



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн середовища	Рівень вищої освіти	другий (магістерський)
Кафедра	Дизайн тканин та одягу	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	1

ЦИФРОВИЙ ФОРМАТ МОДИ (ЦФМ)

Семестр 1 (осінь 2024)

Викладач	Дрокін Станіслав Анатолійович
E-mail	drokin.stanislav@ksada.org
Заняття	дистанційно, відповідно розкладу
Консультації	за розкладом та домовленістю
Адреса	к. 317, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+380505764013 викладач

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поza заняттями офіційним каналом комунікацій з викладачем є електронне листування. Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (можна скорочено — ЦФМ); 2) в полі після назви роботи позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) прикріплені файли підписувати таким чином: прізвище, назва, завдання. Розширення для текстової частини .doc, .docx, .pdf, .pptx, зображень — .jpeg/.jpg, .png, .pdf, .tiff/.tif, .bmp, .ai, .svg, 3D об'єктів — .obj, .stl., відео — .avi, .mp4. За умов дистанційних занять використовується програма Google Meet. Посилання на заняття у Classroom. Акаунт студента у Telegram та Google Meet має бути названо справжнім ім'ям та прізвищем студента. Консультавання з викладачем відбуваються на практичних заняттях та дистанційному навчанні, також (за потреби) онлайн у Telegram, електронному листуванні у межах робочого часу викладача.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Вивчення дисципліни «Цифровий формат моди» спирається на знання та вміння, отримані студентами під час вивчення дисциплін «Формоутворення», «Проектування», «Основи композиції», «Основи проектування взуття та аксесуарів», «Комп'ютерні технології», «Комп'ютерні технології в дизайні одягу», «Інноваційні технології в індустрії моди», а також на аналізі цифрових зразків комп'ютерної графіки, інновацій у застосуванні штучного інтелекту, 3D-технологій, ресурсів мережі Інтернет.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Навчальними матеріалами дисципліни «Цифровий формат моди» є матеріали методичного та практичного характеру, складені та систематизовані за авторською методикою укладача силабусу – вик. Дрокіна С.А. Теоретична та практична частина дисципліни транслюється

студентам під час занять з візуальною демонстрацією зображення цифрових об'єктів дизайну 2D та 3D вимірної комп'ютерної графіки. На практичних заняттях студенти виконують завдання, набуваючи нові знання та навички при проектуванні та створенні цифрових об'єктів дизайну – одяг, взуття, аксесуари та прикраси, на обрану тему з використанням концептуальних ідей, використовуючи сучасні можливості цифрової візуалізації. Лекційний матеріал ілюструється низкою наочних зразків у цифровому форматі, які демонструють приклади інноваційних дизайнерських рішень, виконаних в 2D растровій та векторній комп'ютерній графіці або за допомогою 3D-технологій, і відображають сучасний цифровий формат моди.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні розробки цифрових об'єктів дизайну з посиланням на вільні у доступі цифрові ресурси, у тому числі які використовують штучний інтелект, надаються викладачем під час занять або за проханням студента після закінчення заняття, а також в процесі електронного листування.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Практичний характер дисципліни передбачає застосування різного обладнання, включаючи наявність робочого простору (меблі, штучне освітлення), блокнот та ручка/олівець для записів та зарисовок, комп'ютерної техніки (ноутбук, планшет тощо), з можливістю демонстрації тематичних презентацій і виходу до мережі Інтернет, з використанням програм Microsoft Word, PowerPoint, графічних програм Adobe Illustrator, Adobe Firefly, CorelDRAW, Adobe Photoshop, GIMP, Krita, Blender, Substance Painter, додатків ChatGPT, Gemini, Midjourney, Leonardo, Khroma та інших.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою курсу «Цифровий формат моди» є формування у студентів поглиблених навичок роботи в цифровому просторі, підготовка студентів до самостійної професійної та творчої діяльності, закріплення базових інструментів та можливостей програм векторної та растрової графіки для створення цифрових об'єктів дизайну, поєднанням цифрового графічного простору з фотозображенням текстур та елементів (колажування), ознайомлення з основними інструментами 3D-моделювання для створення базових форм об'єктів, їх трансформації у складні об'єкти, скульптинг, текстурування, рендерінг та анімація, використання можливостей штучного інтелекту для швидкої візуалізації та адаптування у віртуальний простір цифрових об'єктів дизайну створених студентом. На практичних заняттях студенти освоюють базові інструменти комп'ютерних програм та додатків зі штучним інтелектом. Це надає їм можливість швидко вирішувати складні завдання по втіленню віртуальних ідей в проектній діяльності, із збереженням часу, що впливає на її конкурентоспроможність, формує навички створення сучасних об'єктів цифрової моди з урахуванням постійного розвитку інноваційних технологій.

