три варианта альтернативных колористических оформления комплектов одежды в соответствие с выбранным цветовым творческим источником	2	
	Самостоятельная работа Основные цвета палитры разрабатываемой коллекции, дополнительные цвета палитры разрабатываемой коллекции.	2	
Тема 4.2. Методы подготовки технических документов Тема 4.3 Общие сведения об орнаменте в компьютерной графике	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Принцип создания комплекта этикеток – навесная этикетка, основная-тканая, этикетка с размером, этикетка по уходу за изделием		2
	Adobe Illustrator Последовательность работы над созданием комплекта этикеток Влияния использования теплых и холодных цветов на восприятие потребителя.		2
	Adobe Illustrator Закономерности изменения локального цвета на объемной форме. Сетчатый градиент		2
	Adobe Illustrator Методика создания реалистичного изображения одежды и аксессуаров на плоскости.		2
	Adobe Illustrator Передача цветом объемов предметов и пространства в одежде.		2
	Adobe Illustrator Приемы, используемые для графических проектов. использование различных форматов изображения для полиграфической продукции, сопровождающей одежду.		2
	Практическое занятие №30 Adobe Illustrator Создание комплекта этикеток и его графическая визуализация полученного комплекта на одном из предметов одежды	2	

	Практическое занятие №31 Adobe Illustrator Выполнение реалистичного эскиза одежды с использованием сетчатого градиента и/или эффекта тень	2	
	Самостоятельная работа Методика создания реалистичного изображения одежды и аксессуаров на плоскости.	3	
	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Виды орнаментов по характеру композиции: ленточный, сетчатый, замкнутый, открытый. Работа с панелью инструмента Узор и Узорчатая кисть		2
	Adobe Photoshop Виды орнаментов по мотивам: растительный, геометрический, фигурный (зооморфный). Составление мозаичных мелкоаппортных орнаментов. Заливка эскиза мозаичным орнаментом в различных масштабах		2
	Практическое занятие №32 Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Выполнение эскизов геометрического и сетчатого орнаментов.	2	
	Практическое занятие №33 Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Заливка полученным орнаментом эскизов одежды различных ассортиментных групп.	2	
	Контрольная работа	1	
Тема 4.4 Стилизованное изображение фигуры человека в одежде	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Последовательность выполнения изображения одежды на фигуре и изменение ее форм в пространстве в соответствии с движением фигуры.		2
	Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Особенности изображения одежды на фигуре человека в соответствии с выбранным прототипом художественно-графического образа.		3
	Adobe Illustrator и Adobe Photoshop Способы изображения одежды в соответствии с выбранным художественным образом.		3
	Практическое занятие №34 Выполнение рисунка фигуры человека в комплекте с орнаментом, используя графические приемы выбранного источника	2	
	Самостоятельная работа Способы изображения одежды в соответствии с выбранным художественным образом.	3	
Раздел 5. Компьютерное проектирование единичных изделий верхней одежды (3-го слоя)		27	
	Содержание учебного материала	1	

Тема 5.1 Графическое изображение современной верхней одежды	Adobe Illustrator Характерные черты и виды современной верхней одежды. Зарисовка верхней одежды - работа по слоям -контур, отделка, фурнитура, орнамент		3
	Adobe Illustrator Способы стилизация зарисовок верхней одежды в соответствии с современными направлениями моды. Работа с инструментом – переход, поворот и отражение.		3
Тема 5.2 Графическое изображение исторической верхней мужской одежды	Практическое занятие №35 Adobe Illustrator Выполнение зарисовок современной женской верхней одежды по выбранным фото. Вид спереди, вид сзади, вид с изнанки.	2	
	Практическое занятие №36 Adobe Illustrator Подготовка рефератов о современных видах женской верхней одежды	2	
	Самостоятельная работа Зарисовка верхней одежды - работа по слоям - контур, отделка, фурнитура, орнамент	2	
	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Характерные черты основного стиля 17 века – барокко. Создание авторских узорчатых кистей – рюши, оборка, кружево		3
	Adobe Illustrator Характерные черты основного стиля 18 века – рококо. Создание авторских сложно-раппортных орнаментов		3
	Adobe Photoshop Характерные черты основного стиля 19 века - модерн. Создание авторских орнаментов с использованием стилизованных фото животных/птиц/растений.		3
	Adobe Illustrator Adobe Photoshop Стилистическое объединение современного мужского костюма с европейскими костюмами стиля барокко, рококо и ампир.		3
	Практическое занятие №37 Adobe Illustrator Выполнение эскизной коллекции моделей женской одежды, стилизованной под европейский костюм стиля барокко и рококо.	3	
	Практическое занятие №38 Adobe Illustrator Выполнение эскизной коллекции моделей мужской одежды, стилизованной под европейский костюм стиля барокко и рококо	3	
	Самостоятельная работа Создание авторских орнаментов с использованием стилизованных фото животных/птиц/растений.	3	
Тема 5.3 Графическое изображение ев-	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Photoshop Характерные черты основных стилей 19 века – классицизма и ампира.		3
	Adobe Photoshop Характерные черты европейского		3

