

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

Інститут журналістики

Кафедра реклами та зв'язків з громадськістю



ЗАТВЕРДЖУЮ  
Проректор з науково-методичної  
та навчальної роботи

О. Б. Жильцов

2019 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

DIGITAL-ТЕХНОЛОГІЇ В ІНДУСТРІЇ МОДИ

для студентів

Спеціальності 022 «Дизайн»

Освітнього рівня *другого (магістерського)*

Освітньої програми 022.00.03 «Прогнозування моди»



Київ - 2019

**Розробники:**

Яремчук Олег Михайлович, ст. викладач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю, Київський університет імені Бориса Грінченка

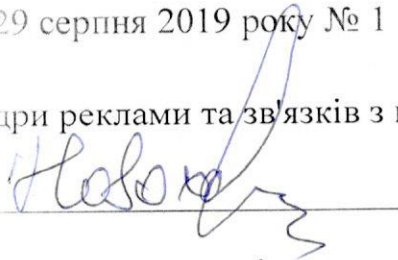
**Викладач:**

Яремчук Олег Михайлович, ст. викладач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю, Київський університет імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри реклами та зв'язків з громадськістю Київського університету імені Бориса Грінченка.

Протокол від 29 серпня 2019 року № 1

Завідувач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю

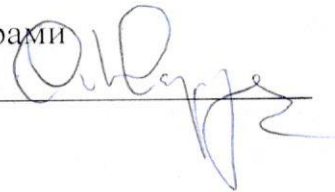
  
\_\_\_\_\_

Л.М.Новохатько

Робочу програму погоджено із гарантом освітньо-професійної програми «Прогнозування моди»

\_\_\_\_\_ 2019 року

Гарант освітньо-професійної програми 022.00.03 «Прогнозування моди»

  
\_\_\_\_\_

О.В.Кардаш

Робочу програму перевірено

\_\_\_\_\_ 2019 р.

Заступник директора Інституту журналістики з науково-методичної та навчальної роботи

  
\_\_\_\_\_

О.А.Росінська

Пролонговано:

на 20\_\_/20\_\_ н.р. підпис (ПБ), «\_\_»\_\_20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. підпис (ПБ), «\_\_»\_\_20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. підпис (ПБ), «\_\_»\_\_20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. підпис (ПБ), «\_\_»\_\_20\_\_ р., протокол № \_\_\_\_\_

# ЗМІСТ

1.	Опис навчальної дисципліни.....	4
2.	Мета та завдання навчальної дисципліни.....	4
3.	Результати навчання за дисципліною.....	5
4.	Структура навчальної дисципліни.....	7
5.	Програма навчальної дисципліни.....	9
6.	Контроль навчальних досягнень.....	13
6.1.	Система оцінювання навчальних досягнень студентів.....	13
6.2.	Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання.....	14
6.3.	Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання	15
6.4.	Форми проведення семестрового контролю.....	16
6.5.	Орієнтований перелік питань для семестрового контролю.....	16
6.6.	Шкала відповідності оцінок.....	19
7.	Навчально-методична карта дисципліни.....	22
8.	Рекомендовані джерела.....	23

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	основна	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	7/210	
Курс	5	
Семестр	9-10	
Кількість змістових модулів з розподілом	7	7
Обсяг кредитів	7	7
Обсяг годин, в тому числі:	210	210
Аудиторні	56	28
Модульний контроль	14	-
Семестровий контроль	30	-
Самостійна робота	110	182
Форма семестрового контролю	-	-

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета:** формувати теоретичну базу та практичні навички фахівця із прогнозування моди через ознайомлення і засвоєння базових положень науково-прикладної дисципліни «Digital-технології в індустрії моди», основних тенденцій розвитку цифрових технологій та відповідним інструментарієм, ввести їх у світ нових понять і термінів, розширити їх знання та вміння користуватися комплексом засобів пов'язаних з професійною діяльністю у сфері індустрії моди.

**Завдання:**

- формування в студентів бази знань, умінь і навичок, необхідних для кваліфікованого та ефективного використання сучасних цифрових технологій у навчально-пізнавальній і професійній діяльності;
- розвиток в студентів уміння самостійно опановувати та раціонально використовувати програмні засоби різного призначення, цілеспрямовано шукати й систематизувати інформацію, використовувати електронні засоби обміну даними;
- формування в студентів уміння застосовувати інформаційних технології з метою ефективного розв'язання різноманітних завдань;
- вдосконалення студентами навичок роботи з теоретичним і візуальним матеріалом у вигляді виконаних під час вивчення тем дисципліни цифрові ескізи та прототипи розробок;

- формування аналітичних і проектно-творчих компетенцій, спрямованих на графічне відтворення об'єктів розробки.