Згідно Стандарту вищої освіти другого (магістерського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн», затвердженого та введеного в дію Наказом МОН України від 21.12.2018 р. № 1433 дисципліна забезпечує:

спеціалізовані (фахові) компетентності:

ІК – Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю і невизначеністю умов.

ЗК 1 – Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності;

СК 1 – Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;

СК 2 – Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну;

СК 3 – Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;

СК 4 – Здатність застосовувати навички проектно графіки у професійній діяльності;

СК 5 – Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності;

СК 7 – Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;

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

програмні результати навчання:

ПРН 1 – Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;

ПРН 4 – Визначати мету, завдання та етапи проектування;

ПРН 6 – Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;

ПРН 7 – Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень;

ПРН 8 – Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;

ПРН 9 – Створювати об'єкти дизайну засобами проектно графічного моделювання;

ПРН 10 – Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі;

ПРН 11 – Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах;

ПРН 12 – Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності;

ПРН 15 – Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етюдизайну у мистецьких практиках;

ПРН 17 – Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями);

ПРН 18 – Відображати морфологічні, стильові та кольорофактурні властивості об'єктів дизайну.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни «Цифровий формат моди» визначається вивченням інноваційних цифрових технологій для швидкого проектування та візуалізації цифрових об'єктів дизайну – одягу, взуття, аксесуарів та прикрас за допомогою базових

інструментів програм комп'ютерної 2D та 3D вимірної графіки, додатків, які використовують штучний інтелект згідно обраної теми завдань.

Дисципліна вивчається протягом першого семестру 1-го курсу (4 кредитів ECTS, 120 навчальних години, зокрема 30 год. — аудиторні – практичні заняття та 90 год. — самостійної роботи студентів). Всього курс має 2 модулі та 2 завдання.

Осінній семестр: 30 год. ауд. занять. Формою контролю є екзаменаційний перегляд.

Змістовний модуль 1. Використання 2D комп'ютерної графіки та інноваційних технологій для створення та візуалізації цифрових об'єктів дизайну.

Тема 1. Застосування 2D комп'ютерної графіки у цифровому форматі моди.

Тема 2. Переваги та недоліки растрової та векторної комп'ютерної графіки при проектуванні. Вибір оптимального графічного формату для візуалізації творчого задуму або створенні технічних ескізів.

Тема 3. Робота з шарами, кривою Безьє, застосування фактур, текстур, кольорових заливок та розтяжок, колажування. Проектування цифрових об'єктів дизайну за вибором згідно обраної теми та творчого задуму.

Тема 4. Застосування штучного інтелекту для візуалізації та вдосконалення графічних зображень цифрових об'єктів дизайну.

Тема 5. Етапи проектної роботи. Створення образно-асоціативного мудборду.

Тема 6. Етапи проектної роботи. Підготовка графічної частини проекту.

Змістовний модуль 2. Використання 3D технологій проектування та візуалізації цифрових об'єктів дизайну.

Тема 7. Основні принципи формування 3D об'єктів. Створення полігональних простих базових форм та їх трансформування у складні об'єкти. Використання 2D графіки для створення 3D об'єктів.

Тема 8. Створення 3D об'єктів на основі зображень, згенерованих за допомогою штучного інтелекту.

Тема 9. Скульптинг, робота з пензлями. Текстури, фактури, UV розгортка.

Тема 10. Використання рендерінгу та анімації для візуалізації 3D об'єктів.

Тема 11. Ключові аспекти інтерактивних віртуальних показів об'єктів цифрового формату моди за допомогою віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR).

