

Студијски програм : Мастер струковне студије Дизајн текстила и одеће			
Назив предмета: ТКО 1Д6001 Текстил и костим у дигиталном окружењу 1			
Наставник/наставници: др Марина Кеџман проф. струк. студ.; Драгана Вучетић, асистент			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: Дефинисано условима за упис МСС ДТО			
Циљ предмета			
Оспособљавање студената за примену рачунарских програма у дизајну текстила и одеће уз коришћење специфичне методологије рада у дигиталном окружењу. Употреба рачунара у свим фазама процеса дизајна текстила и одеће, од идеје до техничке припреме и реализације.			
Исход предмета			
По положеном испиту студент ће бити у стању да активно примењује рачунарске програме за растерску и векторску графику у свим фазама процеса дизајна, као и да одабира и повезује различите програмске пакете у свим фазама израде дизајна. Студент је у стању да у раду идентификује и иновативно примени ликовне вредности карактеристичне за дигитално окружење.			
Садржај предмета			
Теоријска настава			
Специфичности растерских и векторских програма; Примена рачунарских програма у креирању инспирације и стварању ликовних решења за примену у дизајну текстила и одеће; Употреба дигиталне фотографије и видеа у стварању базе инспирације; Примена рачунарских програма и прилагођавање ликовних решења захтевима дигиталног окружења; Дигитална композиција идејног решења дизајна текстилних површина; Дигитална композиција дизајнерског решења костима; Увод у рачунарске програме за креирање 3D садржаја- Маја и 2D садржаја: Krita, Photopea, Gimp, Procreate, Inkscape.			
Практична настава			
Упознавање са правилним планирањем и повезивањем растерских и векторских програма; Примена програма за 2D и 3D илустрацију у дизајну текстила и одеће; Интерфејс, организација пројеката, алатке, врсте геометрије, полигонално моделовање; Употреба рачунарских програма у креирању инспирације; Примена рачунарских програма за дигиталну илустрацију у дизајну текстила и одеће; Сложеније опције у процесу креирања ликовних решења.			
Литература			
1. Арнхајм Р. Уметност и визуелно опажање, Универзитет уметности и СКУ, Београд, 1998. 2. Lidwel W., Holden K., Butler J., Универзална начела дизајна, Мате, Загреб, 2013. 3. Palamar Todd, Mastering Autodesk Maya 2016, John-Wiley-Sons-Inc, Sybex Inc, New York, 2015. 4. 3dExtrude Tutorials, Autodesk Maya - An Introduction to 3D Modeling, 2018. 5. Murdock K., Autodesk Maya 2020 Basics Guide, SDC Publications, Mission KS, 2017			
Број часова активне наставе		Теоријска настава: 3	Практична настава: 4
Методe извођења наставе			
1. Аудитивна, 2. Илустративно-демонстративна, 3. Вербално-текстуална, 4. Метода практичног рада.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	20	практични рад	50
практична настава	30		