**Міждисциплінарні зв'язки.** Навчальний матеріал курсу спирається на набуті студентами базові знання з дисциплін «Fashion-індустрія XXI століття», «Fashion-журналістика, блогерство, візуальні комунікації», «Проектування та робота у матеріалі» та ін., які є вагомим підґрунтям для засвоєння принципів прикладного використання цифрових технологій дизайнерами-магістрантами.

Вивчення дисципліни «Digital-технології в індустрії моди» сприяє формуванню у студентів таких фахових та загальних **компетентностей**:

- мистецтвознавча (сформованість системи художньо-естетичних, мистецтвознавчих та культурологічних знань; здатність аналізувати, оцінювати й інтерпретувати культурні явища сучасної епохи, сучасні мистецькі твори різних стилів, жанрів, течій і форм, уміння висловлювати й аргументувати власні оцінні судження і позиції; здатність орієнтуватися у сучасних видах, стилях, напрямках мистецтва і дизайну; здатність визначати доцільну стилістику дизайн-проекту та дотримуватися принципів стилістичної єдності в розробці й подачі всіх складових проекту);

- проектно-творча (володіння системою навичок візуального створення і сприйняття двовимірних і тривимірних об'єктів; здатність застосовувати засоби художньо-образного проектування; розуміння понять «Digital-технології», «fashion-фотографія», «fashion-ілюстрація», «3D технології» та ін.);

- інформаційна (здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань; здатність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності).

**Фахові компетентності базові (Організаційна, Мистецтвознавча) та спеціальні (Проектно-творча, Технологічна), а саме:**

- Здатність планувати, організовувати, координувати, контролювати та оцінювати дизайнерську діяльність та взаємодію її суб'єктів.
- Володіння професійним термінологічним апаратом.
- Здатність використовувати у практичній діяльності сучасні цифрові технології;
- Володіння різними методиками проектування об'єктів дизайну (поліграфічна продукція, фірмовий стиль, плакат, fashion-ілюстрація, носії реклами, медіа-простір, Trend Books & Mood Boards тощо).
- Володіння знаннями й уміннями у галузі інформатики та комп'ютерних технологій з дизайн-проектування та проектного прогнозу;
- Здатність до формування необхідного обсягу фахової інформації з різних джерел (електронних, письмових, архівних і усних) для виконання конкретного дизайнерського завдання.

### 3. Результати навчання за дисципліною

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретична і практична база з сучасних цифрових технологій та комп'ютерної техніки; вивчення професійних графічних редакторів, освоєння їх можливостей та оволодіння їх виражальними засобами для самостійного втілення в власні розробки.

**Студент повинен знати:**

- основні поняття та визначення пов'язані з поняттями «fashion-фотографія», «fashion-ілюстрація», «3D технології» та «інструментарій Digital технологій»;
- загальні відомості про цифрові технології в fashion-індустрії;
- технології обробки мультимедійних даних;
- інструментарій обробки зображення, 3D моделювання та підготовки Інтернет ресурсів.

**Студент повинен вміти:**

- здійснювати ефективний пошук потрібної інформації в друкованих виданнях, інформаційних базах та мережі Internet;
- використовувати можливості програмного забезпечення (Windows, MS Word, Adobe Photoshop, Illustrator, 3DMax та ін..) для реалізації прикладних професійних завдань;
- створювати та оформлювати fashion-фотографію та -ілюстрація, 3D контент.
- здійснювати ефективне управління інформацією для забезпечення комунікативного обміну та збереження створеної інформації
- створювати та оформлювати візуальний матеріал.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

№ теми	Назви теоретичних розділів	Розподіл годин між видами робіт					
		Усього	Аудиторних			Модульний контро	Самостійна робота
			Лекції	Семінари	Практична		
<b>Змістовий модуль I. СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ</b>							
1	3D технології в fashion-індустрії.	12	2		2		8
2	Операції управління 3D контентом	16	2		2		12
	Модульна контрольна робота №1	2				2	
	<i>Разом</i>	30	4		4	2	20
<b>Змістовий модуль II. ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЙ</b>							
3	Методи цифрового формотворення	12	2		2		8
4	Цифрові технології моделювання матеріалів	16	2		2		12
	Модульна контрольна робота №1	2				2	
	<i>Разом</i>	30	4		4	2	20
<b>Змістовий модуль III. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК</b>							
5	Технології візуалізації	12	2		2		8
6	Технології адитивного виробництва	16	2		2		12
	Модульна контрольна робота №1	2				2	
	<i>Разом</i>	30	4		4	2	20
	<i>Разом за семестр</i>	90	12		12	2	60
<b>Змістовий модуль IV. ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ</b>							
7	Fashion-фотографія в індустрії моди.	7	1		2		4
8	Інструментарій та засоби формування fashion-фотографії	13	1		4		8
	Семестровий контроль	8					8
	Модульна контрольна робота №1	2				2	
	<i>Разом</i>	30	2		6	2	20

