

校级硕士 时尚纺织品设计



tech 科学技术大学

校级硕士 时尚纺织品设计

- » 模式:在线
- » 时间:12个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techitute.com/cn/design/professional-master-degree/master-textile-design-fashion

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

14

04

结构和内容

18

05

方法

34

06

学位

42

01 介绍

时尚是一个具有巨大全球影响力的行业。它可能是最广泛的艺术，因为没有人能够逃脱它。此外，它可以塑造许多人的个人和集体身份，所以它是一种艺术表达，但也是一种个人表达。这就是为什么应用于时尚的纺织品设计如此重要，并能在不同国家和地区对人们的文化产生影响。该课程为学生提供了所有必要的工具，使他们能够进行不同类型的设计，应用于纺织时尚，从而使他们能够成为未来的伟大设计师，激励全世界数百万人



“

想想你最喜欢的设计师。如果你想像他们一样获得成功, 这个硕士学位就是你所需要的”

在日常生活中,有一些问题,由于它们无所不在,即使非常重要,也不会被注意到。其中一个因素是时尚。没有人能够逃脱它。无论我们喜欢与否,时尚在审美上塑造了国家,文化和社会群体。即使是那些不自觉地以某种方式穿着的人也会受到影响。

所以它是社会层面上的一个基本要素。但在其他领域,如纺织业或文化界,它也具有重大意义。时尚界每年的流动资金达数十亿美元,最著名的设计师被认为是这个时代的伟大艺术家。

由于这个原因,它是这样一门多层面的学科,它直接影响到很大比例的人口,并间接影响到所有的人。因此,那些想专门从事应用于时尚的纺织品设计的人知道,他们的角色将是非常有影响力的,他们在进行新的创作时的决定可以影响很多人,并且可以对他们的公司或品牌产生巨大的经济推动作用。

这个时尚纺织品设计硕士学位为学生提供了所有必要的工具,使他们能够专注于该学科,并由于他们能够创造的壮观设计而成为时尚界的重要人物。

这个**时尚纺织品设计校级硕士**包含了市场上最完整和最新的方案"。主要特点是:

- ◆ 由时尚专家介绍的实际案例研究的发展
- ◆ 它的普遍性,同时也是具体的视角,由于它涵盖了全球时尚纺织品设计的全景,向学生传授各种具体知识
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 它特别强调纺织品设计的创新方法
- ◆ 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

时尚界需要有新想法的设计师。这个学位为你提供了成为其中一员的所有工具”

“

在整个地球上,时尚是一个必不可少的元素。专注于纺织品设计,开始改变世界”

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

使用你喜欢的面料设计各种服装并获得成功。

想在T台上看到你的设计吗?这个资格证书将帮助你做到这一点。在TECH,我们帮助你实现这一目标。



02 目标

该计划的主要目的是为学生提供最好的内容,使他们能够实现自己的梦想,并在世界最好的T台上看到他们的设计。为了做到这一点,它为他们提供了一系列的知识,从设计技术本身,通过对艺术世界的深刻理解来激发他们,到选择材料来进行。通过这种方式,TECH确保学生学到在这个重要部门取得成功所需的一切。





“

这个时尚纺织品设计学位将帮助你实现你一直梦想的设计”



总体目标

- ◆ 获得有关时尚历史的详细知识将与今天希望在这个部门发展的专业人士的工作相关
- ◆ 了解艺术史和时装史之间的联系
- ◆ 能够设计成功的时尚项目
- ◆ 知道如何应用主要的纺织品印刷技术

“

时尚是一门艺术, 在这个课程结束时, 你将成为一名真正的艺术家”





具体目标

模块1. 艺术性绘画

- ◆ 了解观察和表现形式的策略
- ◆ 了解平面和立体视觉
- ◆ 根据分析和综合的标准,学习各种图形技术和工具
- ◆ 区分和识别区分这些技术的支持,材料和工具,以及所涉及的基本词汇
- ◆ 了解并掌握绘画的图形元素,以及最适合图形表达的媒介

模块2. 技术图纸

- ◆ 在寻找设计问题的解决方案时,将表示系统的知识作为一种工具
- ◆ 发展构思和空间视野,获得鼓励推广和产生想法的新工具
- ◆ 学会用斜面,轴测和圆锥系统系统来表示物体,作为传递想法以实现想法的一种手段
- ◆ 获得实现技术项目所需的理论和方法学知识
- ◆ 直接面对三维体在平面上的表现,锐化了感知感
- ◆ 培养技能和能力,使他们能够在技术媒介中以精确,清晰和客观的图形解决方案来表达自己的
- ◆ 理解三维模型,并从任何角度将数字或部件形象化

模块3.比色法

- ◆ 理论和实践知识以及对色彩现象在不同领域的理解
- ◆ 了解在设计中使用色彩的不同工具和最新资源,处理设计过程中手工和数字应用色彩的不同手段
- ◆ 了解如何通过利用色度资源和国际标准尺寸来应用色彩,以实现设计项目的特定目标
- ◆ 用本专业的术语和语言分析和区分视觉感知的主要规律
- ◆ 理解设计中构图安排的基本方案

模块4.当代艺术的历史

- ◆ 在分类和分析方面发展当代艺术史的方法
- ◆ 了解当代艺术史的具体术语,并适当使用
- ◆ 分析和理解当代艺术的历史意义及其对社会的影响
- ◆ 管理当代艺术资源和来源
- ◆ 了解当代艺术的历史,将其作为设计产品的灵感,创意和质量的来源

模块5.设计中的数字工具

- ◆ 要知道在当前的设计背景下,最重要的软件
- ◆ 掌握数字和矢量图像的词汇,方法和理论-实践内容
- ◆ 了解图像修饰和处理软件,并发展其使用所需的技能
- ◆ 了解矢量绘图软件并培养使用该软件所需的技能
- ◆ 理解编辑设计软件,培养自己创作最终作品的技能