ропейского костюма в стиле классицизм и ампир	костюма 19 века.		
	Adobe Photoshop Стилизация современного костюма под европейский костюм стиля классицизм и ампир.		3
	Практическое занятие №39 Adobe Photoshop Выполнение эскизной коллекции моделей женской одежды, стилизованной под европейский костюм стилей классицизм и ампир.	2	
	Практическое занятие №40 Adobe Photoshop Выполнение эскизной коллекции моделей мужской одежды, стилизованной под европейский костюм стиля	2	
Самостоятельная работа Adobe Photoshop Характерные черты основных стилей 19 века – классицизма и ампира.		3	
Тема 5.4 Графическое изображение европейского костюма в одном из стилей 20 века Тема 5.5 Графическое изображение верхней одежды народов России	Содержание учебного материала	1	
	Характерные черты верхней одежды 20 века.		3
	Многообразие и взаимосвязь существующих стилей.		3
	Характерные черты основных современных стилей одежды - классического, романтического, спортивного, диффузного, фантазийного, авангардного.		3
	Стили субкультур. Влияние субкультурных стилей на современную верхнюю одежду.		3
	Практическое занятие №41 Adobe Illustrator Выполнение эскизной коллекции моделей женской верхней одежды, стилизованной под одну из современных субкультур	4	
	Самостоятельная работа Adobe Illustrator Подготовка рефератов о современной моде субкультур		3
	Содержание учебного материала	1	
	Adobe Illustrator Характерные черты и многообразие костюмов народов России. Работа с узорчатыми, объектными и дискретными кистями		3
	Adobe Photoshop Фольклорный стиль в одежде.		3
	Влияние национального колорита на современный костюм.		3
	Практическое занятие №42 Adobe Illustrator Подготовка рефератов о национальной одежде народов, проживающих в Московской и Ярославской областях.	4	
	Самостоятельная работа Adobe Photoshop Фольклорный стиль в одежде.		3
Раздел 6. Компьютерное проектирование промышленной коллекции		20	
Тема 6.1 Этапы промышленного проек-	Содержание учебного материала		
	Adobe Illustrator Этапы промышленного проектирования – прогнозирование, эскизирование, составле-	1	2

тирования и типы графических изображений одежды 2-го слоя	ние технической документации.		
	Adobe Illustrator Технический эскиз и его цветовые комбинации.		2
	Adobe Illustrator Технический эскиз с описанием и технологическими узлами.		2
	Adobe Illustrator Эскиз технологической последовательности изготовления модели.		2
	Практическое занятие №43 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько моделей одежды-прототипов 2 слоя.	2	
	Практическое занятие №44 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько авторских моделей одежды 2 слоя.	2	
	Самостоятельная работа Adobe Illustrator Технический эскиз и его цветовые комбинации.	3	
	Контрольная работа	1	
Тема 6.2 Приёмы и методы компьютерного эскизирования верхней одежды (3 слоя)	Содержание учебного материала		
	Adobe Illustrator Выполнение цветных эскизов для моделей из гладкокрашенных тканей.	1	2
	Adobe Illustrator Выполнение цветных эскизов для моделей из орнаментальных тканей.		2
	Adobe Illustrator Использование уточняющих фотографий обработки проектируемого изделия		2
	Adobe Illustrator Варианты зарисовки схем последовательности изготовления изделия		2
	Adobe Illustrator Варианты пояснительных подписей для эскизов последовательности изготовления изделия		2
	Практическое занятие №45 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько моделей одежды-прототипов 3 слоя.	2	
	Практическое занятие №46 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько авторских моделей одежды 3 слоя.	2	
Самостоятельная работа Adobe Illustrator Использование уточняющих фотографий обработки проектируемого изделия	3		
Тема 6.3 Приёмы и методы компьютерного эскизирования верхней	Содержание учебного материала		
	Adobe Illustrator Выполнение эскиза подкладки изделия.	1	3
	Adobe Illustrator Выполнение цветных эскизов для моделей с передачей структуры материалов		3