<b>Змістовий модуль V. ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD</b>							
9	Технології та засоби формування trend-book	13	1		4		8
10	Технології та засоби формування mudboard	7	1		2		4
	Семестровий контроль	8					8
	Модульна контрольна робота	2				2	
	<i>Разом</i>	<b>30</b>	<b>2</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<b>Змістовий модуль VI FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ</b>							
11	Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Основні поняття та визначення	7	1		2		4
12	Інструментарій та засоби формування fashion-ілюстрації	13	1		4		8
	Семестровий контроль	8					8
	Модульна контрольна робота	2				2	
	<i>Разом</i>	<b>30</b>	<b>2</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<b>Змістовий модуль VII. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ</b>							
13	Технології та засоби формування бренд-символіки	9	1		2		6
14	Ілюстрація в рекламній компанії бренду	13	1		4		8
	Семестровий контроль	6					6
	Модульна контрольна робота №1	2				2	
	<i>Разом</i>	<b>30</b>	<b>2</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
	<i>Разом за семестр</i>	<b>120</b>	<b>8</b>		<b>24</b>	<b>8</b>	<b>80</b>
	Підготовка та проведення контрольних заходів	<b>30</b>					<b>30</b>
	<b>Всього за навчальним планом</b>	<b>210</b>	<b>20</b>		<b>36</b>	<b>14</b>	<b>110</b>



## 5. Програма навчальної дисципліни

### Змістовий модуль I.

#### СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION ІНДУСТРІЇ

##### Тема 1. 3D технології в fashion індустрії. Основні поняття та визначення.

3D представлення виробів у fashion-індустрії. Особливості розробки та застосування сучасних 3D технологій у fashion-індустрії. Найбільш поширені методи та прийоми отримання та обробки різноманітних графічних зображень; принципи застосування різних способів моделювання, проектування та аддитивного виробництва.

**Основні поняття:** 3D технологій у fashion-індустрії, 3D друк, 3D контент.

**Рекомендована література:**

**Основна:** 2, 3, 6, 7.

**Додаткова:** 8, 9, 10, 11, 12, 13.

##### Тема 2. Операції управління 3D контентом.

Технології опрацювання 3D контенту за допомогою цифрових технологій. Інструментарій сучасних цифрових технологій для створення 3D контенту в fashion-індустрії.

**Основні поняття:** операції управління 3D контентом.

**Рекомендована література:**

**Основна:** 2, 3, 6, 7.

**Додаткова:** 8, 9, 10, 11, 12, 13.

### Змістовий модуль II.

#### ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЇ

##### Тема 3. Методи цифрового формотворення.

Порядок створення об'єктів на основі кривих ліній та особливості їх виконання: Extrude (Нарощування/Подовжити), Lathe (Тіло обертання), Bevel (Скіс), Bevel Profile (Скіс), Shell (Шкаралупа), Sweep (Шаблон),

Порядок створення об'єктів складної форми та особливості виконання модифікаторів Compound objects.

**Основні поняття:** методи формотворення.

**Рекомендована література:**

**Основна:** 2, 3, 6, 7.

**Додаткова:** 8, 9, 10, 11, 12, 13.

##### Тема 4. Цифрові технології моделювання матеріалів.

Поняття матеріалу. Цифрові технології моделювання матеріалів. Розглянуто елементи інтерфейсу редактора матеріалів. Призначення та порядок використання основних інструментів Material Editor (Редактор матеріалів).

Порядок створення та налаштування стандартного матеріалу, як набору налаштувань, що описують властивості поверхні, який можна призначити на

будь-який об'єкт форми; досліджено основні характеристики матеріалу, що присвоюються об'єкту (колір об'єкту, відблиски, світіння об'єкта, прозорість).

Порядок застосування матеріалу до об'єкту та особливості маніпулювання матеріалом в редакторі матеріалів.

**Основні поняття:** цифрові матеріали

**Рекомендована література:**

**Основна:** 2, 3, 6, 7.

**Додаткова:** 8, 9, 10, 11, 12, 13.

### **Змістовий модуль III.** **ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК**

#### **Тема 5. Технології візуалізації.**

Поняття візуалізація. Розглянуто порядок налаштування параметрів візуалізації для статичних зображень та анімаційних роликів. Визначено розташування і назва вихідного файлу. Розглянуто основні параметри вікна Render.

**Основні поняття:** візуалізатор, «чорнова» візуалізація, «чистова» візуалізація

**Рекомендована література:**

**Основна:** 2, 3, 6, 7.

**Додаткова:** 8, 9, 10, 11, 12, 13.

#### **Тема 6. Технології адитивного виробництва.**

Засоби та технології 3D друку. Використання сучасних цифрових технологій в сфері адитивного виробництва.

