

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
**Приказом ИП Шилина Б.Г. от 20.11.2024 г. № 11**



/Б.Г. Шилин

**Дополнительная общеобразовательная программа  
общеразвивающая программа**

**“Интенсивная цифровая мода”**

Срок реализации образовательной программы: 60,1 академических часов

Возраст обучающихся: от 18 лет и старше

Форма обучения: заочная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

г. Санкт-Петербург, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план. Содержание программы	4
3. Календарный учебный график	6
4. Рабочая программа по дисциплине “Изучение программы Clo3D”	7
5. Рабочая программа по дисциплине “Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара”	12
6. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы	16
7. Система оценки результатов освоения образовательной программы	17
8. Список литературы, используемой при написании программы	18

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1. Нормативные правовые основания разработки программы.**

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа “Интенсивная цифровая мода” (далее - образовательная программа; программа) разработана на основе:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2) Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 3) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

### **1.2. Содержание программы.**

Содержание программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программ обучающих модулей, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

### **1.3. Направленность.**

Гуманитарная. Образовательная программа направлена на получение и/или повышение теоретических и практических знаний в сфере цифровой моды.

### **1.4. Актуальность и новизна образовательной программы.**

Актуальность данной образовательной программы характеризуется тем, что позволяет освоить с помощью дистанционных технологий создание одежды и лекал. Информация, содержащаяся в программе, собрана на основе опыта активно практикующих экспертов, работающих в этой сфере. Это позволяет делать программу соответствующей всем современным задачам.

Новизна данной программы состоит в работе не только с основами конструирования одежды, но и в разработке собственного подхода обучающихся, который в дальнейшем позволяет воспринимать и реализовывать создание одежды, а также переводить это в поле искусства. Новизна программы заключается также в проведении занятий с использованием электронных ресурсов. Обучающиеся знакомятся с современными возможностями цифровой моды через видеолекции и практические задания.

### **1.5. Цели образовательной программы.**

Программа “Интенсивная цифровая мода” является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, реализуемой с целью ознакомления обучающихся с основами создания одежды и лекал для них с помощью программ для ЭВМ.

### **1.6. Задачи образовательной программы.**

- рассмотреть особенности работы по созданию одежды разных видов и лекал для них в программе Clo3D;
- рассмотреть особенности работы в программе Blender.

1.7. Образовательная программа осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде.

1.8. Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса:

- интернет-технологии (обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде);
- электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

### **1.9. Трудоемкость обучения**

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 30 теоретических занятий, 12 проверочных работы в виде практических заданий, 1 итоговое задание в виде практического задания, что соответствует 60,1 академическим часам.

## **2. Учебный план. Содержание программы**

### **2.1. Учебный план**

№	Наименование блока (раздела программы)	Количество уроков	Объем уроков в академических часах	Формы промежуточной аттестации	Объем работы по теоретическим занятиям в академических часах	Объем работы по практическим занятиям в академических часах	Объем самостоятельной работы в академических часах
1	Изучение программы Clo3D	19	36,7	зачет	15,5	9	12,2
2	Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара	13	21,4	зачет	10,9	3,4	7,1
Итоговая работа			2		2		
ИТОГО:		32	60,1		28,4	12,4	19,3

## 2.2. Содержание

№	Наименование блока	Содержание
1	Изучение программы Clo3D	В данном разделе обучающийся знакомится с интерфейсом, особенностями и функциями программы Clo3D, а также учится создавать одежду разных видов и лекала к ним, а также анимировать одежду и готовить к экспорту в программу Blender.
2	Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара	В данном разделе обучающийся знакомится с интерфейсом, особенностями и функциями программы Blender, учится создавать анимации с аватаром, созданным в программе Blender.

### Календарный учебный график

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей)	Виды учебной нагрузки	1-2 неделя (1-14 день)	3-4 неделя (15-28 день)	Всего часов
1	2	3	4	5	8
1	Изучение программы Clo3D	теория	15,5		
		практические задания	9		
		сам. работа	12,2		
2	Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара	теория		10,9	
		практические задания		3,4	
		сам. работа		7,1	
	<b>Итоговая работа</b>			<b>2</b>	
	<b>Всего часов в неделю</b>		36,7	23,4	60,1

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 20.11.2024 г. № 11



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Изучение программы СЮ3D”**

г. Санкт-Петербург, 2024

### **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Интенсивная цифровая мода”.**

Целью изучения дисциплины “Изучение программы Clo3D” является формирование у обучающихся знаний, связанных с особенностями, интерфейсом и функциями программы Clo3D, а также знаний по созданию одежды разных видов и лекал для них в программе Clo3D.

Задачами изучения дисциплины “Изучение программы Clo3D” являются:

- ознакомление обучающегося с интерфейсом, особенностями и функциями программы Clo3D;
- ознакомление обучающегося с основами работы по созданию одежды разных видов и лекал для них в программе Clo3D.