模块6.时尚绘画

- ◆ 了解人体解剖学及其主要特征,以便能够在时尚人物中表现它
- ◆ 了解人体的法则,以便能够对时尚人物进行造型设计
- ◆ 详尽地分析和区分人体在实现时尚人物方面最重要的区域
- ◆ 区分时尚插画中的图形塑料表现技术
- ◆ 在时尚人物中寻找个人风格,作为时装设计师身份的一个标志

模块7.纺织技术

- ◆ 识别不同类型的纺织纤维
- ◆ 根据纺织材料的特性,为特定的设计选择一种纺织材料
- ◆ 了解染色技术
- ◆ 掌握镂空纺织品的不同类型的编织方法
- ◆ 了解不同材料的特性及其操作和制作的技术
- ◆ 了解主要的纺织品印刷技术

模块8.时尚界的可持续性

- ◆ 要明白,人类目前的生活方式将我们变成了不可持续的消费者
- ◆ 在设计构思和开发阶段获得并纳入环境和可持续性标准
- ◆ 了解减少环境影响的预防和适当措施
- ◆ 将可持续性作为设计方法中的一项要求
- ◆ 为学生提供自然和环保的灵感来源

模块9.纺织材料的创造

- ◆ 了解刺绣的历史,它的分类和材料,以及它在当前时尚中的历史和超越
- ◆ 学习十字绣的方法
- ◆ 学习编织的原理和分类
- ◆ 学习如何制作花边,适合制作花边的材料,以及花边的历史和在当前时尚中的超越性
- ◆ 学习如何制作花边,制作花边的材料,以及花边的历史和在当前时尚中的超越性
- ◆ 要学习如何钩织,制作材料,以及它的历史和在当前时尚中的超越性
- ◆ 要学习如何编织,用于制作的材料,以及它的历史和在当今时尚界的超越

模块10.纺织品印刷方法

- ◆ 学习最重要的纺织品印刷技术
- ◆ 区分每种印刷技术的合适和特定的媒介
- ◆ 分析在特定设计上印刷时可能出现的技术问题
- ◆ 寻找实际的,方法上的和替代性的解决方案,使纺织品印刷成为一种设计资源
- ◆ 促进设计的资源和来源

03 能力

在完成这个时尚纺织品设计的硕士学位后,学生将能够进行一系列与为不同受众创造不同服装有关的任务。因此,学生将能够做出有吸引力的设计,应用不同的纺织印刷技术,或了解构成时尚的所有元素,作为一种艺术,以便他们能够为不同领域和众多目的做出时尚创作。





“

你的新技能将使你成为备受欢迎的时装设计专家”



总体能力

- ◆ 创造有吸引力的设计, 成为本季的必修课
- ◆ 将时尚行业的历史标准应用于当前的设计, 使其成为任何衣柜中的必备服装
- ◆ 在时装设计中应用不同的纺织品印刷技术, 始终优先考虑最可持续的产品

“

了解你需要知道的一切, 以成为一个时尚明星”





具体能力

- ◆ 培养制作艺术画的必要技能
- ◆ 制作技术和三维图纸
- ◆ 认识到可以应用于时装设计的不同艺术风格
- ◆ 深入了解颜色的特点, 以便将最合适的颜色应用于时装设计
- ◆ 将当代艺术的标准应用于时装设计
- ◆ 应用不同的时装图画技术来创造创新设计
- ◆ 进行时装系列的视觉展示
- ◆ 在服装设计和创作中应用致力于可持续性的材料
- ◆ 在服装创作中应用不同的刺绣技术
- ◆ 在织物的印刷中应用最常用的技术

04 结构和内容

该课程由10个模块组成, 学生将深入学习艺术绘画, 纺织技术, 印刷技术, 应用于时尚的艺术史, 比色法, 数字设计工具和技术绘图等方面。通过这种方式, 学生将获得这一领域的完整知识, 成为该领域的真正专家和下一个时装设计师。





“

纺织设计中的最佳内容应用于时尚”

模块1. 艺术性绘画

- 1.1. 绘画的历史
 - 1.1.1. 绘画的起源
 - 1.1.2. 第一批图纸
 - 1.1.3. 埃及时代
 - 1.1.4. 希腊文化
 - 1.1.5. 中世纪
 - 1.1.6. 文艺复兴
 - 1.1.7. 早期现代
 - 1.1.7.1. 未来主义
 - 1.1.7.2. 立体主义
 - 1.1.7.3. 表现主义
 - 1.1.7.4. 超现实主义
 - 1.1.8. 数字艺术
- 1.2. 材料和支持
 - 1.2.1. 传统材料
 - 1.2.2. 非传统的材料
 - 1.2.3. 绘画材料
 - 1.2.4. 工业材料
 - 1.2.5. 替代材料
 - 1.2.6. 绘画媒体
- 1.3. 艺术与绘画的关系
 - 1.3.1. 绘画
 - 1.3.2. 雕塑
 - 1.3.3. 音乐
 - 1.3.4. 舞蹈
 - 1.3.5. 文学
 - 1.3.6. 电影院
- 1.4. 绘画的基本要素
 - 1.4.1. 线和点
 - 1.4.2. 形状
 - 1.4.3. 光与影
 - 1.4.4. 产量
 - 1.4.5. 比例
 - 1.4.6. 透视
 - 1.4.7. 纹理
 - 1.4.8. 颜色
- 1.5. 图纸的分类
 - 1.5.1. 艺术性绘画
 - 1.5.2. 技术图纸
 - 1.5.3. 几何图画
 - 1.5.4. 机械制图
 - 1.5.5. 建筑图纸
 - 1.5.6. 动画绘画
 - 1.5.7. 自由手绘
- 1.6. 契合,比例,明暗,构图和色彩
 - 1.6.1. 适应性
 - 1.6.2. 比例
 - 1.6.3. 奇奥色彩
 - 1.6.4. 构成
 - 1.6.5. 颜色
- 1.7. 形式分析一:平面视觉
 - 1.7.1. 透视
 - 1.7.2. 层次化的视角
 - 1.7.3. 军事角度
 - 1.7.4. 骑士的视角
 - 1.7.5. 轴测法
 - 1.7.6. 锥形视角