спортивной одежды (3-го слоя)	Adobe Illustrator Использование уточняющих фотографий для передачи структуры ткани и/или отделочного материала		3
	Adobe Illustrator Составление карты аксессуаров на разрабатываемую коллекцию		3
	Adobe Illustrator Составление цветовой карты на разрабатываемую коллекцию		3
	Adobe Illustrator Составление карты основных и прикладных материалов на разрабатываемую коллекцию		
	Практическое занятие №47 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько спортивных моделей одежды-прототипов 3 слоя.	2	
	Практическое занятие №48 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько авторских моделей спортивной одежды 3 слоя.	2	
	Самостоятельная работа Adobe Illustrator Использование уточняющих фотографий для передачи структуры ткани и/или отделочного материала	2	
	Содержание учебного материала		
	Adobe Illustrator Черно-белая зарисовка форм и видов церковного облачения с сохранением принятых правил и пропорций	1	3
	Adobe Illustrator Цветная зарисовка форм и видов церковного облачения с сохранением принятых правил и пропорций		3
	Adobe Illustrator Зарисовка классических вариантов церковной вышивки и орнаментов и их расположение на предметах облачения		3
	Adobe Illustrator Техническая зарисовка основных способов обработки изделий церковного облачения		3
	Adobe Illustrator Зарисовка аксессуаров и фурнитуры принятой к использованию в церковном облачении.		3
Практическое занятие №49 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько спортивных моделей одежды-прототипов 3 слоя.	2		
Практическое занятие №50 Adobe Illustrator Выполнение комплекта технических документов на несколько авторских моделей спортивной одежды 3 слоя.	2		
Самостоятельная работа Adobe Illustrator Техническая зарисовка основных способов обработки изделий церковного облачения	2		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины осуществляется в оборудованном учебном кабинете Компьютерная графика

Оборудование учебного кабинета: столы, стулья ученические, доска маркерная.

Технические средства обучения: стационарные компьютеры, мониторы, интерактивная доска и периферийное оборудование ввода и вывода информации.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники

1. Основы информатики и информационные технологии: Учеб. Пособие, М.: Изд-во РЭА им. Г. В. Плеханова, 2010. – 296 с. Беляева, С.Е. Основы изобразительного искусства и художественного проектирования [Текст]: учебник для учащихся нач. проф. учеб. заведений / С.Е. Беляева. - М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 208 с., ил.
2. Информатика и информационные технологии: учеб. пособие. М.: ЭКСМО, 2011. – 703 с. Василевская, Л. А. Специальное рисование [Текст]: Учеб. пособие для студ. сред. проф. учеб. заведений / Л.А. Василевская. - М.: «Высшая школа», 1989. – 127 с., ил.
3. Практикум по дисциплине «Информатика и программирование» М.: Изд-во РЭА им. Г. В. Плеханова, 2010. – 100 с. Мищенко, Р.В. Основы художественной графики костюма [Текст]: учебник для нач. проф. образования / Р.В. Мищенко. - М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 176 с., ил.
4. Adobe Illustrator CC2020 Мастер-класс Евгении Тучкевич, Тучкевич Е.И. - М.: Издательство ВHV, 2021. – 320 с., ил.
5. Adobe Illustrator в дизайне одежды. Чайковская М.: - Издательство ИПЦ Маска, 2019. -240 с., ил.
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих. Базан-Лацкано Игнасио, Занд Амир, Нейместер Джон М.: - Издательство ДМК-Пресс, 2021. – 320 с., ил.
7. Photoshop CC для начинающих. Роберт Шаффлботэм М.: - Издательство Эксмо-Пресс, 2017. -272 с., ил.

Дополнительные источники

1. Кипер Анна. Фэшн-иллюстрация [Текст]: Минск: ООО «Попурри», 2019. – 144 с., ил.
2. Wiedemann Ed. Julius. Illustration Now! Fashion [Текст] Издательство Taschen, 2021. – 560 с., ил.
3. Ладовска Асия. Sketch with Asia. Рисуем в стиле аниме и манга [Текст] / М.; Издательство АСТ, 2021. – 176 с., ил.
4. Аббасов Ифтихар Балакиши оглы. Основы графического дизайна в Photoshop 2021. Учебное пособие Издательство: ДМК-Пресс, 2021. - 280 с., ил.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<p>умеет выполнять пользовательские палитры спектральных, хроматических, теплых, холодных, дополнительных и контрастных цветов;</p> <p>умеет изображать различные виды орнаментов;</p> <p>умеет выполнять эскизы одежды различными графическими способами;</p> <p>умеет выполнять эскизы народной одежды с передачей ее пропорций, цветового и фактурного решения;</p> <p>умеет выполнять эскизы одежды второго слоя с передачей ее пропорций, цветового и фактурного решения, с учётом основных исторических стилей в искусстве определённого периода;</p> <p>умеет выполнять эскизы верхней одежды с передачей ее пропорций, цветового и фактурного решения, с учётом основных исторических стилей в искусстве определённого периода;</p> <p>умеет выполнять эскизы церковного облачения с передачей его пропорций, цветового и фактурного решения и учётом его основных законов и требований;</p> <p>умеет создавать многостраничные документы, сопровождающие разработку и производство одежды с использованием различных графических приемов чёрно-белой и цветной графики;</p> <p>умеет выполнять эскизы коллекции моделей одежды стилизованными приемами, раскрывающими замысел проектируемой коллекции;</p> <p>знает структуру и интерфейс программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;</p> <p>знать меню и панели инструментов программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;</p> <p>знает физические основы цвета и его основные технические характеристики необходимые для реализации эскиза посредством компьютерной графики;</p>	<p>оценка выполнения контрольных практических заданий; оценка выполнения практических заданий;</p> <p>оценка выполнения заданий для самостоятельной работы обучающихся</p> <p>оценка выполнения контрольных практических заданий; оценка выполнения практических заданий;</p>