**Основні поняття:** адитивне виробництво, прототип, 3D друк

**Рекомендована література:**

**Основна:** 2, 3, 6, 7.

**Додаткова:** 8, 9, 10, 11, 12, 13.

### **Змістовий модуль IV.** **ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ**

**Тема 7. Fashion-фотографія в рекламі та PR. Основні поняття та визначення.**

Fashion-фотографія як основа реклами та PR сучасної fashion-індустрії. Основні поняття та визначення.

**Основні поняття:** fashion-фотографія, реклами та PR.

**Рекомендована література:**

**Основна:** 1, 4, 5.

**Додаткова:** 9, 10, 14.

**Тема 8. Інструментарій та засоби формування fashion-фотографії.**

Технології опрацювання фотографічних зображень за допомогою цифрових технологій. Використання сучасних цифрових технологій для обробки фотографічних зображень в fashion-індустрії.

**Основні поняття:** інструментарій обробки fashion-фотографії

**Рекомендована література:**

**Основна:** 1, 4, 5.

**Додаткова:** 9, 10, 14.

### Змістовий модуль V.

## **ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD**

### Тема 9. Технології та засоби формування trend-book

Структура та загальна характеристика типового trend-book. Типологія та класифікація базових одиниць trend-book. Огляд засобів та загальна характеристика технологій в розробці trend-book. Специфіка та особливості практичного використання trend-book в контексті діяльності фахівців із прогнозування моди.

**Основні поняття:** trend-book.

**Рекомендована література:**

**Основна:** 1, 4, 5.

**Додаткова:** 9, 10, 14.

### Тема 10. Технології та засоби формування mudboard

Структура та загальна характеристика типового mudboard. Типологія та класифікація базових одиниць mudboard. Огляд засобів та загальна характеристика технологій в розробці mudboard. Специфіка та особливості практичного використання mudboard в контексті діяльності фахівців із прогнозування моди.

**Основні поняття:** mudboard.

**Рекомендована література:**

**Основна:** 1, 4, 5.

**Додаткова:** 9, 10, 14.

### Змістовий модуль VI.

## **FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ**

Тема 11. Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Основні поняття та визначення.

Fashion-ілюстрація як основа ідентифікація бренд. Сфери застосування fashion-ілюстрації: колаборація з модними брендами, дизайнерами, глянцевиими журналами і digital, оформлення книг, сайтів і, звичайно, створення реклами. Основні поняття та визначення.

**Основні поняття:** fashion-ілюстрація

**Рекомендована література:**

**Основна:** 1, 4, 5.

**Додаткова:** 9, 10, 14.

## Тема 12. Інструментарій та засоби формування fashion-ілюстрації.

Технології опрацювання ілюстративних зображень за допомогою цифрових технологій. Використання сучасних цифрових технологій для обробки векторних зображень в fashion-індустрії.

Основні поняття: інструментарій fashion-ілюстрації

Рекомендована література:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

## Змістовий модуль VII.

### **ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ**

#### Тема 13. Технології та засоби формування бренд-символіки

Типологія та класифікація використання як базових одиниць рекламної символіки. Огляд засобів та сучасних тенденцій в розробці символіки бренду. Специфіка та особливості практичного використання символіки бренду в контексті діяльності фахівців із прогнозування моди.

Основні поняття: бренд-символіка

Рекомендована література:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

#### Тема 8. Ілюстрація в рекламній компанії бренду

Fashion-ілюстрація як засіб ідентифікації в рекламній стратегії бренду. Сьогодні fashion-ілюстрація – це засіб маркетингової стратегії просування бренду. Підготовка матеріалів для публічного використання. Принципи організації та налаштування рекламної компанії з використанням ілюстрації та символіки бренду. Створення зразків рекламної продукції в контексті стратегії просування бренду.

Основні поняття: рекламна компанія бренду, смеш

Рекомендована література:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

## 6. Контроль навчальних досягнень

### 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4		Модуль 5		Модуль 6		Модуль 7	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
Відвідування на семінарських занятті															
Відвідування на практичному занятті	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Робота на семінарському занятті															
Робота на практичному занятті	10	2	20	2	20	2	20	3	30	3	30	3	30	3	30
Лабораторна робота (в тому числі допук, виконання, захист)															
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10	3	15	3	15	3	15	3	15
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ															
<i>Разом</i>	473		59		59		59		74		74		74		74
Максимальна кількість балів	473														
Розрахунок коефіцієнта		Розрахунок: $473:100=4,73$ Студент набрав: 425 балів Оцінка: $425: 4,73 = 90$ балів А													

## **6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання**

### **Змістовий модуль I.**

#### **Тема 1-2. СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ**

1. Скласти загальний перелік сучасних технологій та інструментарію для використання 3D технологій в fashion-індустрії.
2. Зробити порівняльну характеристику 3D технологій та інструментарію, які використовуються в fashion-індустрії.
3. Оцінити переваги та недоліки сучасних 3D технологій, інструментарію та технічних засобів в fashion-індустрії.

