

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»

Кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства

«Утверждаю»
Проректор по учебно-методической работе
_____ Устименко Ю. А.
«23» июня 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины
Б1.В.ДВ.01.01 Векторная графика. CorelDraw**

Направление подготовки: **54.04.01 Дизайн**
Направленность (профиль): **Графический дизайн**
Форма обучения: заочная
Курс – 2
Семестр – 4
Всего зачетных единиц – 4, часов – 144
Форма отчетности: экзамен – 4 семестр

Программу разработал
кандидат педагогических наук, доцент Устименко Ю.А.

Одобрена на заседании кафедры
«16» июня 2022 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой

Ю.А. Устименко

Смоленск
2022

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Векторная графика. CorelDraw» относится к дисциплинам по выбору части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений (Б1.В.ДВ.01.01).

Изучение дисциплины «Векторная графика. CorelDraw» необходимо для успешного освоения таких дисциплин, как «Типографика», «Верстка полиграфической продукции», а также для прохождения практик и выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
ПК-3 - готов синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на научном, концептуальном, творческом подходе на практике	Знать: - этапы дизайн-проектирования, содержание и источники предпроектного анализа; основы теории, методы и способы дизайнерского проектирования; приемы и способы разработки возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта, пути и способы реализации проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе; требования к спецификации к дизайн-проекту; Уметь: - обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; проектировать объекты графического дизайна, опираясь на требования заказчика и руководствуясь принципами реализации авторской идеи; Владеть: - приемами создания и продвижения авторского проектно-художественного замысла, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, навыками составления подробной спецификации требований к проекту

3. Содержание дисциплины.

Программой дисциплины предусмотрено расширение знаний о графическом редакторе CorelDRAW: создание и редактирование векторных объектов сложной формы, применение к ним различных фильтров и эффектов; специальные эффекты, применяемые к объектам и тексту; обработка растровых изображений; возможности программы CorelDraw для создания графических объектов – знаков, логотипов, плакатов, полиграфической продукции.

4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий	
			практические занятия	самостоятельная работа
1	Создание векторных объектов сложной формы	32	2	30
2	Эффекты в CorelDRAW	32	2	30
3	Работа с текстом	32	2	30
4	Выполнение итоговой графической	39	2	37

	работы			
	Подготовка к экзамену	9		9
	Итого за семестр	144	8	136

5. Виды учебной деятельности.

Практические занятия

1. Создание векторных объектов сложной формы.

Вопросы обсуждения: рисование объектов сложной формы различными инструментами: модель кривой (точки излома, сглаженные узлы, симметричные узлы, линии замкнутые, разомкнутые и соединенные); построение объектов инструментом Freehand, построение объектов инструментом Bezier; линии переменной ширины и инструмент ArtisticMedia (режимы каллиграфии, заготовки, кисти, распылителя).

Выделение объектов; манипулирование объектами (размещение, сдвиг, копирование и дублирование, растяжение и сжатие, поворот, скос и блокировка объектов); панель Shape (форма) и инструменты изменения формы объектов; инструмент «форма» и манипулирование узлами кривых (выделение узлов, перетаскивание направляющих точек узла, перемещение, редактирование, добавление и удаление узлов, сглаживание кривой); разрезание объектов инструментом «лезвие», работа инструментами «ластик», «размазывание», «грабли», «произвольное преобразование», «удаление виртуального сегмента».

Операции с несколькими объектами: группирование и разгруппирование объектов; соединение и разъединение объектов; построение объекта сложной формы путем объединения; пересечение объектов; исключение объектов; преобразование объекта в кривые.

Практическая работа: выполнение тренировочных упражнений на редактирование графических объектов и создание сложных объектов различной формы:

- 1) Рисование инструментом FreehandTool (Свободная рука).
- 2) Рисование инструментом Bezier (Кривая Безье).
- 3) Рисование инструментом PenTool (Перо).
- 4) Рисование инструментом PolylineTool (Полилиния).
- 5) Создание симметричных объектов.
- 6) Построение декоративных розеток за счет вращения копий стандартного объекта и получения сложной формы путем объединения этих копий.
- 7) Построения декоративных орнаментальных полос за счет смещения, зеркального отражения или масштабирования копий стандартных объектов и объединения их контуров.