Тема 12. Етапи проектної роботи. Підготовка візуальної частини проекту. Оформлення результатів виконаних робіт.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Навчальний процес з курсу «Цифровий формат моди» передбачає такі форми навчання: практичні заняття, самостійна робота, консультації та екзаменаційні перегляди. Практичним заняттям передують роз'яснення теоретичного матеріалу, завдяки чому студенти знайомляться з теоретичними основами курсу, обговорюють з викладачем ідеї та цифрові засоби для виконання завдання, ведуть роботу з аналогами.

Практичні заняття передбачають проектування, підбір необхідних програм, опанування роботою з базовими інструментами, роботу зі штучним інтелектом. Під час занять викладачем проводиться контроль та перевірка самостійних робіт. Самостійна робота студента спрямована на закріплення теоретичного матеріалу і виконання практичних

завдань. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

На заняттях діють загальні правила поведінки, прийняті у Вищій школі. Порухення порядку та створення перешкод навчальному процесу неприпустимі. Самостійні роботи необхідно здавати вчасно. Запізнення з задачею роботи буде оцінюватися максимально оцінкою «добре».

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропуски занять без поважних причин не заохочуються. У разі неможливості відвідати заняття, студент повинен завчасно повідомити про це викладача. Причини пропуску мають бути підтвержені документально.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

На дисципліну «Цифровий формат моди» розповсюджуються загальні правила академічної доброчесності. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.

Корисні посилання:

ЗАКОН УКРАЇНИ «Про освіту», стаття 42 Академічна доброчесність (Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38-39, С.380. Верховна Рада України. 2018. <https://zakonodavstvo.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>; <https://saiup.org.ua/novyny/akadem-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	2	3	4	5	6	7
1-й семестр						
дати занять	1	практика	Використання растрової та векторної графіки в цифровому форматі моди.	1		
визначаються	2	практика	Робота в растровій графіці.	1	Пошук та робота з аналогами. Створення мудборду. Ескізний пошук	
розкладом	3	практика	Розширення можливостей проектування з використанням нових інструментів програм векторної та растрової графіки.	2		
	4	практика	Робота в векторній графіці.	1	Трансформація ескізних пошуків в цифровий формат.	
	5	практика	Оптимальні можливості швидкого 3D-моделювання об'єктів в цифровому форматі моди.	1		
	6	практика	Робота 2D та 3D форматах комп'ютерної графіки.	4	Проектування об'єктів згідно обраної теми завдань.	

	7	практика	Робота з 3D-моделювання	6	Проектування об'єктів згідно обраної теми завдань.	
	8	практика	Використання інноваційних технологій для візуалізації об'єктів цифрового формату моди за допомогою віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR).	2		
	9	практика	Робота з додатками на основі штучного інтелекту.	2	Вдосконалення результатів візуалізації створених об'єктів	
	10	практика	Підготовка графічної та візуальної частини, створення презентації (пояснювальної записки).	8	Робота з презентацією.	
	11		Екзаменаційний перегляд. Презентації спроектованих об'єктів цифрового формату моди	2		

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема	Форма звітності	Бали
1	Альбом зразків аналогів авторських об'ємно-просторових об'єктів	0–20
	Виконання об'ємно-просторового об'єкту обраним видом конструктивного вирішення	0–20
	Альбом пошукових авторських технік	0–10
	Екзаменаційна тема: Розробка та виконання об'ємно-просторового об'єкту, його презентація	0–50
Всього балів		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–8	0–20	
A+	8	20	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана відповідно до задуму та розробленої концепції. В презентованій роботі використовуються різні конструктивні системи створення об'єкту. Робота виконана та презентована якісно та оригінально
A	7	18–19	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана відповідно до задуму та розробленої концепції. Презентація роботи в повному обсязі, якісна та акуратна

A-	6	16	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана відповідно до задуму та розробленої концепції. Презентація роботи в повному обсязі
B	5	12–15	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але в процесі виконання допустив декілька незначних помилок, що можуть стосуватися композиції або презентації роботи
C	4	8–11	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але є проблеми з якістю роботи
D	2–3	4–7	Студент не в повному обсязі оволодів матеріалом, робота виконана неякісно, грубо оформлена
E	1	1–3	Студент не в повному обсязі оволодів матеріалом, робота виконана неякісно, грубо оформлена презентація
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою семестрового контролю є екзаменаційний перегляд. Для одержання підсумкової оцінки необхідно пройти всі модульні контролю за семестр і виконати екзаменаційну роботу, яка і презентується під час перегляду. Покращити результат навчання можна за рахунок підготовки теми до участі в конференції студентських досліджень.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за участь у конференції за темою дослідження, виконаною в межах дисципліни (5–8), науково-творчі заходи (2–4), активність на заняттях, участь у житті групи (1–2). Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

На заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела з кожної окремої теми.