### **Змістовий модуль II.**

#### **Теми 3-4. ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЇ**

1. Опанувати методи цифрового формотворення.
2. Створити форми цифрового прототипу виробу.
3. Опанувати технології моделювання матеріалів.
4. Змоделювати матеріали та освітлення цифрового прототипу виробу

### **Змістовий модуль III.**

#### **Теми 5-6. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК**

1. Скласти загальний перелік сучасних технологій 3D візуалізації та 3D -друку.
2. Зробити порівняльну характеристику технологій 3D візуалізації та 3D-друку.
3. Зробити візуалізацію цифрового прототипу виробу.
4. Зробити підготовку до 3D-друку цифрового прототипу виробу

### **Змістовий модуль IV.**

#### **Тема 7-8. ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ**

1. Скласти загальний перелік сучасних технологій та інструментарію для обробки фотографій.
2. Зробити порівняльну характеристику технологій та інструментарію, які використовуються для підготовки fashion-фотографії.
3. Оцінити переваги та недоліки сучасних технологій, інструментарію та технічних засобів обробки fashion-фотографії.

### **Змістовий модуль V.**

#### **Теми 9-10. ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD**

2. Розробити trend-book вибраного бренду.
3. Скласти структуру mudboard.
4. Розробити mudboard вибраного бренду.

### Змістовий модуль VI.

#### Теми 11-12. FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ

1. Скласти загальний перелік сучасних технологій та інструментарію для створення ілюстрації.
2. Зробити порівняльну характеристику технологій та інструментарію, які використовуються для підготовки fashion-ілюстрації.
3. Оцінити переваги та недоліки сучасних технологій, інструментарію та технічних засобів обробки fashion-ілюстрації.

### Змістовий модуль VII.

#### Теми 13-14. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ

1. Розробити ескізи символіки бренду.
2. Створити на комп'ютері варіативні пропозиції символіки бренду.
3. Розробити ілюстрації рекламної компанії бренду.

#### 6.3. **Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання**

Навчальні досягнення студентів із комплексної дисципліни «Digital технології в індустрії моди» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип покрокової звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 100.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом у вигляді електронного документу або презентації власного проекту проекту.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем у робочій програмі. *Форми* модульного контролю – проведення модульних робіт, що передбачають використання набутих теоретичних знань та практичних навичок: відповіді на запитання, створення документаційної бази по власним проектам, презентація проектів тощо.

Кількість модульних контрольних робіт з навчальної дисципліни – 1, виконання кожної роботи є обов'язковим.

Кожний модуль включає бали за поточну роботу студента на лекційних, практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу.

Модульний контроль знань студентів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на практичних заняттях, під час виконання самостійної та індивідуальної навчально-дослідної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ вчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності.

#### **6.4. Практичні завдання:**

1. Підготувати ескізні пропозиції для цифрового прототипування.
2. Розробити 3D модель виробу.
3. Змоделювати матеріали цифрового прототипу виробу.
4. Візуалізувати цифровий прототип виробу.
5. Віддрукувати в матеріалі цифровий прототип виробу.
6. Розробити колекцію fashion-фотографій для реклами корпоративного бренду.
7. Підготувати пропозиції оформлення brand-book.
8. Підготувати пропозиції оформлення mudboard.
9. Розробити варіативні пропозиції символіки для корпоративного бренду.
10. Розробити колекцію fashion-ілюстрацій для корпоративного бренду.

#### **6.5. Орієнтований перелік питань для семестрового контролю**

1. Особливість використання тривимірної комп'ютерної графіки індустрії моди.
2. Основні етапи створення проекту та етапи створення комп'ютерної моделі проекту.
3. Основні елементи інтерфейсу програми 3DStudioMAX .
4. Яке призначення елементів інтерфейсу програми?
5. В якому елементі інтерфейсу можна дізнатися точні координати об'єкту?
6. Як змінити розташування видів у вікні робочого простору?
7. Як налаштувати ракурс виду «перспектива»?
8. Яке розширення мають файли програми 3DStudioMAX
9. Порядок налаштування видів робочого простору програми: масштабування виду, панорамування, налаштування перспективи.
10. Основні операції, що виконуються над об'єктами трьохвимірною простору.
11. Яка різниця між параметричними та редагованими об'єктами?
12. Який порядок створення геометричних примітивів?
13. Які типи об'єктів присутні в програмі?
14. Які категорії геометричних примітивів?
15. Які основні операції, що виконуються над об'єктами?
16. Який порядок налаштування геометрії існуючого об'єкта?
17. Який порядок групування об'єктів?
18. Який порядок створення трьохвимірних об'єктів методом нарощування?