<p>знает виды орнаментов и варианты их создания в графических редакторах;</p> <p>знает этапы выполнения эскизов одежды различными графическими средствами и приемами;</p> <p>знает типы графических изображений, приёмы и методы компьютерного эскизирования, способы экспорта, импорта и сохранения созданных изображений;</p> <p>знает особенности подготовки изображения к печати, способы коррекции изображения и предпечатной подготовки документов, сопровождающих модель одежды.</p>	<p>оценка выполнения заданий для самостоятельной работы обучающихся</p>
---	---

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения позволяют проверять у обучающихся не только освоенные умения и усвоенные знания, но и развитие общих компетенций.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
1	2	3
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии и проявляет к ней устойчивый интерес.	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы.
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Организовывает собственную деятельность, выбирает типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивает их эффективность и качество.	
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	Принимает решения в стандартных и нестандартных ситуациях и несёт за них ответственность.	
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и лич-	Осуществляет поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и лич-	

ностного развития		
ОК. 5. Использовать информационно коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Использует информационно коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	
ОК.6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	Работает в коллективе и команде, эффективно общается с коллегами, руководством, потребителями.	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы.
ОК.9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Ориентируется в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	

Планирование учебных занятий с использованием активных и интерактивных форм и методов обучения

№ п/п темы	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Активные и интерактивные формы организации обучения	Код формируемых компетенций
1	2	3	4	5
1.	Раздел 1. Основы компьютерной графики		Практические занятия	
1.1	Основы Компьютерных Технологий в дизайне		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
1.2	Принципы компьютерной графики		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
2.	Раздел 2. Виды графических изображений фигуры человека и способы работы с ними.		Практические занятия	
2.1	Графические Форматы изображения фигуры человека, их особенности и характеристики		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
2.2	Ввод и вывод графической информации.		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
2.3	Коррекция и обработка изображений		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
2.4	Компьютерная имитация техник графического дизайна		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
2.5	Графическое изображение фигуры человека в одежде		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
3.	Раздел 3. Основы компьютерного дизайна		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
1	2	3	4	5
3.1.	Тема 3.1 Основы композиционного построения изображений одежды		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
3.2	Графическое изображение одежды		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5

3.3	Тема 3.3. Основы пропорции		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
4.	Раздел 4. Основы компьютерного оформления технических эскизов		Практические занятия	
4.1	Общие сведения о цвете		Практическое, проектно-исследовательские занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
4.2	Методы подготовки технических документов		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
4.3	Общие сведения об орнаменте		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
4.4	Стилизованное оформление фигуры человека в одежде		Практические занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
5.	Раздел 5. Компьютерное проектирование единичных изделий верхней одежды (3-го слоя)		Практические, проектно-исследовательские занятия	
5.1	Графическое изображение современной верхней одежды		Практические, проектно-исследовательские занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
5.2	Графическое изображение исторической верхней мужской одежды		Практические, проектно-исследовательские занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
5.3	Графическое изображение европейского костюма в стиле классицизм и ампир		Практические, проектно-исследовательские занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
5.4	Графическое изображение европейского костюма в одном из стилей 20 века		Практические, проектно-исследовательские занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
1	2	1	4	5
5.5	Графическое изображение верхней одежды народов России		Практическое, проектно-исследовательские занятия	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
6.	Раздел 6. Компьютерное проектирование промышленной коллекции		Практические занятия проектного характера	
6.1	Этапы промышленного проектирования и типы графических		Практические занятия проектного характера	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
6.2	Приёмы и методы компьютерного эскизирования верхней одежды (3 слоя)		Практические занятия проектного характера	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5
6.3	Приёмы и методы компьютерного эскизирования верхней спортивной одеж-		Практические занятия проектного характера	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5

	ды (3 слоя)			
6.4	Приёмы и методы компьютерного эскизирования церковного облачения		Практические занятия проектного характера	ОК 1-6, ОК 9, ПК 1.1, 1.2, 1.3, ПК 1.5