### **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- интерфейс, особенности и функции программы Clo3D;
- понятие “кастомизация”;
- инструменты для создания лекал для разных видов одежды;
- понятие “гермент”;
- как загружать гермент;
- как редактировать изделие;
- влияние вида тканей на процесс создания лекал;
- базовые настройки тканей;
- тонкости работы в Clo3D;
- особенности печати лекал.

Уметь:

- работать в программе Clo3D;
- создавать аватар CLO;
- разрабатывать лекала для разных видов одежды в программе Clo3D;
- редактировать созданное изделие;
- создавать плечевые изделия с пришиванием замков и карманов;
- создавать реалистичные изделия;
- создавать поясные изделия;
- строить текстурные карты;
- работать с принтом и вышивкой;
- строить брюки со сложными элементами;
- строить одежду с корсетной шнуровкой, цепями, креплением страз и пряжек;
- пользоваться инструментом Fill;
- настраивать рендер;
- проводить анимацию и симуляцию ткани.

### **3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.**

В данном разделе обучающийся знакомится с интерфейсом программы Clo3D, основными особенностями технического и концептуального применения программы Clo3D, а также приобретает навыки создания одежды разных видов и лекал к ним в программе Clo3D.

Самостоятельная работа обучающегося включает:



- изучение под руководством преподавателя электронных информационных ресурсов, представленных на платформе дистанционного обучения "Getcourse".
- самостоятельное освоение интерфейса и функций программы Clo3D;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 36,7 академических часов..

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	<b>Изучение программы Clo3D</b>	<b>36,7</b>	<b>15,5</b>	<b>9</b>	<b>12,2</b>	<b>зачет</b>
1.1	Знакомство с программой Clo3D. Создание аватара CLO	1	0,6	0	0,4	-
1.2	Кастомизация аватара внутри программы	2	0,4	1	0,6	зачет
1.3	Разработка лекала. Пошив юбки. Изучение базовых инструментов	2,8	0,8	1	1	зачет
1.4	Разработка лекала. Построение топа	1,6	0,6	0	1	-
1.5	Загрузка гармента в CLO. Редактирование изделия	2	1	0	1	-
1.6	Базовая настройка тканей. Базовая настройка рендера	2	0,6	1	0,4	зачет
1.7	Создание плечевого изделия (бомбера). Часть 1: Построение бомбера по лекалу	1	0,6	0	0,4	-

1.8	Создание плечевого изделия (бомбера). Часть 2: Пришивание замков и карманов	2	0,6	1	0,4	зачет
1.9	Создание плечевого изделия (бомбера). Часть 3: Реалистичное изображение	3	1,1	1	0,9	зачет
1.10	Создание штанов. Построение текстурных карт	3	1,4	1	0,6	зачет
1.11	Работа с принтом и вышивкой	2	0,9	0	1,1	-
1.12	Построение брюк со сложными элементами	1	0,6	0	0,4	-
1.13	Корсетная шнуровка, цепи, крепление страз и пряжек	3	1,3	1	0,7	зачет
1.14	Надувание через инструмент Fill. Ширинг	2	1,3	0	0,7	-
1.15	Тонкости работы в Clo3D	2	1,3	0	0,7	-
1.16	Настройка рендера	1,3	0,8	0	0,5	-
1.17	Анимация и симуляция ткани	2	1,2	0	0,8	-
1.18	Печать лекал	1	0,4	0	0,6	-
1.19	Задание по блоку Clo3D	2	0	2	0	-

### **Варианты практических заданий.**

1. Обучающемуся необходимо кастомизировать аватар в программе Clo3D, используя изученные функции программы. Результат – изображение аватара – приложить к соответствующему уроку файлом формата jpeg, pdf или png.
2. Обучающемуся необходимо построить платье в программе Clo3D по лекалам, применяя полученные на уроке навыки. Результат работы – изображение изделия – необходимо прикрепить к соответствующему уроку файлом формата jpeg, pdf или png.
3. Обучающемуся необходимо переделать любое изделие из CLO SET так, чтобы оно соответствовало задумке, и примерить его на своего кастомизированного аватара. Результат работы – изображение аватара – прикрепить к соответствующему уроку файлом png, jpg или pdf.
4. Обучающемуся необходимо построить плечевое изделие – бомбер или куртку – в Clo3D по лекалам, применяя полученные на уроке навыки. Результат работы – изображение изделия – прикрепить к соответствующему уроку файлом формата jpeg, pdf или png.
5. Обучающемуся необходимо отредактировать свою предыдущую работу (бомбер или куртку), учитывая новую информацию о создании реалистичного бомбера. Результат – изображение аватара в бомбере или куртке – прикрепить к соответствующему уроку файлом png, jpg или pdf.
6. Обучающемуся необходимо создать брюки в программе Clo3D, используя полученные на уроке навыки. Результат работы – изображение аватара, одетого в разработанное изделие – прикрепить к соответствующему уроку файлом формата jpeg, pdf или png.
7. Обучающемуся необходимо выбрать любой из созданных ранее образов (юбка, топ, бомбер/куртка, брюки) и добавить к ним один или несколько изученных на уроке элементов. Результат работы – изображение аватара в образе – приложить к соответствующему заданию файлом формата jpeg, pdf или png.