Самостоятельная работа:

- работа с литературой и интернет-ресурсами;
 - завершение тренировочных упражнений;
 - графическая работа: на листе формата А4 создать 4 силуэта фигур животных (по выбору студента), используя различные инструменты рисования программы CorelDRAW.

2. Эффекты в CorelDRAW.

Вопросы обсуждения: преобразование перспективы, построение перспективы для текста; тени и инструмент «интерактивная тень»; экструзия объектов (построение базового тела экструзии, добавление фасок, заливка тел экструзии, эффекты освещения, вращение тел экструзии).

Линзы: преобразование линзы; типы линз: полупрозрачная линза (увеличительная линза (режим «точка обзора», режим «работа с копией»); осветляющая линза; линза негативного изображения; линза сложения цветов; каркасная линза; линза «рыбий глаз» и др.

Понятие прозрачности и приемы работы с ней; работа с инструментом «интерактивная настройка прозрачности»; построение линзы прозрачности.

Фигурная обрезка: построение и редактирование фигурной обрезки; применение фигурной обрезки.

Практическая работа: выполнение тренировочных упражнений на создание у графических объектов тени, перспективного искажения, экструзии, на применение к графическим объектам различных эффектов линз, прозрачности и фигурной обрезки.

Самостоятельная работа:

- работа с литературой и интернет-ресурсами;
- завершение тренировочных упражнений;
- графическая работа: на листе формата А4 создать 3 графических объекта (по выбору студента), применив к ним различные эффекты программы CorelDRAW.

3. Работа с текстом.

Вопросы обсуждения: фигурный текст: атрибуты фигурного текста, создание блока фигурного текста.

Простой текст: создание и редактирование простого текста, обтекание текстом, атрибуты шрифта, интервалов, табуляции.

Взаимные преобразования фигурного и простого текстов, инструмент «форма» и текстовые объекты (корректировка расстояния между смежными символами, словами, строками, изменение формы символов).

Практическая работа: выполнение тренировочных упражнений на создание и редактирование фигурного и простого текстов:

- 1) Создание авторского текста за счет изменения формы символов инструментом Форма.
- 2) Создание текста по заданной кривой линии.
- 3) Создание текста внутри замкнутого контура (круга, треугольника, многоугольника и т.д.).
- 4) Применение к тексту различных текстур и фактур.
- 5) Применение к тексту эффектов прозрачности, перспективы, искажения и т.д.
- 6) Текстовые эффекты с ArtisticMedia.
- 7) Построение ажурных розеток и орнаментальных полос с использованием буквы в качестве элемента трансформации.

Самостоятельная работа:

- работа с литературой и интернет-ресурсами;
- завершение тренировочных упражнений;
- графическая работа: на листе формата А4 создать 3 текстовых надписи, имитирующих различные настроения (радость, веселье, страх, гнев и т.д. – по выбору студента), применив к ним различные эффекты программы CorelDRAW.

4. Выполнение итоговой графической работы – рекламного календаря

Вопросы обсуждения: определение, история развития и особенности рекламных календарей. Средства и базовые принципы выразительности и актуальности календарей. Варианты использования вербальной (словесной) компоненты календаря. Основные принципы дизайна рекламного календаря (однозначность толкования, лаконизм, соотношение текста и изображения и др.). Композиционное построение календаря. Цветовое и тоновое решение календаря.

Практическая работа: по предложенной преподавателем теме разработать и выполнить средствами графического редактора рекламный календарь.

Самостоятельная работа: завершение работы над рекламным календарем.

Самостоятельная работа

Задания для самостоятельной работы приведены в планах практических занятий.

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Текущая аттестация осуществляется на каждом практическом занятии в процессе фронтального опроса, выполнения заданий для аудиторной работы, проверки самостоятельной работы.

Проведение текущего контроля осуществляется также посредством проведения тестов и итоговой графической работы.

1. Тесты

Тест по теме «Инструментарий CorelDraw»

Инструкция: в заданиях с выбором одного правильного ответа из предложенных обведите кружком номер правильного ответа.

1. Создать окружность можно командой Эллипс, удерживая клавишу:

- 1) Enter
- 2) Shift
- 3) Ctrl
- 4) Alt

2. Каким типом линзы получено изображение, приведенное на рисунке?