- 1.8. 形状分析II: 三维视觉
 - 1.8.1. 单眼的三维性: 平面图像
 - 1.8.2. 单眼皮的效率
 - 1.8.3. 立体视力
 - 1.8.4. 立体视觉的模拟和测量
- 1.9. 设计过程中的表达和表现技术
 - 1.9.1. 心智图谱
 - 1.9.2. 图文报告
 - 1.9.3. 启蒙时代
 - 1.9.4. 漫画
 - 1.9.5. 分镜
- 1.10. 绘画对人类的重要性
 - 1.10.1. 思想和表达自由
 - 1.10.2. 交际能力
 - 1.10.3. 艺术上的敏感性
 - 1.10.4. 发明, 想象力和创造力

模块2. 技术图纸

- 2.1. 平面几何学简介
 - 2.1.1. 基本材料及其使用
 - 2.1.2. 基本平面线
 - 2.1.3. 多角形度量衡关系
 - 2.1.4. 规范化, 线条, 书写和格式
 - 2.1.5. 归一化尺寸计算
 - 2.1.6. 规模
 - 2.1.7. 表达系统
 - 2.1.7.1. 投影的类型
 - 2.1.7.1.1. 圆锥投影
 - 2.1.7.1.2. 正交圆柱形投影
 - 2.1.7.1.3. 斜向圆柱形投影
 - 2.1.7.2. 表达系统的类别
 - 2.1.7.2.1. 测量系统
 - 2.1.7.2.2. 透视系统

- 2.2. 基本平面线
 - 2.2.1. 基本的几何元素
 - 2.2.2. 垂直度
 - 2.2.3. 平行主义
 - 2.2.4. 有分部的业务
 - 2.2.5. 角度
 - 2.2.6. 圆圈
 - 2.2.7. 几何地方
- 2.3. 几何变换
 - 2.3.1. 等高线
 - 2.3.1.1. 平等
 - 2.3.1.2. 翻译
 - 2.3.1.3. 对称性
 - 2.3.1.4. 旋转
 - 2.3.2. 同构的
 - 2.3.2.1. 宅配
 - 2.3.2.2. 相似性
 - 2.3.3. 非对称性
 - 2.3.3.1. 等价物
 - 2.3.3.1. 投资
 - 2.3.4. 项目
 - 2.3.4.1. 同源性
 - 2.3.4.2. 平行同质性或亲和性
- 2.4. 多角形
 - 2.4.1. 多角形线条
 - 2.4.1.1. 定义和类型
 - 2.4.2. 三角形
 - 2.4.2.1. 元素和分类
 - 2.4.2.2. 三角形的构造
 - 2.4.2.3. 显著的线和点

- 2.4.3. 四边形
 - 2.4.3.1. 元素和分类
 - 2.4.3.2. 平行四边形
- 2.4.4. 正规的多边形
 - 2.4.4.1. 定义
 - 2.4.4.2. 建筑
- 2.4.5. 周边和区域
 - 2.4.5.1. 定义测量领域
 - 2.4.5.2. 面积单位
- 2.4.6. 多边形的面积
 - 2.4.6.1. 四边形的面积
 - 2.4.6.2. 三角形的面积
 - 2.4.6.3. 正规多边形的面积
 - 2.4.6.4. 不规则多边形的面积
- 2.5. 切入点和链接。技术曲线和圆锥曲线
 - 2.5.1. 切线, 链接和极性
 - 2.5.1.1. 切线
 - 2.5.1.1.1. 切线定理
 - 2.5.1.1.2. 切线的画法
 - 2.5.1.1.3. 线条和曲线的链接
 - 2.5.1.2. 圆周上的极性
 - 2.5.1.2.1. 切线圆的画法
 - 2.5.2. 技术曲线
 - 2.5.2.1. 椭圆形
 - 2.5.2.2. 椭圆体
 - 2.5.2.3. 螺旋形
 - 2.5.3. 圆锥曲线
 - 2.5.3.1. 椭圆
 - 2.5.3.2. 抛物线
 - 2.5.3.3. 双曲线



2.6. 二面体系统

2.6.1. 一般情况

- 2.6.1.1. 点和线
- 2.6.1.2. 平面交叉口
- 2.6.1.3. 平行性,垂直性和距离
- 2.6.1.4. 平面的变化
- 2.6.1.5. 转弯
- 2.6.1.6. 降级
- 2.6.1.7. 角度

2.6.2. 曲线和曲面

- 2.6.2.1. 曲线
- 2.6.2.2. 表面
- 2.6.2.3. 多面体
- 2.6.2.4. 棱锥
- 2.6.2.5. 棱镜
- 2.6.2.6. 锥体
- 2.6.2.7. 圆柱体
- 2.6.2.8. 革命的表面
- 2.6.2.9. 表面的交集

2.6.3. 阴影

- 2.6.3.1. 一般情况

2.7. 尺寸化的系统

2.7.1. 点,线,面

2.7.2. 交叉口和拐弯处

- 2.7.2.1. 降级
- 2.7.2.2. 应用

2.7.3. 平行性,垂直性,距离和角度

- 2.7.3.1. 垂直度
- 2.7.3.2. 距离
- 2.7.3.3. 角度

2.7.4. 线,面和地形

- 2.7.4.1. 地形

2.7.5. 应用

2.8. 轴测系统

2.8.1. 正交轴测法:点,线和平面

2.8.2. 正交轴测法:交点,剖面图和垂直度

- 2.8.2.1. 降级
- 2.8.2.2. 垂直度
- 2.8.2.3. 平面形状

2.8.3. 正交轴测法:身体的视角

- 2.8.3.1. 机构的代表性

2.8.4. 斜面轴测法:斜度,垂直度

- 2.8.4.1. 正面视角
- 2.8.4.2. 孔径和垂直度
- 2.8.4.3. 平面图形

2.8.5. 斜轴测法:身体的视角

- 2.8.5.1. 阴影

2.9. 圆锥系统

2.9.1. 锥形或中央凸起

- 2.9.1.1. 交叉口
- 2.9.1.2. 平行性
- 2.9.1.3. 降级
- 2.9.1.4. 垂直度
- 2.9.1.5. 角度

2.9.2. 线性视角

- 2.9.2.1. 辅助性结构

2.9.3. 线和面的透视

- 2.9.3.1. 实用的观点

2.9.4. 透视法

- 2.9.4.1. 倾斜的框架

2.9.5. 透视修复

- 2.9.5.1. 反射作用
- 2.9.5.2. 阴影

- 2.10. 素描
 - 2.10.1. 写生的目的
 - 2.10.2 比例
 - 2.10.3. 草图绘制过程
 - 2.10.4. 观点
 - 2.10.5. 标签和图形符号
 - 2.10.6. 测量