Основна література:

- Черевач, В. Цифрова мода: основні чинники виникнення та соціокультурне значення. Питання культурології. 2023. № 42. С. 307–315. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293804>
- Захаркевич О.В., Кошевка Ю.В., Кулешова С.Г., Швець Г.С. SMART FASHION: гід у світі цифрової моди. Монографія. Хмельницький національний університет, 2023. – 231 с. doi: https://tksv.khmnu.edu.ua/metod/2023/smart_fashion_2023.pdf
- Використання штучного інтелекту в освіті: ChatGPT і більше: збірник матеріалів

- круглого столу, 14 червня 2023 року, Україна / Відповід. за вип.: А. Яцишин. – Київ: УкрІНТЕІ., 2023. – 53 с.
4. Щербань Л.О., Костогриз Ю.О., Керсновська В.В., Кривенька Н.В., Іваницька В.О. Інноваційні технології дизайн-проектування сучасного одягу: технології і дизайн. Технічна естетика, дизайн та ергономіка. Київський національний університет технологій та дизайну, 2018. № 1 (26).
 5. Бабич А.І. Технологія виготовлення виробів з різних матеріалів: навч. посіб. Київ: КНУТД, 2021. 248 с.
 6. Основи формоутворення: навч. посібник / С. В. Вергунов, Н.С. Вергунова, Л.А. Звенігородський та ін.; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О.М. Бекетова. Харків : ХНУМГ ім. О.М. Бекетова, 2021. 124 с.
 7. Основи кольорознавства та декоративно-прикладного мистецтва: навч. посіб. / Прокопович Т.А., Каленюк О.М., Вахрамєєва Г.І. – Луцьк: Поліграфічний центр «Друк Формат», ФПО Покора І.О., 2019. 91 с.
 8. Genova A., Moriwaki K. Fashion and Technology: A Guide to Materials and Applications. Fairchild Books, 2016. 256 p.
 9. Encyclopedia of clothing and fashion. Volume 1-3 / Valerie Steele, Editor in Chef. – Detroit – London: THOMSON Gale, 2005. v.1. 456 p.; v.2. 470 p.; v.3. 562 p.
 10. Lahoda O., Tokar M., Hurdina V., Bondarenko B., Ieremenko I. Ecodesign and initiatives of sustainable development in the dimension of passion of artistic and design creativity. Amazonia Investiga, 12(65), 212-218. <https://doi.org/10.34069/AI/2023.65.05.20>
 11. Menkes S. Fashion Designers A-Z, Updated Edition. NY: TASCHEN, 2020. 720 p.
 12. McKelvey K. Fashion design: process, innovation & practice [2nd edition]/K. McKelvey, J. Munslow. Wiley, Hoboken, N.J., 2012. 236 p.

Допоміжна література:

1. Альянова Н.О., кер. Гурдіна В.В. Взаємовплив модної індустрії та віртуальної реальності. І студентська науково-практична конференція «Сучасний мистецький дискурс очима молодих науковців». Харків: ХДАДМ, 2023.
2. Косяк І., Дьолог О. Інноваційні технології в сучасних матеріалах та дизайні одягу. IV Міжнародна науково-практична онлайн-інтернет конференція «Проблеми та інновації в природничо-математичній, технологічній і професійній освіті». 2017.
3. Зіркевич, В. & Борщевська, Н. (2021, 22 квітня). Віртуальна мода: одяг, створений цифровим способом. «Актуальні проблеми сучасного дизайну»: [Матеріали конференції] (Т. 1, с. 227–230). Київський національний університет технологій та дизайну. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/17955/1/APSD2021_V1_P227-230.pdf

4.

Допоміжні ресурси

- | | |
|----------------------|---------------|
| 1. Adobe Firefly | 6. Gemini |
| 2. GIMP | 7. ChatGPT |
| 3. Krita | 8. Midjourney |
| 4. Blender | 9. Leonardo |
| 5. Substance Painter | 10. Khroma |