### **Вариант итогового задания по модулю “Изучение программы Clo3D”**

Обучающемуся необходимо подготовить презентацию о работах, созданных за время изучения программы Clo3D.

Презентация должна включать:

- слайд с визуальным материалом, вдохновившим на создание коллекции;
- изображения изделий;
- идеи будущих видеороликов, которые обучающийся будет создавать в следующем модуле (Blender);

Изделия должны быть отрендерены.

Результат работы – презентацию – необходимо приложить к соответствующему уроку файлом формата pdf.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич  
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482  
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

**УТВЕРЖДЕНО**  
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 20.11.2024 г. № 11



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине**  
**“Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара”**

г. Санкт-Петербург, 2024

### **1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Интенсивная цифровая мода”.**

Целью изучения дисциплины “Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара” является формирование у обучающихся знаний об особенностях, функциях и интерфейсе программы Blender, использовании программы Blender для создания аватара.

Задачей изучения дисциплины “Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара” является ознакомление обучающихся с особенностями, функциями и интерфейсом программы Blender.

### **2. Планируемые результаты освоения образовательной программы**

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- особенности, функции и интерфейс программы Blender;
- понятие “сцена” в программе Blender и ее применение.

Уметь:

- пользоваться инструментами программы Blender;
- создавать сцену в программе Blender;
- экспортировать созданную одежду из программы Clo3d в программу Blender;
- создавать анимации в программе Blender;
- правильно настраивать свет в программе Blender;
- настраивать рендер и блокинг в программе Blender;
- настраивать анимацию аватара;
- настраивать лицевую анимации;
- настраивать текстуры аватара;
- надевать аксессуары и обувь на аватара;
- настраивать сцену в программе Blender (свет, детали, анимация камеры по кривой).

### **3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.**

В данном разделе обучающийся знакомится с особенностями, функциями и интерфейсом программы Blender.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение интерфейса и функций программы Blender;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 6,7 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля

1	2	3	4	5	6	7
1.	<b>Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара</b>	<b>21,4</b>	<b>10,9</b>	<b>3,4</b>	<b>7,1</b>	<b>зачет</b>
1.1	Разбор интерфейса Blender	1,5	0,6	0,4	0,5	зачет
1.2.	Создание сцены	1,5	1	0	0,5	-
1.3.	Экспорт одежды из Clo3d в Blender	1,5	0,6	0,5	0,4	-
1.4.	Анимация в Blender	2,9	1,9	0	1	-
1.5.	Настройка света, скачивание HDR карт	1	0,7	0	0,3	-
1.6	Настройка рендера, пререндера, вывод	2	0,5	1	0,5	зачет
1.7	Работа с аватаром: Human Gen и анимация	1,5	0,6	0,5	0,4	-
1.8	Настройка анимации аватара	1	0,5	0	0,5	-
1.9	Настройка лицевой анимации. Текстуры Аватара	1,8	0,8	0	1	-
1.10	Как надевать аксессуары на аватара. Надевание обуви	1	0,6	0	0,4	-
1.11	Настройка материалов и моделирование	2	1,4	0	0,6	-
1.12	Дополнительные настройки сцены: свет, детали, анимация камеры по кривой	2,7	1,7	0	1	-
1.13	Задание по блоку Blender	1	0	1	0	зачет

### **Варианты практических заданий:**

1. Обучающемуся необходимо скачать программу Blender на свой компьютер, повторить базовые действия, показанные в уроке.
2. Обучающемуся необходимо экспортировать одежду, созданную во время прохождения модуля Clo3D, в Blender.
3. Обучающемуся необходимо собрать сцену в программе Blender.  
На сцене должны быть:
  - аватар в одежде, импортированной из Clo3D ранее;
  - минимум 2 объекта;
  - настроенный свет.

Результат работы – изображение сцены – необходимо приложить к соответствующему уроку файлом формата jpeg или png.

### **Вариант практического задания по итогам изучения модуля: “Изучение базовых инструментов в программе Blender. Создание аватара”**

Обучающемуся необходимо на основе ранее выполненных практических заданий закончить настройку аватара в программе Blender и доработать сцену. Результат работы – изображение сцены с Аватаром – необходимо приложить к соответствующему уроку файлом jpeg или png.

