

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА**



**Навчально науковий інститут мистецтв**

Кафедра дизайну та теорії мистецтва

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Комп'ютерні технології у дизайні одягу**

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)  
(перший (бакалаврський); другий (магістерський); третій (освітньо-науковий))

Освітня програма: Дизайн одягу

Спеціалізація (за наявності)

Спеціальність: 022 Дизайн

Галузь знань: 02 культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри  
Протокол № \_\_ від “\_” \_\_\_\_ 20\_\_ р.

м. Івано-Франківськ – 2024 р.

## 1. Загальна інформація

Назва дисципліни	Комп'ютерні технології у дизайні одягу
Викладач (і)	Макогін Ганна Василівна
Контактний телефон викладача	+380680577536
E-mail викладача	anna.makogin@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Очний
Обсяг дисципліни	9 кредитів ЄКТС, 270 год.
Посилання на сайт дистанційного навчання	<a href="https://d-learn.pnu.edu.ua/">https://d-learn.pnu.edu.ua/</a>
Консультації	Консультації до самостійної роботи проводиться на практичних заняттях, через електронну пошту та через Google meet Консультації проводяться відповідно до графіку індивідуальних занять зі студентами.

## 2. Анотація до навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології у дизайні одягу — дисципліна, що знайомить студентів із основами цифрового моделювання, проектування та візуалізації одягу за допомогою спеціалізованих програмних засобів. У рамках курсу студенти вивчають інструменти для створення дизайну одягу, розробки лекал, візуалізації текстур і кольорів матеріалів, створення візуальних презентацій колекцій. Курс акцентує увагу на сучасних підходах до створення колекцій, підготовці технічної документації та надає навички, необхідні для професійної діяльності у сфері моди та дизайну одягу. Основна увага приділяється розвитку навичок цифрового дизайну, що дозволяє спрощувати процеси розробки, візуалізації та підготовки одягу до виробництва.

## 3. Мета та цілі навчальної дисципліни

Мета дисципліни:

Формування у студентів практичних навичок використання комп'ютерних технологій для проектування, моделювання та візуалізації одягу, що сприятиме

підвищенню ефективності й якості їхніх дизайнерських рішень.

Цілі дисципліни:

Ознайомити студентів із сучасними програмами для 2D- і 3D-моделювання одягу.

Навчити розробляти технічні ескізи й креслення одягу в цифровому форматі.

Розвинути вміння створювати цифрові моделі одягу з використанням текстур, кольорів та графічних ефектів.

Сформуванати навички візуалізації та презентації колекцій одягу за допомогою комп'ютерних технологій.

#### 4. Програмні компетентності та результати навчання

Загальні компетентності:

ЗК1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

Фахові компетентності:

СК1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування моно- і полісистем одягу та аксесуарів різноманітного призначення.

СК2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання форм одягу та аксесуарів.

СК3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну одягу.

СК4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для проектування окремих швейних виробів чи систем одягу, їх рекламої графіки і технічної документації.

СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

#### 5. Організація навчання

Обсяг навчальної дисципліни	
Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	6
практичні заняття	84
самостійна робота	180

Ознаки навчальної дисципліни			
Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
1,2,3	022 Дизайн	1,2	Нормативний

Тематика навчальної дисципліни			
Тема	кількість год.		
	лекції	заняття	сам. роб
<b>1 Семестр</b>			
<b>Модуль 1. Основи комп'ютерних технологій у дизайні одягу (36 годин)</b>			
Тема 1. Вступ до цифрових технологій у дизайні одягу Ознайомлення з основними напрямками цифрового дизайну одягу та програмними засобами.	2		4
Тема 2. Інтерфейс графічних редакторів для роботи з дизайном одягу. Основи роботи з Gimp та Photoshop, Inscapе та Illustrator . Налаштування основних параметрів для роботи, панелі інструментів, робота з шарами та інструментами малювання. Опанування інструментів для створення шаблонів растровій та векторній програмі Опанування інструментів для створення базових форм у векторній програмі		4	16
Тема 3. Шари та маски: основи роботи з багатошаровими зображеннями Навчання комбінуванню об'єктів на різних шарах.		6	8
<b>Модуль 2. Цифрове ескізування та ілюстрація (42 години)</b>			
Тема 4. Цифрове ескізування: базові навички створення технічних ескізів. Створення шаблонів для модних ескізів: зображення конструктивних поясів фігур. Робота з шаблонами та макетами фігур для ескізів Основи роботи з контурами, інструменти для		14	28

створення чітких ліній та силуетів одягу. Техніка побудови ескізів поясного одягу Побудова точних ліній і контурів для дизайну. Ручна імітація текстур у цифрових ескізах Імітація матеріалів та текстур за допомогою пензлів. Створення тіней і світла для цифрових ескізів Налаштування освітлення для реалістичної візуалізації. Ретуш та вдосконалення цифрових ескізів Використання фільтрів і пензлів для вдосконалення ескізів.			
<b>Модуль 3. Векторизація растрового зображення.</b>			
Тема 5. Трасування зображень		2	4
<b>Модуль 4. Підготовка технічного ескізу та документація (12 години)</b>			
Тема 6. Оформлення технічної документації на швейний виріб. Створення технічного ескізу для швейного виробництва. Створення таблиць.		4	8
<b>2 Семестр</b>			
<b>Модуль 6: Практичне ескізування елементів одягу (8 годин)</b>		12	24
Тема 6. Ескізування базових предметів гардеробу. Техніка побудови ескізів курток, пальто, жилетів. Ескізування суконь та спідниць Ескізування штанів та комбінезонів Деталізація ескізів одягу.			
<b>Модуль 7: Створення колажів-прообразів дизайну костюма (6 годин)</b>			
Тема 7: Створення логотипу та графічного стилю для колекцій (15 годин) Розробка концепції бренду, вибір шрифту та форми логотипу Логотипи та елементи айдентики Створення простих графічних символів та елементів, що доповнюють логотип. Підбір кольорових рішень, розміщення на макетах одягу. Використання логотипів на ескізах та колекціях Адаптація логотипів для різних видів одягу. Використання логотипу та графічних елементів на фінальних ескізах та мудбордах	2	14	32