- 1) Прозрачность
- 2) Инвертировать
- 3) Каркас
- 4) Увеличение



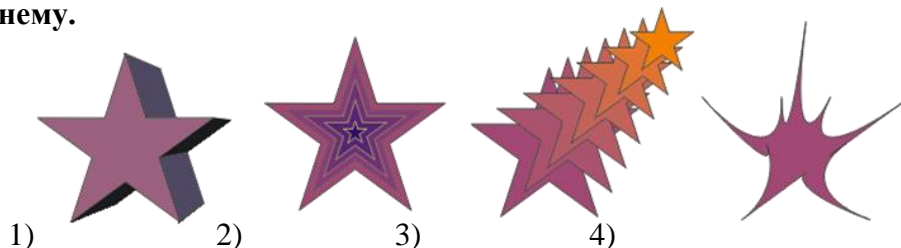
Инструкция: в заданиях на установление соответствия в строке ответ запишите цифру из первого списка, которая соответствует букве из второго списка.

3. Установите соответствие между «горячими клавишами» программы CorelDRAW и командами, которые они выполняют

- | | |
|---------------|--------------------------|
| 1) <Ctrl + N> | А) комбинировать объекты |
| 2) <Ctrl + C> | Б) создать новый файл |
| 3) <Ctrl + L> | В) скопировать объект |
| 4) <Ctrl + G> | Г) сгруппировать объекты |
| 5) <Ctrl + V> | Д) вставить объект |

Ответ: 1 – ____; 2 – ____; 3 – ____; 4 – ____; 5 – ____.

4. Установите соответствие между изображением и эффектом, примененным к нему.



- А) интерактивная тень
- Б) интерактивный контур
- В) интерактивная прозрачность
- Г) интерактивное искажение
- Д) интерактивное выдавливание
- Е) интерактивное перетекание

Ответ: 1 – _____; 2 – _____; 3 – _____; 4 – _____.

5. Установите правильную последовательность выполнения текста по контуру.

- отредактировать текст
- выделить текст
- построить контур
- ввести текст
- образовать на тексте рабочий контур

Инструкция: в заданиях с выбором одного правильного ответа из предложенных запишите в строке Ответ букву правильного ответа.

6. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выделение одного или нескольких объектов, перемещение выбранного объекта, трансформация объекта (трансформация, наклон).

- А) 
- Б) 
- В) 
- Г) 

Ответ: _____

7. Какой инструмент выполняет следующие функции?




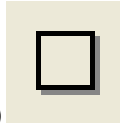
Используется для обработки контуров Безье. Вторая функция инструмента - выделение произвольных текстовых символов в блоке текста с целью их одновременного форматирования.

- А) 
- Б) 
- В) 
- Г) 

Ответ: _____

8. Какой инструмент выполняет следующие функции?

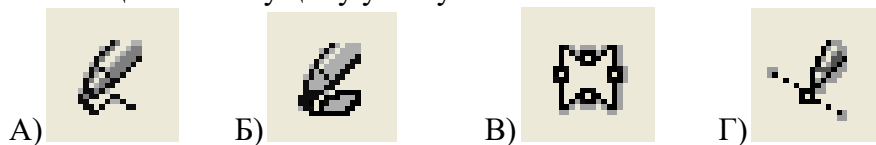
Перемещает документ в рабочем окне при нажатой кнопке мыши.

- А) 
- Б) 
- В) 
- Г) 

Ответ: _____

9. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт контур Безье, форма которого определяется с помощью щелчков в местах расположения его узелков с последующей регулировкой мышью контрольных точек, относящихся к текущему узелку.



Ответ: _____

10. Какой инструмент выполняет следующие функции?

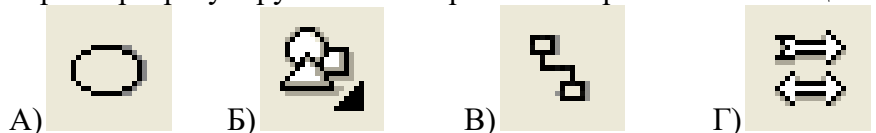
Рисует фигуры в форме выпуклых и звёздчатых многоугольников



Ответ: _____

11. Какой инструмент выполняет следующие функции?