### **3. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

**3.1. Форма обучения:** заочная исключительно с применением дистанционных технологий и электронного обучения.

#### **3.2. Форма организации образовательной деятельности обучающихся**

Уроки в виде видеозаписей находятся в личном кабинете на платформе “Getcourse” в электронном виде в формате mp4.

Обучающиеся могут проходить уроки в любое удобное для обучения время.

Также предусмотрены 3 занятия в режиме реального времени, видеозаписи которых после проведения будут доступны обучающимся для просмотра в любое удобное время.

В трех модулях обучающийся выполняет практические задания по темам соответствующего модуля.

Консультационная и информационная поддержка слушателей осуществляется службой технической поддержки с помощью инструментов платформы “Getcourse”, а также по электронной почте.

#### **3.3. Материально-технические условия реализации программы**

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы “Getcourse”, функциональность которой обеспечивается ООО "Система Геткурс", которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Шилину Б.Г. Все коммуникации с преподавателем осуществляются посредством указанной платформы, а также по электронной почте.

Уроки, учебно-методические материалы, вебинары проводятся на платформе “Getcourse”.

Каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе “Getcourse”.

Обучающемуся предоставляется бесплатный доступ к электронной библиотечной систем ФГИС «Национальная электронная библиотека».

#### **3.4. Перечень учебно-методических материалов**

Наименование учебно-методических материалов	Количество
Конспект “Как создать хорошее видео”	1



## **4. Система оценки результатов освоения образовательной программы**

### **4.1. Текущий контроль успеваемости**

Качество усвоения учебного материала контролируется преподавателем помодульно путем проверки практических заданий, выполненных обучающимся. Практические задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе “Getcourse” в формате документов.

Задания оцениваются преподавателем следующим образом.

Для успешного прохождения текущего контроля успеваемости обучающийся должен выполнить практические задания, направленные на отработку полученных теоретических навыков. После отправки заданий на проверку обучающийся получает обратную связь и должен внести правки в свою работу, если это необходимо. После внесения правок обучающийся должен прислать задание еще раз.

Практическое задание оценивается по объективным критериям:

- соответствует ли выполненное задание техническому заданию;
- верно ли выбраны программа и инструменты для выполнения заданий;
- работа должна быть творческой и наделена определенным смыслом.

Практические задания нацелены на выявление навыка усвоения теоретического материала.

По итогу выполнения заданий обучающийся получает “зачет/незачет”

### **4.2. Итоговая аттестация**

Обучение завершается обязательным выполнением итогового задания. Сдача итогового задания входит в нормативный срок освоения программы курса.

Обучающийся выполняет итоговое задание на основании полученных в процессе прохождения образовательной программы знаний и навыков и сдает его в электронном виде с использованием функционала личного кабинета платформы “Getcourse” на проверку.

Итоговое задание выполняется на основе предыдущих заданий, выполненных обучающимся при текущем контроле знаний.

Для зачета обучающемуся необходимо подготовить финальный проект.

Финальное задание состоит из двух частей. Первая часть – статичные рендеры с разработанными на курсе элементами одежды и костюмами. Вторая – короткое видео с аватаром в разработанном костюме.

Требования к статичным рендерам (изображениям):

- формат 1920\*1080;
- файл jpeg или png;

К изображениям необходимо приложить краткое описание проекта (до 7 предложений).

Требования к видеоролику:

- время: 5-15 секунд

- формат: 1920\*1080
- файл mp4

При наличии созданного финального проекта в соответствии с заданием обучающийся получает “зачет”.

Выпускникам, имеющим положительный результат (зачет) по итоговой экзаменационной работе, выдается сертификат об успешном освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

## **5. Список литературы, используемой при написании программы.**

1. Крючкова Г.А., Конструирование женской и мужской одежды : учебник / Г. А. Крючкова. - Изд. 2-е, стер. - М.: Академия, 2005, 384 с.
2. Ермилова В. В., Моделирование и художественное оформление одежды : Учеб. пособие для студентов учреждений сред. проф. образования / В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова. - М. : Мастерство; Академия; Высшая школа, 2000, 184 с.
3. Захаржевская Р., История костюма: От архаичности до современности. М.: Рипол Классик, 2008, 288 с.
4. Сахарова Н.А. Цифровая мода — новая траектория развития fashion индустрии // Известия высших учебных заведений. Технология легкой промышленности. 2021. Т. 53. № 3. С. 25–28.
5. Борзунов Г.И, Каршакова Л.Б., Груздева М.А., Обетковская М.А., Смирнов В.Б., Захаркина С.В. Особенности проектирования одежды в цифровой среде // Известия вузов. Технология текстильной промышленности, № 2(398), 2022, с. 183–191.
6. Morgan J. Le défilé de mode: spectaculaire décor à corps // Societes Representations, 2011, 1, p. 125–136.