19. Які основні параметри методу нарощування?
20. Який порядок створення трьохвимірних об'єктів методом обертання кривої навколо осі?
21. Які основні параметри методу обертання кривої навколо осі?
22. Який порядок створення трьохвимірних об'єктів методом нарощування з фаскою?
23. Які основні параметри методу нарощування з фаскою?
24. Який порядок створення трьохвимірних об'єктів методом нарощування по заданій траєкторії?
25. Який порядок створення трьохвимірних об'єктів методом нарощування по заданій траєкторії на основі декількох профілів?
26. Які основні параметри методу нарощування по заданій траєкторії?
27. Які умови виконання Бульових операцій?
28. Які Бульові операції виконуються над тривимірними об'єктами?
29. Який порядок виконання Бульових операцій?
30. Який порядок налаштування форми об'єктів, створених Бульовими операціями?
31. В якому масштабі рекомендується виконувати проекти?
32. Який порядок створення полігональної моделі?
33. Які є категорії елементів полігональної моделі?
34. Який порядок зміна форми полігональної моделі?
35. В якому масштабі рекомендується виконувати проекти?
36. Який порядок створення полігональної моделі?
37. Які є категорії елементів полігональної моделі?
38. Який порядок зміна форми полігональної моделі?
39. Що таке візуалізація ?
40. Які візуалізатори Ви знаєте?
41. Які особливості використання візуалізатора?
42. Як налаштувати 3DStudioMAX на використання додаткового візуалізатора?
43. Які додаткові можливості дає використання інтегрованого візуалізатора в стандартних джерелах освітлення?
44. Які особливості налаштування тіней стандартних джерелах освітлення засобами інтегрованих візуалізаторів ?
45. Які особливості налаштування розрахунку тіней від джерел освітлення?
46. Які є типи джерел освітлення в візуалізаторах?
47. Як створити матеріали візуалізаторів?
48. Які необхідно використовувати матеріали при використанні Corona або V-Ray візуалізатора? Чому?
49. Як налаштувати віддзеркалення матеріалу інтегрованого візуалізатору?
50. Як налаштувати прозорість матеріалу інтегрованого візуалізатору?
51. Який параметр відповідає за глянцевість?
52. Який порядок використання текстур в матеріалах?
53. Який порядок налаштування розрахункового ядра інтегрованого візуалізатора?
54. Які особливості налаштування розрахунку освітлення?

55. Який порядок налаштування розрахункового ядра на розрахунок «чорнової» візуалізації?
56. Який порядок налаштування розрахункового ядра на розрахунок «чистої» візуалізації?

## **МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ВИКОНАННЯ МОДУЛЬНИХ КОНТРОЛЬНИХ РОБІТ**

### **Мета й завдання модульної контрольної роботи**

• Модульна контрольна робота є рубіжним контролем, що виявляє рівень підготовки студентів до комплексного вирішення теоретичних та практичних завдань з окремих модулів «3d 'технології в fashion-індустрії», «інструментарій 3d технологій», «візуалізація та 3d-друк», «обробка fashion-фотографії», «формування trend-book та mudboard», «fashion-ілюстрація» та «технології та засоби формування ілюстрації бренду», що складають комплексну дисципліну «Digital-технології в індустрії моди»

### **Головні завдання контрольної роботи:**

1. Оволодіти навичками роботи з основною та додатковою літературою;
2. Засвоїти основні засоби та інструментарій digital стратегій комунікацій та їх застосування в рекламі.

### **Загальні вимоги**

1. Завдання до контрольної роботи видається та керується викладачами профільної дисципліни.
2. Зарахування контрольної роботи вважається виконаним, коли студент подає викладачу для перевірки письмову відповідь в повному обсязі.

## **МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ВИКОНАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ**

Самостійна робота є однією із складових навчального процесу, на яку припадає значний обсяг навчального часу. При цьому студент є активним учасником навчального процесу, набуває навичок самоорганізації, самостійного пошуку інформації, прийняття рішень і т.д. Правильна організація самостійної роботи дозволяє максимально індивідуалізувати навчання, підвищити ефективність навчального процесу в цілому.

Одним із видів самостійної роботи є опрацювання лекційного матеріалу, визначення головного у змісті лекції, засвоєння її основних моментів. При цьому не слід дослівно записувати за лектором, а своїми словами фіксувати найсуттєвіше: тему, її основні питання та положення.