模块3.比色法

- 3.1. 颜色理论
 - 3.1.1. 对形式和空间的感知
 - 3.1.2. 颜色。定义
 - 3.1.3. 颜色感知
 - 3.1.4. 颜色的属性或尺寸
 - 3.1.5. 颜色的分类
- 3.2. 颜色感知
 - 3.2.1. 人类的眼睛
 - 3.2.2. 色觉
 - 3.2.3. 颜色感知的变量
 - 3.2.4. 非视觉的色彩感知
- 3.3. 颜色模型和标准化
 - 3.3.1. 颜色的历史
 - 3.3.1.1.早期的理论
 - 3.3.1.2.莱昂纳多-达芬奇
 - 3.3.1.3.艾萨克-牛顿
 - 3.3.1.4.摩西-哈里斯
 - 3.3.1.5.歌德
 - 3.3.1.6.润格
 - 3.3.1.7.薛夫瑞尔
 - 3.3.1.8.罗德
 - 3.3.1.9.芒瑟尔
 - 3.3.1.10.奥斯特瓦尔德

- 3.3.2. 视觉感知
 - 3.3.2.1.吸收和反射
 - 3.3.2.2.颜料分子
- 3.3.3. 颜色属性
 - 3.3.3.1.音色
 - 3.3.3.2.亮度
 - 3.3.3.3.饱和度
- 3.3.4. 暖色和冷色
- 3.3.5. 色彩和谐
- 3.3.6. 对比
- 3.3.7. 色彩效果
 - 3.3.7.1.尺寸
 - 3.3.7.2.透明度,重量和质量
- 3.4. 颜色的符号学和语义学
 - 3.4.1. 颜色的符号学
 - 3.4.2. 颜色的描述
 - 3.4.3. 颜色:材料,光线,感知,感觉
 - 3.4.4. 颜色和物质
 - 3.4.5. 一种颜色的真相
 - 3.4.6. 颜色感知
 - 3.4.7. 一种颜色的重量
 - 3.4.8. 颜色字典
- 3.5. 设计中的色彩
 - 3.5.1. 颜色趋势
 - 3.5.2. 图形设计
 - 3.5.3. 室内设计
 - 3.5.4. 建筑学
 - 3.5.5. 景观设计
 - 3.5.6. 时尚设计

- 3.6. 构成
 - 3.6.1. 一般情况
 - 3.6.1.1.使用的代码
 - 3.6.1.2.原创性和平庸性的程度
 - 3.6.1.3.标志性和抽象性的程度
 - 3.6.2. 图像的配置组织:背景和人物之间的关系
 - 3.6.3. 图像的配置性组织:格式塔法则
 - 3.6.4. 图像的配置组织:空间组织系统
 - 3.6.4.1.平衡:静态或动态。焦点或正交系统
 - 3.6.4.2.比例
 - 3.6.4.3.对称性
 - 3.6.4.4.运动和节奏
 - 3.6.5. 对该领域的研究
- 3.7. 图像的功能
 - 3.7.1. 代表性
 - 3.7.1.1.地图学
 - 3.7.1.2.科学
 - 3.7.1.3.建筑
 - 3.7.1.4.投射性
 - 3.7.2. 劝说性
 - 3.7.3. 艺术性
- 3.8. 色彩心理学
 - 3.8.1. 暖色和冷色
 - 3.8.2. 生理影响
 - 3.8.3. 颜色的象征意义
 - 3.8.4. 个人色彩偏好
 - 3.8.5. 情感影响
 - 3.8.6. 地方性和表现性的色彩

- 3.9. 颜色的意义
 - 3.9.1. 蓝色
 - 3.9.2. 红色
 - 3.9.3. 黄色
 - 3.9.4. 绿色
 - 3.9.5. 黑色
 - 3.9.6. 白色
 - 3.9.7. 橙色
 - 3.9.8. 紫罗兰色
 - 3.9.9. 粉红色
 - 3.9.10. 金色
 - 3.9.11. 银色
 - 3.9.12. 棕色
 - 3.9.13. 灰色
- 3.10. 颜色的使用
 - 3.10.1. 染料和颜料来源
 - 3.10.2. 照明
 - 3.10.3. 混合油彩和丙烯画
 - 3.10.4. 釉面陶瓷
 - 3.10.5. 彩色玻璃
 - 3.10.6. 彩色印刷
 - 3.10.7. 彩色摄影

模块4.当代艺术的历史

- 4.1. 浮士德主义
 - 4.1.1. 起源和影响
 - 4.1.2. 特点
 - 4.1.3. 作品
 - 4.1.4. 主要代表
- 4.2. 表现主义
 - 4.2.1. 起源和影响
 - 4.2.2. 特点
 - 4.2.3. 作品
 - 4.2.4. 主要代表