Тема 8. Ретуш, трансформація та деформація цифрових фотографій ретуш фотографій трансформація та вирівнювання об'єктів застосування фільтрів			
Тема 9. Створення колажу.	0	4	8
<b>3 семестр</b>			
<b>Модуль 8. Автоматизований метод діджитал-проектування одягу</b>			
Тема 10. Конструктивне моделювання в комп'ютерній програмі САПР		10	20
<b>Тема 9. Розробка візуальних презентацій для модних колекцій</b>			
<b>Модуль 10. Презентація та візуалізація колекцій</b>			
Тема 11. Розробка візуальних презентацій для модних колекцій Створення візуальних презентацій банерів з розміщенням ескізів, технічних креслень, графічних елементів для демонстрації колекції. Основи дизайну сторінки для портфоліо. вимоги до структури та оформлення професійного портфоліо. Підготовка та оптимізація файлів для друку та веб-публікацій Експорт готових робіт, оптимізація розмірів та форматів для якісного друку та онлайн-публікацій, стандарти роздільної здатності.	2	18	40
ЗАГ.:	6	84	180

## 6. Система оцінювання навчальної дисципліни

Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	<p>Загальна система оцінювання курсу.</p> <p>Система оцінювання курсу відбувається згідно з критеріями оцінювання навчальних досягнень студентів, що регламентовані в університеті.</p> <p>Впродовж кожного семестру студент отримує максимальну кількість – 100 балів.</p> <p>У другому та четвертому семестрі студент отримує 100 балів та 100 балів за екзамен. Оцінка за семестр виставляється як середнє арифметичне цих двох оцінок.</p> <p>У третьому семестрі загальну залікову оцінку утворює сума балів за виконання практичних та самостійних завдань (100).</p>
---	---

Вимоги до письмових робіт	<i>Зазначити: вид роботи (наприклад, письмова контрольна чи домашня для заочної форми; структуру завдань і бали за кожне з них; терміни написання (для денної – на якому занятті, для заочної – за 10 днів до початку сесії) для заочної – форму – від руки, друковану, електронний варіант???</i>
Семінарські заняття	
Умови допуску до підсумкового контролю	Впродовж семестру студент повинен набрати мінімум 50 балів, щоб отримати допуск до складання екзамену або отримання заліку.
Підсумковий контроль	1 семестр - залік 2 семестр - залік Сума балів за семестр є підсумковою оцінкою 3 семестр - екзамен Екзаменаційна робота складається з єдиного проекту високої складності. <i>Зазначити: форму контролю (залік, екзамен); форму здачі (усна, письмова, комбінована); структуру білета і розподіл балів за завдання</i>

## 7. Політика навчальної дисципліни

<p>Студентам обов'язково дотримуватися принципів академічної доброчесності, що включають наступні аспекти:</p> <p>Самостійне виконання завдань: Студенти повинні самостійно виконувати всі види робіт та завдань, які передбачені робочою програмою даної навчальної дисципліни.</p> <p>Посилання на джерела інформації: У випадку використання ідей, розробок, тверджень або відомостей з інших джерел, студентам слід вказувати посилання на ці джерела.</p> <p>Дотримання авторського права: Студенти зобов'язані дотримуватися норм законодавства про авторське право і суміжні права при використанні матеріалів у своїх роботах.</p> <p>Подання достовірної інформації: Студенти повинні надавати достовірну інформацію про результати власної навчальної, наукової чи творчої діяльності, а також зазначати використані методики досліджень та джерела інформації.</p> <p>Усі практичні роботи студент повинен представити на огляд викладачами кафедри дизайну згідно графіку. Для отримання позитивної оцінки з дисципліни необхідно отримати мінімальну кількість балів за кожну роботу і контроль. Перенесення терміну здачі робіт можливе з поважних причин. Незалежно від причин пропуску пари студент повинен самостійно вивчити тему, керуючись методичними рекомендаціями, наданими викладачем через он-лайн ресурс.</p>
--

## 8. Рекомендовані джерела та он-лайн ресурси

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Залкінд В. В. Комп'ютерне конструювання одягу . Харків. 2013. С.42.</li> <li>2. Посібник користувача Illustrator URL: <a href="https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html">https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html</a></li> <li>3. Adobe Photoshop — Навчання й підтримка URL:</li> </ol>
--

- <https://helpx.adobe.com/ua/support/photoshop.html>
4. Європейська школа дизайну 3D max URL: <https://eds.ua/>
  5. Шрифти українських дизайнерів. URL: <https://rentafont.com.ua/search/shryfty-ukrainskykh-dyzaineriv-ua>
  6. Inkscape. Інструкція. URL: <https://inkscape.org/>
  7. Gimp URL: <https://www.gimp.org/>
  8. Canva URL: <https://www.canva.com/>
  9. Відеоредактор Clideo. URL: <https://clideo.com/>
  10. VistaCreate. URL: <https://create.vista.com/uk/>
  11. Depositphotos Преміум колекція фотографій, векторів та відео <https://depositphotos.com/ua/>
  12. Clipchamp Безкоштовний онлайнвий редактор відео URL: <https://app.clipchamp.com/>

Викладач \_\_\_\_\_ Макогін Г.В.