Щоб зрозуміти і добре засвоїти лекційний матеріал, до кожної наступної теми слід ретельно готуватись: систематично опрацювати матеріал попередньої лекції, і, якщо це необхідно, опрацювати рекомендовану літературу, повторювати пройдений матеріал, на який лектор посилається при викладанні нового, якщо з певних причин лекція пропущена, її необхідно законспектувати і опрацювати самостійно, незрозумілі питання з'ясувати на консультації. Для ґрунтовного засвоєння першоджерел необхідно вдумливо конспектувати їх, вдаючись до різних видів запису (витяги, тези, цитати і т.д.). Доцільно підготувати власні спостереження та висновки, обґрунтовуючи їх теоретичними положеннями та

рекомендаціями. Професійному розвитку студентів сприяє самостійне виконання творчих та практичних завдань, різноманітні форми пошукової, дослідної роботи.

Викладач систематично контролює самостійну роботу студентів: перевіряє конспекти періоджерел, виконання завдань творчого характеру, надає необхідну допомогу для активізації навчальної діяльності студентів.

Окремими формами самостійної роботи студента, передбаченими навчальним планом, є написання рефератів, контрольних робіт, а також підготовка творчих проектів.

## 6.6. Шкала відповідності оцінок

Навчальні досягнення студентів із дисципліни " Digital-технології в індустрії моди" оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип покрокової звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 100.

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти (п. IV), де зазначено види й терміни контролю. Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення у національну (5-бальну) та європейську (ECTS) шкалу подано у табл. 6.1, табл. 6.2.

Таблиця 6.1

### Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю

	Вид діяльності	Кількість балів за одиницю	Кількість одиниць до розрахунку	Всього
1	Відвідування лекцій	1	10	10
2	Відвідування семінарських занять			
	Відвідування практичних занять	1	18	18
	Робота на семінарському занятті			
3	Робота на практичному занятті	10	18	180
4	Виконання завдання з самостійної роботи (домашнього завдання)	5	18	90
5	Модульна контрольна робота	25	7	175
6	ІНДЗ	0	0	0
<b>максимальна кількість балів 473</b>				

Розрахунок:  $473:100=4,73$

Студент набрав: 425 балів

Оцінка:  $425: 4,73 = 90$  балів А

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи:

➤ *Методи усного контролю:* індивідуальне опитування, фронтальне опитування співбесіда, екзамен.

➤ *Методи письмового контролю:* модульна контрольна робота.

Таблиця 6.2

Порядок переведення рейтингових показників успішності

Рейтингова оцінка	Оцінка за стабильною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	Відмінно — відмінний рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу з, можливими, незначними недоліками
B	82-89 балів	Дуже добре — достатньо високий рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу без суттєвих грубих помилок
C	75-81 балів	Добре — в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно — посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68 балів	Достатньо — мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання — незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу — досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

Загальні критерії оцінювання успішності студентів, які отримали за 4-бальною шкалою оцінки «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно», подано у табл. 6.3

Таблиця 6.3

Загальні критерії оцінювання навчальних досягнень студентів

Оцінка	Критерії оцінювання
«відмінно»	ставиться за повні та міцні знання матеріалу в заданому обсязі, вміння вільно виконувати практичні завдання, передбачені навчальною програмою; за знання основної та додаткової літератури; за вияв креативності у розумінні і творчому використанні набутих знань та умінь.
«добре»	ставиться за вияв студентом повних, систематичних знань із дисципліни, успішне виконання практичних завдань, засвоєння

	основної та додаткової літератури, здатність до самостійного поповнення та оновлення знань, проте у відповіді студента наявні незначні помилки.
<b>«задовільно»</b>	ставиться за вияв знання основного навчального матеріалу в обсязі, достатньому для подальшого навчання і майбутньої фахової діяльності, поверхову обізнаність з основною і додатковою літературою, передбаченою навчальною програмою; можливі суттєві помилки у виконанні практичних завдань, але студент спроможний усунути їх із допомогою викладача.
<b>«незадовільно»</b>	виставляється студентові, відповідь якого під час відтворення основного програмового матеріалу поверхова, фрагментарна, що зумовлюється початковими уявленнями про предмет вивчення. Таким чином, оцінка «незадовільно» ставиться студентові, який неспроможний до навчання чи виконання фахової діяльності після закінчення ВНЗ без повторного навчання за програмою відповідної дисципліни.

## 7. Навчально-методична карта дисципліни «Digital-технології в індустрії моди»

Разом : 210 год., лекції – 20 год., практичні заняття – 36 год.,

самостійна робота – 110 год., модульний контроль – 14 год., семестровий контроль – 30 год.