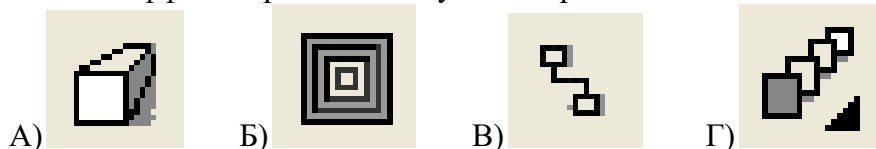
Рисует автофигуры, форма которых выбирается на панели свойств, а геометрические параметры регулируются в интерактивном режиме с помощью управляющих маркеров.



Ответ: _____

12. Какой инструмент выполняет следующие функции?

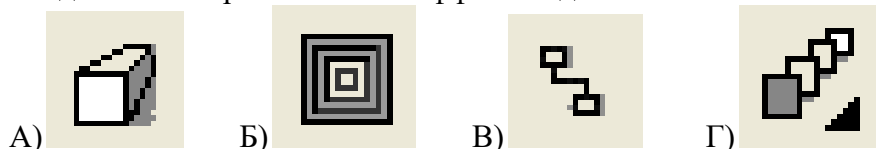
Создает эффект перехода между 2 векторных объектов.



Ответ: _____

13. Какой инструмент выполняет следующие функции?

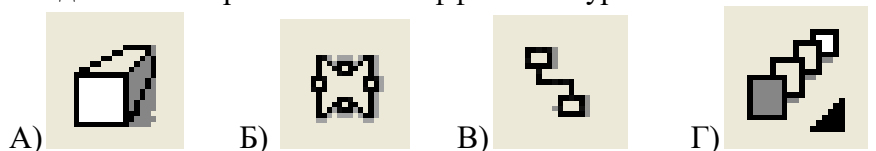
Создает в векторном объекте эффект выдавливания.



Ответ: _____

14. Какой инструмент выполняет следующие функции?

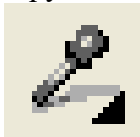
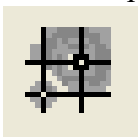


Создает в векторном объекте эффект контура.



Ответ: _____

15. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Позволяет выбрать и зафиксировать в строке состояния программы цвет любой точки рабочей области документа с целью его последующего использования с помощью инструмента Painbucket для раскраски другого объекта.

A)  B)  B)  Г)  Ответ: _____

Критерии выставления оценки за тест

Процент правильно выполненных тестовых заданий	Оценка
86% – 100%	отлично
69% - 84%	хорошо
50% - 68%	удовлетворительно
Менее 50%	неудовлетворительно

Баллы, полученные за тест, учитываются в процессе текущей и промежуточной оценки знаний программного материала.

2. Итоговое графическое задание

Разработать и выполнить средствами графического редактора по предложенной преподавателем теме рекламный календарь.

Требования к итоговому контрольному заданию

Плакат должен быть выполнен на листе формата А2 с помощью графического редактора CorelDraw и содержать в себе текстовую и иллюстративную части. Кроме того данный проект должен отвечать следующим требованиям:

- Композиционное равновесие.
- Привлечение внимание.
- Ярко-выраженная смысловая нагрузка.
- Обобщенность форм (мгновенно запоминающихся).
- Кадрированность изображения.
- Большая роль силуэта.
- Наличие яркого локального цветового пятна,
- Согласованность всех элементов композиции.
- Выбор шрифта (зависимость рисунка букв от содержания текста, ритм, стилевое единство шрифтов в плакате).

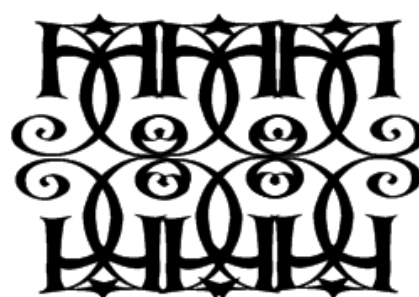
Критерии оценивания контрольных заданий

Показатели по уровням	оценка
Студент выполняет задание самостоятельно, максимально использует возможности программы CorelDraw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 95-100%	отлично
Студент выполняет задание самостоятельно, возникают некоторые проблемы с использованием возможностей программы CorelDraw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 80-94%	хорошо
Студенту при выполнении заданий требуется помощь, возникают проблемы с использованием возможностей программы CorelDraw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 60-79%	удовлетворительно
Студент не может самостоятельно выполнить задание, не может использовать возможности программы CorelDraw для решения	неудовлетворительно

2. Контрольные задания для экзамена

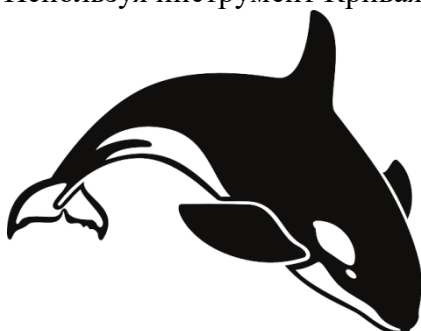
Задание 1.