- 4.3. 未来主义
 - 4.3.1. 起源和影响
 - 4.3.2. 特点
 - 4.3.3. 作品
 - 4.3.4. 主要代表
- 4.4. 抽象艺术
 - 4.4.1. 起源和影响
 - 4.4.2. 特点
 - 4.4.3. 作品
 - 4.4.4. 主要代表
- 4.5. 建构主义
 - 4.5.1. 起源和影响
 - 4.5.2. 特点
 - 4.5.3. 作品
 - 4.5.4. 主要代表
- 4.6. 达达主义
 - 4.6.1. 起源和影响
 - 4.6.2. 特点
 - 4.6.3. 作品
 - 4.6.4. 主要代表
- 4.7. 超现实主义
 - 4.7.1. 起源和影响
 - 4.7.2. 特点
 - 4.7.3. 作品
 - 4.7.4. 主要代表
- 4.8. 后概念艺术的早期艺术潮流
 - 4.8.1. 非正式主义
 - 4.8.2. 新的形象
 - 4.8.3. 动感艺术
 - 4.8.4. 波普艺术
 - 4.8.5. 新的现实主义
 - 4.8.6. 行动艺术

- 4.9. 后概念艺术的第二种艺术潮流
 - 4.9.1. 极简主义
 - 4.9.2. 超现实主义
 - 4.9.3. 概念性艺术
 - 4.9.4. 后现代主义
 - 4.9.5. 街头艺术
 - 4.9.6. 土地艺术
- 4.10. 今天的后概念艺术
 - 4.10.1. 波普艺术
 - 4.10.2. 物体艺术
 - 4.10.3. 人体艺术
 - 4.10.4. 业绩
 - 4.10.5. 设施

模块5.设计中的数字工具

- 5.1. 数字成像简介
 - 5.1.1. 信息和通信技术
 - 5.1.2. 技术描述
 - 5.1.3. 命令
- 5.2. 矢量图像。使用对象的工作
 - 5.2.1. 选择工具
 - 5.2.2. 分组
 - 5.2.3. 调整和分配
 - 5.2.4. 智能指南
 - 5.2.5. 符号
 - 5.2.6. 变革
 - 5.2.7. 歪曲
 - 5.2.8. 信封
 - 5.2.9. 探路者
 - 5.2.10. 复合形状
 - 5.2.11. 复合路径
 - 5.2.12. 切割,分割和分离

- 5.3. 矢量图像。颜色
 - 5.3.1. 颜色模式
 - 5.3.2. 滴管工具
 - 5.3.3. 样品
 - 5.3.4. 梯度
 - 5.3.5. 图案填充
 - 5.3.6. 外观面板
 - 5.3.7. 属性
- 5.4. 矢量图像。高级编辑
 - 5.4.1. 梯度网格
 - 5.4.2. 透明度面板
 - 5.4.3. 混合模式
 - 5.4.4. 互动式追踪
 - 5.4.5. 剪切面具
 - 5.4.6. 文本
- 5.5. 位图图像分层
 - 5.5.1. 创作
 - 5.5.2. 链接
 - 5.5.3. 转型
 - 5.5.4. 分组
 - 5.5.5. 调整层
- 5.6. 位图图像选区,遮罩和通道
 - 5.6.1. 框架选择工具
 - 5.6.2. 套索选择工具
 - 5.6.3. 魔杖工具
 - 5.6.4. 选择菜单。颜色范围
 - 5.6.5. 方案
 - 5.6.6. 修饰面具
 - 5.6.7. 剪切面具
 - 5.6.8. 矢量面具
- 5.7. 位图图像混合模式和图层样式
 - 5.7.1. 图层样式
 - 5.7.2. 不透明性
 - 5.7.3. 图层样式选项
 - 5.7.4. 混合模式
 - 5.7.5. 混合模式的例子
- 5.8. 编辑部的项目。类型和形式
 - 5.8.1. 编辑部的项目
 - 5.8.2. 编辑项目的类型
 - 5.8.3. 文件的创建和配置
- 5.9. 编辑项目的构图要素
 - 5.9.1. 主页面
 - 5.9.2. 网状结构
 - 5.9.3. 文本整合和构成
 - 5.9.4. 图像整合
- 5.10. 排版,出口和印刷
 - 5.10.1. 布局
 - 5.10.1.1.照片选择和编辑
 - 5.10.1.2.预备飞行
 - 5.10.1.3.包装。
 - 5.10.2. 出口
 - 5.10.2.1.为数字媒体出口
 - 5.10.2.2.输出到物理介质
 - 5.10.3. 印刷业
 - 5.10.3.1.传统印刷
 - 5.10.3.1.1. 装订
 - 5.10.3.2.数字印刷

模块6.时尚绘画

- 6.1. 启蒙时代的历史
 - 6.1.1. 启蒙时代的历史
 - 6.1.2. 类型
 - 6.1.3. 海报
 - 6.1.4. 插画师

- 6.2. 插图中的材料和媒体
 - 6.2.1. 材料
 - 6.2.2. 支持
 - 6.2.3. 新技术
- 6.3. 艺术解剖学
 - 6.3.1. 艺术解剖学简介
 - 6.3.2. 头部和颈部
 - 6.3.3. 树干
 - 6.3.4. 上肢
 - 6.3.5. 下肢
 - 6.3.6. 运动
- 6.4. 人体的比例
 - 6.4.1. 人体测量学
 - 6.4.2. 比例
 - 6.4.3. 卡农
 - 6.4.4. 形态学
 - 6.4.5. 比例
- 6.5. 基本构成
 - 6.5.1. 正面
 - 6.5.2. 溯源
 - 6.5.3. 形象
 - 6.5.4. 前端缩短
 - 6.5.5. 运动
- 6.6. 人类的面孔
 - 6.6.1. 负责人
 - 6.6.2. 眼睛
 - 6.6.3. 鼻子
 - 6.6.4. 嘴巴
 - 6.6.5. 眉毛
 - 6.6.6. 耳朵
 - 6.6.7. 头发
- 6.7. 人的形象
 - 6.7.1. 身体的平衡
 - 6.7.2. 胳膊
 - 6.7.3. 手
 - 6.7.4. 脚
 - 6.7.5. 腿部
 - 6.7.6. 胸部
 - 6.7.7. 人的形象
- 6.8. 时尚界的插图技术
 - 6.8.1. 传统技术
 - 6.8.2. 数字技术
 - 6.8.3. 混合媒体
 - 6.8.4. 拼贴技术
- 6.9. 材料的说明
 - 6.9.1. 毛呢
 - 6.9.2. 漆皮
 - 6.9.3. 羊毛
 - 6.9.4. 亮片
 - 6.9.5. 透明度
 - 6.9.6. 丝绸
 - 6.9.7. 牛仔布
 - 6.9.8. 皮革制品
 - 6.9.9. 动物毛发
 - 6.9.10. 其他材料
- 6.10. 搜索个人风格
 - 6.10.1. 时尚小雕像
 - 6.10.2. 造型设计
 - 6.10.3. 时尚姿势
 - 6.10.4. 发型
 - 6.10.5. 该设计