9-10 семестр V курс

Модуль	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Змістовий модуль 3	Змістовий модуль 4	Змістовий модуль 5	Змістовий модуль 6	Змістовий модуль 7							
Назва модуля	СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ	ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЙ	ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ТА 3D-ДРУК	ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЙ	ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK ТА MUDBOARD	FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ	ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЙ БРЕНДУ							
Бали за модуль	59	59	59	74	74	74	74							
Теми лекцій	1 3D технології в fashion-індустрії. Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	2 Операції управління контентом (1 б. за відповід.)	3 Методи цифрового формотворення (1 б. за відповід.)	4 Цифрові технології моделювання матеріалів (1 б. за відповід.)	5 Технології візуалізації (1 б. за відповід.)	6 Технології адитивного виробництва (1 б. за відповід.)	7 Fashion-фотографія в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	8 Технології та засоби формування trend-book (1 б. за відповід.)	9 Технології та засоби формування fashion-ілюстрації (2 б. за відповід.)	10 Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	11 Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	12 Технології та засоби формування fashion-ілюстрації (2 б. за відповід.)	13 Технології та засоби формування бренд-символіки (1 б. за відповід.)	14 Ілюстрації в рекламній компанії бренду (2 б. за відповід.)
Практичні заняття	Інтерфейс 3Dstudio MAX (1 б. за відповід.)	Операції управління контентом (1 б. за відповід.)	Методи цифрового формотворення (1 б. за відповід.)	Цифрові технології моделювання матеріалів (1 б. за відповід.)	Технології візуалізації (1 б. за відповід.)	Технології адитивного виробництва (1 б. за відповід.)	Fashion-фотографія в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	Технології та засоби формування trend-book (1 б. за відповід.)	Технології та засоби формування fashion-ілюстрації (2 б. за відповід.)	Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відповід.)	Інструментарій та засоби формування fashion-ілюстрації (2 б. за відповід.)	Технології та засоби формування бренд-символіки (1 б. за відповід.)	Ілюстрації в рекламній компанії бренду (2 б. за відповід.)
Самост. робота	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10
Поточн. контр.	Модульна контрольна робота 1 (25 балів)	Модульна контрольна робота 2 (25 балів)	Модульна контрольна робота 3 (25 балів)	Модульна контрольна робота 4 (25 балів)	Модульна контрольна робота 5 (25 балів)	Модульна контрольна робота 6 (25 балів)	Модульна контрольна робота 7 (25 балів)	Модульна контрольна робота 8 (25 балів)	Модульна контрольна робота 9 (25 балів)	Модульна контрольна робота 10 (25 балів)	Модульна контрольна робота 11 (25 балів)	Модульна контрольна робота 12 (25 балів)	Модульна контрольна робота 13 (25 балів)	Модульна контрольна робота 14 (25 балів)
Підсум контр.	219 бал (бали успішності: 219:60=3,65)													
	Семестровий контроль													

## 8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Базова

1. Делла-Росса Р. Adobe Photoshop CS2 для художников. / Р. Делла-Росса, А. Делла-Росса, И. Делла-Росса. БХВ-Петербург, 2005.
2. Иванов В.П., Трехмерная компьютерная графика / В.П. Иванов, А.С. Батраков. Под ред. Г.М. Полищука. — М.: Радио и связь, 1995. — 224 с.
3. Кротова А.Ю. 3ds Max 2009 для начинающих. / А.Ю. Кротова - СПб.: БХВ-Петербург, 2009. - 352 с.
4. О'Куин Донни. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера / Донни О'Куин: Пер. с англ. М.: Вильямс, 2003.
5. Пономаренко С. Photoshop./ С. Пономаренко - СПб.,1996.
6. Стиренко А.С. 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009. Самоучитель. / А.С. Стиренко— М.: ДМК Пресс, 2008.- 544 с.
7. Флеминг Б. Фотореализм. Профессиональные приемы работы:/ Б. Флеминг.Пер. с англ. М.: ДМК, 2000.-384 с.

### Допоміжна

8. Eggert Enrico. Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray Photorealistic Visualization. / Markus Kuhlo, Enrico Eggert - Focal Press publications 2010.
9. Seegmiller Mastering Digital 2D and 3D Art. / Les Pardew Don Seegmiller - Thomson Course Technology PTR, 2005.
10. Todd Daniele Poly-Modeling with 3ds Max Thinking Outside of the Box. Focal Press publications, 2009.
11. Маров М. Н. 3ds max. Реальная анимация и виртуальная реальность (+CD). / М. Н. Маров — СПб.: Питер, 2005.—415 с.
12. Робертс С. Анимация 3d-персонажей / Стив Робертс; пер. с англ. Г.П.Ковалева. - М.: ИТ Пресс, 2006.-264с.
13. Рябцев Д. Дизайн помещений и интерьеров в 3ds Max 2009. Дизайн помещений и интерьеров / Д. Рябцев - СПб.: Питер, 2009. - 512 с.
14. Тайц А. Эффективная работа с Photoshop. / А. Тайц. СПб, 2001

### 15. Інформаційні ресурси

1. [www.3ddd.ru](http://www.3ddd.ru)
2. [www.3dcenter.ru](http://www.3dcenter.ru)