

ΤΟΜΕΑΣ
ΚΛΩΣΤΟΨΦΑΝΤΟΥΡΓΙΑΣ
&
ΕΝΔΥΣΗΣ

Ειδικότητα: Ύφασμα – Ένδυση

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Μαθήματος

«ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΙΙΙ»

Α΄ Τάξη 2^{ου} Κύκλου Τ.Ε.Ε.
2 ώρες /εβδομάδα

Αθήνα, Απρίλιος 2001



Μάθημα: « Εφαρμογές Ηλεκτρονικών Υπολογιστών ΙΙΙ ».

A. ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:

Στην Α' Τάξη ΤΕΕ, 2ου κύκλου, οι μαθητές θα εισαχθούν στη χρήση εξειδικευμένων εφαρμογών σχεδίασης στο έτοιμο ένδυμα. Οι μαθητές εισάγονται στη χρήση ειδικευμένου προγράμματος σχεδίασης ενδυμάτων, με την βοήθεια Η/Υ, του συστήματος ηλεκτρονικής σχεδίασης. Με το πέρας του κύκλου αναμένεται να έχουν ανεπτυγμένες ικανότητες εύρεσης πληροφοριών μέσω του Διαδικτύου καθώς και να σχεδιάζουν μοντέλα ενδυμάτων, υφασμάτων καθώς και σχέδια με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του ενδύματος σε προγράμματα CAD (design). Οι μαθητές θα έχουν επίσης τις βάσεις για περαιτέρω ειδίκευση στα παραπάνω προγράμματα και σε συγγενή εμπορικά πακέτα.

B. ΜΕΣΑ -ΟΡΓΑΝΑ – ΕΡΓΑΛΕΙΑ- ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ:·

- Βιβλίο μαθήματος
- Εγχειρίδιο χρήσης συστήματος ηλεκτρονικής σχεδίασης ενδυμάτων
- Ηλεκτρονικός υπολογιστής (1 ανά 2 μαθητές)
- Λογισμικό συστήματος ηλεκτρονικής σχεδίασης ενδυμάτων (design).
- Λογισμικό λειτουργικού συστήματος
- Λογισμικό προγράμματος πλοήγησης στο διαδίκτυο

Ωρες Διδασκαλίας : 2 (ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι διδάσκοντες οφείλουν να έχουν μια ευελιξία μέσα στο πλαίσιο του προτεινόμενου προγράμματος σπουδών, ώστε να το προσαρμόζουν κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο στις εκάστοτε εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές συνθήκες.

ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο : ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ ΜΕ Η/Υ (ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ CAD)				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να αναφέρει τα εργαλεία του προγράμματος. - Να περιγράφει τις λειτουργίες του συστήματος σχεδίασης. - Να αναφέρει τις βασικές λειτουργίες του συστήματος σχεδίασης. - Να χειρίζεται το λογισμικό των προγραμμάτων σχεδίασης ενδυμάτων με Η/Υ (συστήματα CAD) . 	<p>1.1 Δομή συστήματος. Παρουσίαση προγράμματος εργασίας (βιβλιοθήκες-αρχειοθέτηση-τύπος αρχείου- backup)</p> <p>1.2 Περιβάλλον εργασίας</p> <p>1.3 Θέση εργαλείων προγράμματος και γρήγορη αναφορά τους</p> <p>1.4 Περιβάλλον εργασίας</p> <p>1.5 Βασικοί κανόνες Χειρισμού</p> <p>1.6 Γραμμές Εργαλείων</p> <p>1.7 Μενού Προγράμματος</p> <p>1.8 Εισαγωγή στις έννοιες του συστήματος για σχεδίαση ενδυματος..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Η/Υ συμβατοί με το λογισμικό Σχεδιασμού Ενδύματος (design) ◆ Εκτυπωτής έγχρωμος με δυνατότητα εκτύπωσης ειδικών χρωμάτων pantone. ◆ Παρουσίαση και εξήγηση της χρήσης του λογισμικού των προγραμμάτων σχεδίασης ενδυμάτων με Η/Υ (συστήματα CAD) . <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 1</u></p> <p>Πλοήγηση στα μέρη του ηλεκτρονικού συστήματος σχεδίασης</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 2</u></p> <p>Δημιουργία βιβλιοθηκών - αρχειοθέτηση-backup.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 3</u></p> <p>Ασκήσεις χειρισμού εργαλείων σχεδίασης.</p>	<p>Η αξιολόγηση περιλαμβάνει πρακτική δοκιμασία: Οι μαθητές καλούνται να υλοποιήσουν με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή ένα θέμα παραπλήσιου περιεχομένου με αυτό των εργαστηριακών ασκήσεων. Βαθμολογείται η συγκρότηση και η πληρότητα της λύσης</p>	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο : ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΚΙΤΣΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ - ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ ΜΕ Η/Υ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να αναφέρει Βασικά εργαλεία διαχείρισης εικόνας. - Να χρησιμοποιεί τις γραμμές 	<p>2.1 Βασικά εργαλεία διαχείρισης εικόνας</p> <p>2.2 Γραμμές σχεδίασης</p> <p>2.3 Σχεδίαση βασικού σκίτσου</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Υπόδειξη σχεδιασμού και επεξεργασίας σχεδίων ενδυμάτων με τη βοήθεια Η/Υ με λογισμικό CAD-Design. 		24

ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
<p>σχεδίασης</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να επεξεργάζεται και να δημιουργεί αρχεία με πρότυπα σχέδια ενδυμάτων. - Να σχεδιάζει γυναικεία, ανδρικά και παιδικά ενδύματα, με τη χρήση συστήματος CAD - Να χειρίζεται τη παλέτα χρωμάτων στην σχεδίαση σκίτσων - να κατανοεί τις δυνατότητες ενός σχεδιαστικού προγράμματος. 	<p>με άξονα συμμετρίας ή χωρίς</p> <p>2.4 Διόρθωση σκίτσου με τα εργαλεία του προγράμματος</p> <p>2.5 Τοποθέτησης χρώματος από παλέτα χρωμάτων σε σκίτσο</p> <p>2.6 Σχεδίαση ελεύθερου σχεδίου</p>	<p><u>Εργαστηριακή άσκηση 4</u> Ασκήσεις χειρισμού εργαλείων διαχείρισης εικόνας.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 5</u> Ασκήσεις σχεδιασμού μοντέλου.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 6</u> Ασκήσεις σχεδιασμού Ενδυμάτων.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 7</u> Εφαρμογή των εργαλείων σχεδίασης, στη σχεδίαση τεχνικού σχεδίου σκίτσου.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 8</u> Ασκήσεις Σχεδιασμού και επεξεργασίας γυναικείων ανδρικών και παιδικών ενδυμάτων,</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 9</u> Ασκήσεις Σχεδιασμού με συνδυασμό χρωμάτων και χρήση παλετών χρωμάτων.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 10</u> Ασκήσεις Σχεδιασμού και επεξεργασίας χρωματικών συνδυασμών, με τη χρήση συστήματος CAD,</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 11</u> Ασκήσεις εκτύπωσης σχεδίων.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 12</u> Ανάλυση μοντέλου παραγωγής, υφάσματος και ανάπτυξη σε μορφή</p>		

ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
		προβλήματος CAD		
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο : ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΥΦΑΣΜΑΤΟΣ ΜΕ Η/Υ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να περιγράφει τον τρόπο επεξεργασίας του υφάσματος με Η/Υ. - Να δημιουργεί εφέ με Η/Υ. - Να σχεδιάζει διαφορετικούς τύπους υφασμάτων. - Να χειρίζεται το χρωματολόγιο υφάσματος. 	<p>3.1 Επεξεργασία υφάσματος- δημιουργία motif με Η/Υ.</p> <p>3.2 Χρωματολόγιο υφάσματος</p>	<p><u>Εργαστηριακή άσκηση 13</u> Ασκήσεις Σχεδιασμού και επεξεργασίας διαφορετικών τύπων σχεδίων υφασμάτων.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 14</u> Δημιουργία νέου σχεδίου υφάσματος με συνδυασμό στοιχείων από άλλα υφάσματα.</p>	♦	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο : ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ –ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΜΕ Η/Υ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να αναφέρει τις λειτουργίες επεξεργασίας της εικόνας - Να εκτελεί πράξεις επεξεργασίας εικόνας – φωτογραφίας. - Να τοποθετεί ύφασμα και χρώμα στο σκίτσο 	<p>4.1 Scanning αντικειμένου</p> <p>4.2 Επεξεργασία εικόνας - φωτογραφίας</p> <p>4.3 Τοποθέτηση υφάσματος και χρώματος σε φωτογραφία</p>	<p><u>Εργαστηριακή άσκηση 15</u> Ασκήσεις επεξεργασίας εικόνας- φωτογραφίας.</p> <p><u>Εργαστηριακή άσκηση 16</u> Ασκήσεις εφαρμογής υφάσματος σε σκίτσο και σε φωτογραφία.</p>	♦	8