模块7.纺织技术

7.1. 纺织品简介

- 7.1.1. 纺织品的历史
- 7.1.2. 古往今来的纺织品
- 7.1.3. 传统的纺织机械
- 7.1.4. 纺织品在时尚界的重要性
- 7.1.5. 纺织材料中使用的符号学
- 7.1.6. 纺织品的技术规格

7.2. 纺织材料

- 7.2.1. 纺织纤维的分类
 - 7.2.1.1.天然纤维
 - 7.2.1.2.人造纤维
 - 7.2.1.3.合成纤维
- 7.2.2. 纤维特性
- 7.2.3. 纺织纤维的识别

7.3. 纱线

- 7.3.1. 基本捆绑
- 7.3.2. 纱线的一般特性
- 7.3.3. 纱线的分类
- 7.3.4. 纺纱阶段
- 7.3.5. 使用的机器
- 7.3.6. 纱线编号系统

7.4. 镂空的纺织品

- 7.4.1. 镂空织物
- 7.4.2. 编织品的编织
- 7.4.3. 镂空织物中的韧带
- 7.4.4. 韧带的分类
- 7.4.5. 韧带的类型
- 7.4.6. 织物的类型
- 7.4.7. 镂空织布机
- 7.4.8. 特种织机

7.5. 针织品

- 7.5.1. 编织的历史
- 7.5.2. 分类
- 7.5.3. 类型学
- 7.5.4. 平纹和针织品之间的比较
- 7.5.5. 根据其结构的特点和行为
- 7.5.6. 生产的技术和机器

7.6. 纺织品表面处理

- 7.6.1. 物理整理
- 7.6.2. 化学整理
- 7.6.3. 织物强度
- 7.6.4. 起球
- 7.6.5. 织物的尺寸变化

7.7. 染色

- 7.7.1. 预处理
- 7.7.2. 染色
- 7.7.3. 机械
- 7.7.4. 输入
- 7.7.5. 光学漂白
- 7.7.6. 颜色

7.8. 印刷品

- 7.8.1. 直接打印
 - 7.8.1.1.块状印刷
 - 7.8.1.2.辊筒冲压
 - 7.8.1.3.热转印印刷
 - 7.8.1.4.丝网印刷
 - 7.8.1.5.经线印刷
 - 7.8.1.6.腐蚀印刷
- 7.8.2. 储备印刷品
 - 7.8.2.1.蜡染
 - 7.8.2.2.扎染

- 7.8.3. 其他类型的印刷
 - 7.8.3.1. 差异化印刷
 - 7.8.3.2. 多色静电
- 7.9. 技术和智能织物
 - 7.9.1. 定义和分析
 - 7.9.2. 纺织品的应用
 - 7.9.3. 新材料和新技术
- 7.10. 皮革、毛皮和其他
 - 7.10.1. 毛皮和皮革
 - 7.10.2. 皮革的分类
 - 7.10.3. 鞣制过程
 - 7.10.4. 治疗后
 - 7.10.5. 技术性鞣制工艺
 - 7.10.6. 保存方法
 - 7.10.7. 合成皮革
 - 7.10.8. 讨论:天然或合成皮革

模块8.时尚界的可持续性

- 8.1. 重新思考时装设计
 - 8.1.1. 供应链
 - 8.1.2. 供应链
 - 8.1.3. 可持续的时尚发展
 - 8.1.4. 时尚的未来
- 8.2. 一件衣服的生命周期
 - 8.2.1. 对生命周期的思考
 - 8.2.2. 活动和影响
 - 8.2.3. 评价工具和模型
 - 8.2.4. 可持续设计战略
- 8.3. 纺织行业的质量和法规
 - 8.3.1. 质量
 - 8.3.2. 标签
 - 8.3.3. 服装安全
 - 8.3.4. 消费者检查

- 8.4. 有计划的淘汰
 - 8.4.1. 计划报废和废弃的电气和电子设备和电子废物
 - 8.4.2. 资源开采
 - 8.4.3. 废物产生
 - 8.4.4. 电子废物的回收和再利用
 - 8.4.5. 负责任的消费
- 8.5. 可持续设计
 - 8.5.1. 服装设计
 - 8.5.2. 设计要有同理心
 - 8.5.3. 织物、材料和技术的选择
 - 8.5.4. 使用单一材料
- 8.6. 可持续生产
 - 8.6.1. 图案制作和模型制作
 - 8.6.2. 零废物技术
 - 8.6.3. 建筑
 - 8.6.4. 耐用性的设计
- 8.7. 可持续分配
 - 8.7.1. 供应商和生产商
 - 8.7.2. 与当地社区的接触
 - 8.7.3. 销售
 - 8.7.4. 根据需要设计
 - 8.7.5. 包容性的时装设计
- 8.8. 服装的可持续使用
 - 8.8.1. 使用模式
 - 8.8.2. 如何减少洗涤
 - 8.8.3. 修理和维护
 - 8.8.4. 为修复而设计
 - 8.8.5. 模块化的服装设计
- 8.9. 回收利用
 - 8.9.1. 再利用和再制造
 - 8.9.2. 重新调整
 - 8.9.3. 材料的回收利用
 - 8.9.4. 闭环式生产