Используя букву как элемент трансформации, постройте 2 орнамента в круге и 2 орнамента в прямоугольнике (рис 1).



Задание 2.

Используя инструмент Кривая Безье, нарисуйте предложенный объект.



Задание 3.

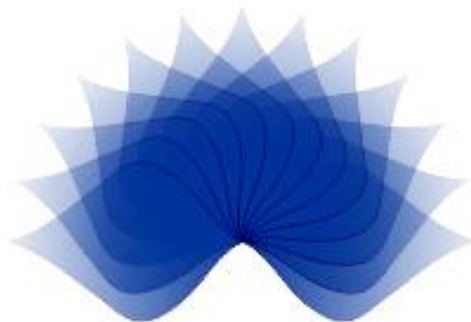
Постройте зеленый треугольник и красный шестиугольник. Выполните между ними эффект перетекания с количеством объектов – 20.

Постройте спираль с двумя витками.

Измените путь перетекания на путь по спирали. Скройте новый путь.

Задание 4.

Определите эффекты, приведенные на рисунке. Постройте изображение и примените к нему данные эффекты.



Задание 5.

Напишите представленный текст. Используя возможности программы, заключите текст в прямоугольник.

СМОЛЕНСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

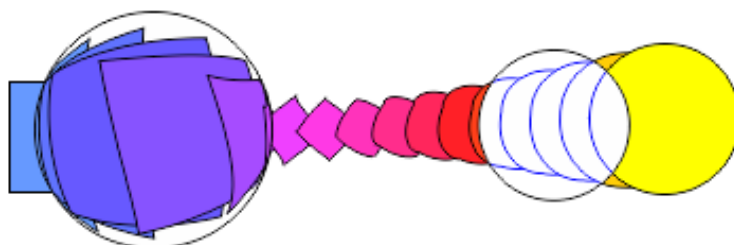
Задание 6.

Напишите слово, применив крупный жирный шрифт. Используя команды панели Преобразования, создайте текст-графарет и текст с градиентной заливкой.



Задание 7.

На рисунке представлены 2 типа линз. Определите их и постройте предложенное изображение.



Задание 8.

Напишите любое слово. Примените к нему эффект Вытягивание и придайте тексту объем.



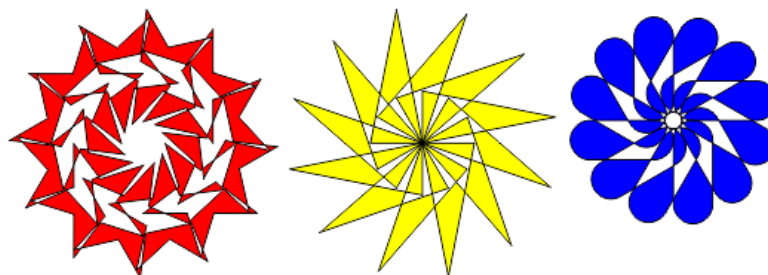
Задание 9.

Напишите три слова. Примените к ним различные типы заливок и обводок контура.



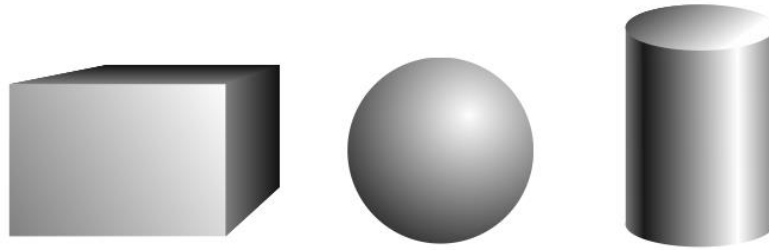
Задание 10.

Из набора стандартных фигур путем команд вращение копии и объединения создайте 3 фигуры, подобные приведенным на рисунке.



Задание 11.

Используя возможности градиентных заливок, постройте приведенные на рисунке объекты.