- 8.10. 可持续发展的时装设计师
 - 8.10.1. Katharine Hamnett
 - 8.10.2. Stella McCartney
 - 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 8.10.4. Susan Dimasi
 - 8.10.5. Isabell de Hillerin

模块9.纺织材料的创造

- 9.1. 刺绣的艺术
 - 9.1.1. 刺绣艺术的起源
 - 9.1.2. 刺绣艺术的早期表现形式
 - 9.1.3. 埃及人,希腊人和罗马人的刺绣作品
 - 9.1.4. 拜占庭周期和它的西部扩张
 - 9.1.5. 拜占庭式扩张的潮流
 - 9.1.6. 按时间顺序排列的程序纲要
 - 9.1.7. 刺绣材料和媒介
 - 9.1.8. 当代时尚中的刺绣
- 9.2. 刺绣的分类
 - 9.2.1. 通过救济
 - 9.2.2. 通过材料
 - 9.2.3. 按形状划分
 - 9.2.4. 由点及面
 - 9.2.5. 按理由
- 9.3. 交叉缝制
 - 9.3.1. 十字绣的历史
 - 9.3.2. 十字绣材料
 - 9.3.3. 制作十字绣
- 9.4. 机器绣花
 - 9.4.1. 工业机械
 - 9.4.2. 绣花机操作
 - 9.4.3. 机器绣花的执行

- 9.5. 纺织
 - 9.5.1. 编织的开端
 - 9.5.2. 编织的分类
 - 9.5.3. 平织
 - 9.5.4. 针织品
 - 9.5.5. 手织品
 - 9.5.6. 电力织机
- 9.6. 织布机
 - 9.6.1. 织机的历史
 - 9.6.2. 手织品
 - 9.6.3. 工业织机
 - 9.6.4. 用织布机织布
- 9.7. 蕾丝编织
 - 9.7.1. 花边的历史
 - 9.7.2. 蕾丝和刺绣
 - 9.7.3. 花边的样式
 - 9.7.4. 花边的类型和针法
 - 9.7.5. 花边针法的种类
 - 9.7.6. 现代时尚中的蕾丝
- 9.8. 蕾丝花边
 - 9.8.1. 花边的类型
 - 9.8.2. 制作花边的材料
 - 9.8.3. 制作花边
 - 9.8.4. 当代时尚中的蕾丝花边
- 9.9. 钩织(钩针编织)
 - 9.9.1. 钩织的历史
 - 9.9.2. 钩织材料
 - 9.9.3. 钩织制作
 - 9.9.4. 现代时尚中的钩织
- 9.10. 编织
 - 9.10.1. 编织的历史
 - 9.10.2. 编织材料
 - 9.10.3. 编织
 - 9.10.4. 当代时尚中的针织品

模块10.纺织品印刷方法

- 10.1. 纺织品印刷的历史
 - 10.1.1. 纺织品印刷的历史
 - 10.1.2. 纺织品印刷的演变
 - 10.1.3. 纺织品印刷系统
- 10.2. 预处理
 - 10.2.1. 纺织品放气
 - 10.2.2. 热固性
 - 10.2.3. 脱气
 - 10.2.4. 冲洗
 - 10.2.5. 漂白
 - 10.2.6. 美丝光
 - 10.2.7. 抗起球
 - 10.2.8. 碳化
 - 10.2.9. 蜕变
 - 10.2.10. 洗涤
 - 10.2.11. 水力提炼
 - 10.2.12. 烘干
 - 10.2.13. 管状针织品的开幕
- 10.3. 染色
 - 10.3.1. 不连续的染色
 - 10.3.2. 连续染色
 - 10.3.3. 染色不良的缺陷
- 10.4. 机械
 - 10.4.1. 不连续的过程
 - 10.4.2. 污物浸渍染色(PAD)
 - 10.4.3. 半连续的过程
- 10.5. 输入
 - 10.5.1. 水
 - 10.5.2. 化学品
 - 10.5.3. 辅助产品
 - 10.5.4. 染料
 - 10.5.5. 酶制剂
 - 10.5.6. 光学增白剂

- 10.6. 过程的例子
 - 10.6.1. 棉花加工
 - 10.6.2. 聚酯加工
 - 10.6.3. 羊毛染色
 - 10.6.4. 丙烯酸纤维的染色
 - 10.6.5. 光学漂白
- 10.7. 颜色
 - 10.7.1. 颜色研究
 - 10.7.2. 颜色属性的修改
 - 10.7.3. 颜色测量工具
- 10.8. 染色纺织品的质量控制
 - 10.8.1. 对颜色的视觉评估
 - 10.8.2. 评估色差
 - 10.8.3. 分光光度计
 - 10.8.4. 染浴控制
 - 10.8.5. 色牢度
- 10.9. 天然染料
 - 10.9.1. 天然染料的历史背景
 - 10.9.2. 天然染料
 - 10.9.3. 在不同材料和表面上应用天然染料的技术
 - 10.9.4. 储备技术
 - 10.9.5. P.H.(Hydrogen Potential)
 - 10.9.6. 天然染色车间的材料和工具
 - 10.9.7. 颜料提取技术
 - 10.9.8. 染料的保存
 - 10.9.9. 漂白剂
 - 10.9.10. 固定剂或媒染剂
 - 10.9.11. 调色剂
 - 10.9.12. 染色厂
- 10.10. 纺织品印刷品
 - 10.10.1. 纺织品印刷技术
 - 10.10.2. 纺织品印刷材料
 - 10.10.3. 纺织品印刷风格
 - 10.10.4. 刺绣和织物处理
 - 10.10.5. 刺绣技术
 - 10.10.6. 装饰品



没有比这更完整的纺织品设计课程了:请报名并亲自看看"

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:循环学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现循环学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化、竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统，
在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例, 学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划, 从零开始, 提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法, 个人和职业成长得到了促进, 向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础, 确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战, 并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律, 案例法向他们展示真实的复杂情况, 让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下, 专业人士应该怎么做? 这就是我们在案例法中面临的问题, 这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中, 学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识, 研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

循环学习方法

TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:循环学习。

在2019年, 我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为循环学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量、材料质量、课程结构、目标.....), 与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习、解除学习、忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学、遗传学、外科、国际法、管理技能、体育科学、哲学、法律、工程、新闻、历史、金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

循环学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息、想法、图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



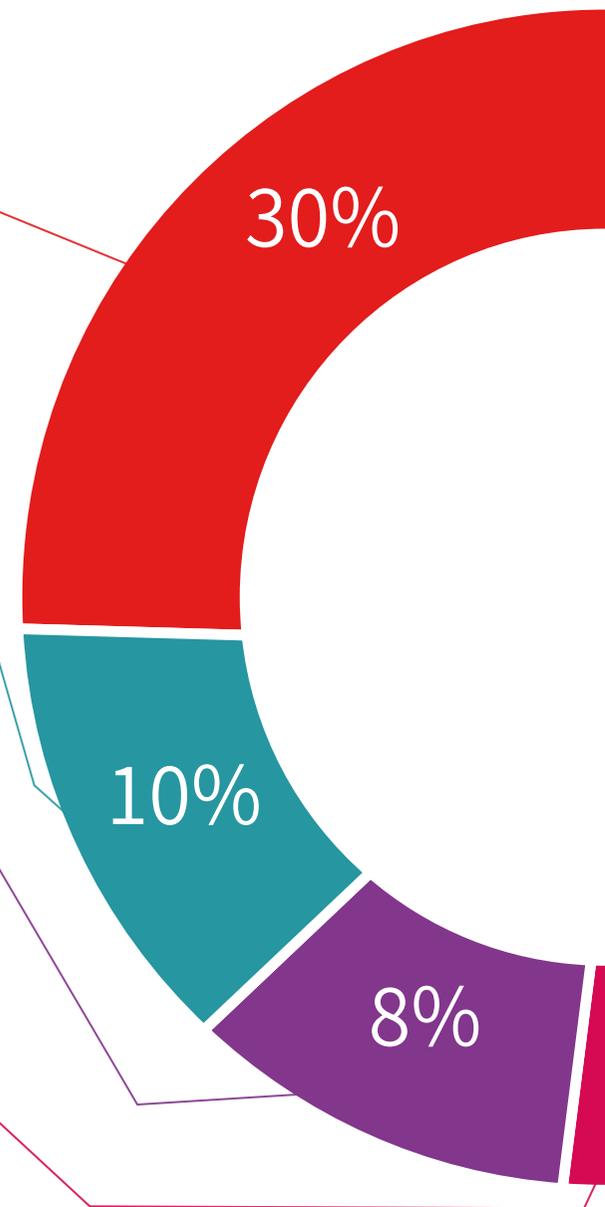
技能和能力的实践

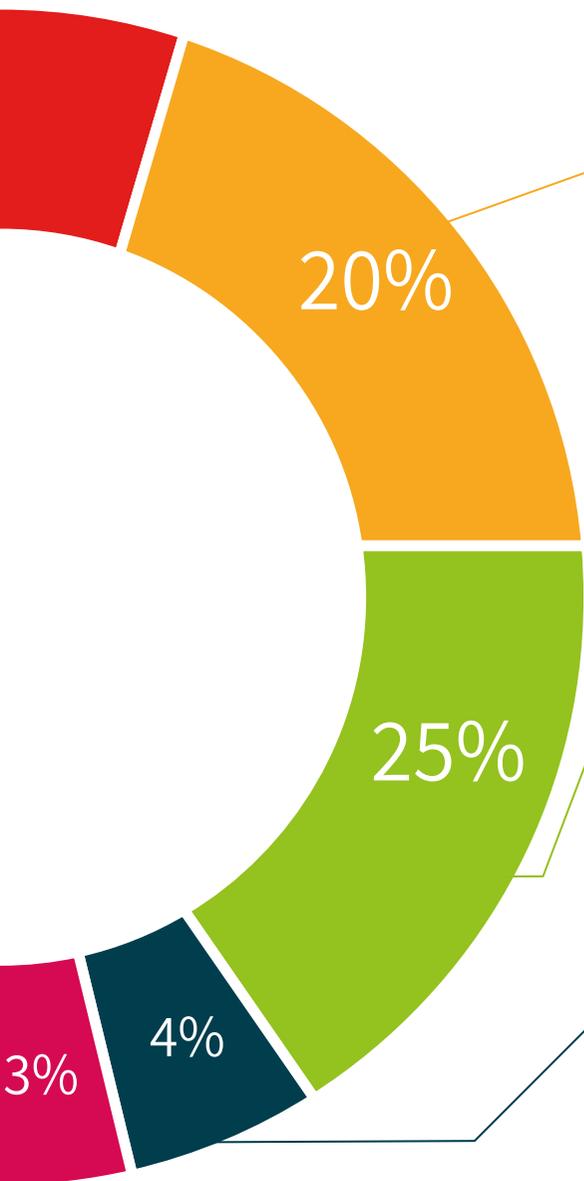
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章、共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍、分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频、视频、图像、图表和概念图,以强化知识。这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

时尚纺织品设计校级硕士纺织品设计保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH技术大学颁发的硕士学位证书。





“

成功地完成这一项目,并获得你的大学学位,没有旅行或行政文书的麻烦”

这个 **时尚纺织品设计校级硕士** 包含了市场上最完整和最新的方案”。

评估通过后, 学生将通过邮寄*收到相应的**校级硕士** 颁发学校为**TECH 科技大学**。

学位由 **TECH大学**颁发, 证明在校级硕士学位中获得的成绩, 并达到考试和专业评估委员会的要求。

学位:**时尚纺织品设计校级硕士**

官方学时:**1.500小时**



*海牙认证。如果学生要求对其纸质证书进行海牙认证, TECH EDUCATION将作出必要的安排, 并收取认证费用。

tech 科学技术大学

校级硕士
时尚纺织品设计

- » 模式:在线
- » 时间:12个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

校级硕士 时尚纺织品设计