Задание 12.

Определите эффекты, приведенные на рисунке. Примените их к любому объекту.



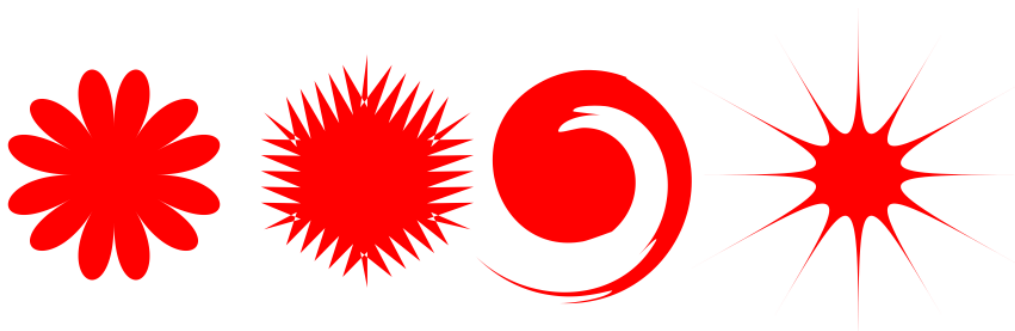
Задание 14.

Напишите текст и поместите его в любую стандартную фигуру.



Задание 15.

Постройте пятиугольник. Используя эффекты искажения, создайте из копий фигуры, приведенные на рисунке.



Критерии оценки экзамена

Оценка **«отлично»** выставляется студентам, выполнившим все три экзаменационных задания с учетом всех эстетических норм (гармоничное формообразование, композиционное и колористическое решение), предложившим оригинальный подход к решению учебной задачи и использовавшим грамотный подход к выбору инструментов программы CorelDRAW для решения поставленной задачи.

Оценка **«хорошо»** выставляется студентам, выполнившим все три экзаменационных задания с небольшими нарушениями эстетических норм, предложившим достаточно стандартный подход к решению учебной задачи и использовавшим грамотный подход к выбору инструментов программы CorelDRAW для решения поставленной задачи.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студентам, выполнившим 1 задание без погрешностей или 2 задания с небольшими нарушениями эстетических норм, с заурядным подходом к решению учебной задачи.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студентам, не решившим учебную задачу – не выполнившим экзаменационные задания.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1 Основная учебная литература

1. Боресков А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL:<https://urait.ru/bcode/449497>
2. Колошкина И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL:<https://urait.ru/bcode/447417>
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL:<https://urait.ru/bcode/454519>

7.2. Список дополнительной литературы

1. Бове К., Арнс У. Современная реклама. – Тольятти: Довгань, 1995. – 286 с.
2. Борисов Б.Л. Технология рекламы и PR: учебное пособие. – М.: ИД «Вильямс», 2005. – 286 с.
3. Васильев Г. А. Основы рекламы: Учебное пособие / Г.А. Васильев, В. А. Поляков. – М.: Вузовский, 2009. – 407 с.
4. Викентьев И.Л. Приемы рекламы: методика для рекламодателей и рекламистов / И.Л. Викентьев. – Новосибирск: Наука, 2013. – 234 с.
5. Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. – М.: Тюмень, 2003. – 344 с.
6. Гольман И. Реклама плюс, реклама минус. – М.: Центр, 2012. – 198 с.
7. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. CorelDRAW 12. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2005. – 464 с.: ил.
8. Ефимова В. В. Моделирование и художественное оформление графического объекта. М.: МТ Пресс, 2000. – 198 с.
9. Жвалевский А., Гурская И, Гурский Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2008. – 992 с.
10. Комолова Н. Компьютерная верстка и дизайн. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 512 с.: ил.
11. КроссД., ВильямсМ. IllustratorCS2. Советы знатоков. – М.: Вильямс, 2006. – 320 с.

12. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. М.: ДМК Пресс, 2008. – 272 с.
13. Курушин В.Д. Дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2006. – 272 с.: ил.
14. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). М.: ИндексМаркет, 2011. – 416 с.
15. Летин А., Пашковский И., Летина О. Компьютерная графика. Гриф МО РФ. – М.: Форум, 2007. – 256 с.
16. Летин А.С.: Компьютерная графика. – М.: Форум, 2009. – 348 с.
17. Медведева Художественное конструирование графического объекта: Учебное пособие. М.: ИНФРА-М, 2003. – 242 с.
18. Миронов Д.Ф. CorelDRAW: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2014. – 442 с.: ил.
19. ОлспачТ., АндердалБ. AdobeIllustratorCS2. Библия пользователя. М.: Диалектика, 2006. – 656 с.
20. Парыгин А. Б. Шелкография как искусство. Техника, история, феноменология, художники. – СПб.: СПб ГУТД, 2009. – 261 с.
21. РайтманМ. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс. – СПб: Питер, 2011. – 593 с.
22. Розета Мус, ОйанаЭррера и др. Управление проектом в сфере графического дизайна = A GraphicDesignProjectfromStarttoFinish. – М.: Альпина Паблишер, 2013. – 220 с.
23. Руководство по Corel DRAW Graphics Suite X6. М.: Corel Corporation, 2013. – 350 с.
24. Руководство по полноцветной трафаретной печати. © 1998г. Sericol International Limited., © 2000г. IPS Limited
25. Сергеев А., Кущенко С. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop и CorelDRAW – два в одном. Самоучитель. – М.: Диалектика, 2007. – 544 с.
26. Серов С.И. Московский концептуальный плакат 1990-х годов. – М.: Линия График, 2004. – 198 с.
27. Туэмлоу Элис. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. М.: Астрель, 2006. – 256 с.
28. Федорова А.В. AdobeIllustratorCS. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 480 с.: ил.
29. Федорова А.В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 432 с.: ил.
30. Федотова Л.Н. Социология рекламной деятельности. – М.: Гардарики, 2002. – 214 с.
31. Феофанов О.А. Реклама: новые технологии в России. – СПб: Питер, 2000. – 236 с.
32. Черневич Е. Русский графический дизайн 1880 – 1917. М.: Внешсигма, 1990. – 209 с.
33. Чумаченко И. CorelDRAW 12. – М.: НТ Пресс, 2007. – 344 с.: ил.
34. Энциклопедия дизайнера печатной продукции (Серия: «Профессиональная работа») // Кнабе Г. А. – М.: Вильямс, 2006.

7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Для активного включения студентов в учебный процесс, формирования и поддержания интереса на занятиях используются иллюстрирующие компьютерные программы, образцы портфолио, слайд-шоу, презентации, книги.

Справочный материал:

Должностная инструкция дизайнера <http://yugstroy.com/index.php/dolzhnostnye-instrukcii/18-2011-01-18-22-45-38>

Квалификационный справочник: Художник-конструктор (дизайнер) http://cased.ru/doc_r-ek2_487_cased.html

Виды деятельности дизайнера <http://tsdi.ru/vidy-deyatelnosti-dizajnera.html>

Дизайнер-график <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-35604/>

Электронные учебники по дизайну <http://books.dore.ru/bs/f6sid114.html>

Видео-уроки:

CorelDRAW <http://uchisonline.ru/effekty-corel-draw-obuchayushhee-video/>

Самоучитель CorelDraw <http://corel.demiart.ru/book/>

Специальные эффекты в CorelDRAW http://www.3dray.ru/corel_effects_1.htm

Рисуем в CorelDRAW <http://www.interface.ru/home.asp?artId=35952>

Эффекты CorelDRAW X4 <http://www.itshop.ru/Effekty-Corel-Draw-X4/19i25832>

Эффекты CorelDRAW. Обучение онлайн <http://otveklik.com/4069-effekty-corel-draw-obuchenie-onlayn.html>

8. Материально-техническое обеспечение

Для реализации дисциплины используется учебная аудитория для проведения занятий лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (компьютерная аудитория), оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну.

Помещение для самостоятельной работы: аудитория, оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну; читальный зал и отдел электронных ресурсов библиотеки СмолГУ, оборудованный 12 компьютерами с выходом в Интернет.

9. Программное обеспечение

1. Adobe Photoshop Extended CS6 13.0, лицензия 65170869 (бессрочно).
2. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66920993 от 24.05.2016, (бессрочно)
3. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66975477 от 03.06.2016, (бессрочно)
4. Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный, Лицензия 1FB6181220135520512073, ежегодное обновление.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03B6A3C600B7ADA9B742A1E041DE7D81B0
Владелец: Артеменков Михаил Николаевич
Действителен: с 04.10.2021 до 07.10.2022