

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.02.03 Рисунок в векторных программах

Направление подготовки: **44.03.01 Педагогическое образование**

Направленность (профиль): **Изобразительное искусство**

Форма обучения: очная

Курс – 3

Семестр – 5

Всего зачетных единиц – 4, часов – 144

Форма отчетности: экзамен – 5 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 «Рисунок в векторных программах» относится к дисциплинам (модулям) по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана (Б1.В.ДВ.02.03) .

Изучение дисциплины «Художественные приемы в растровой графике» необходимо для успешного освоения таких дисциплин, как «Основы анимации и 3D моделирования», «Компьютерная графика в современной иллюстрации», а также для прохождения практик и выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

| Компетенция | Индикаторы достижения |
|---|--|
| ПК-4 Способен осуществлять различные виды внеурочной деятельности с различными категориями учащихся | Знать: формы внеурочной деятельности по изобразительному, декоративно-прикладному искусству и компьютерной графике; правила и закономерности, техники и технологии, приемы и особенности практической деятельности в разных областях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики; Уметь: осуществлять различные виды внеурочной деятельности по направлениям изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики с различными категориями учащихся; Владеть: опытом создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных и дизайне; опытом работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств; навыками организации и проведения внеурочной деятельности в разных областях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики. |
| ПК-5 Способен использовать научные знания и умения в предметной области "Изобразительное искусство" в процессе формирования предметной компетенции обучающихся в рамках реализации основной общеобразовательной программы начального общего и основного общего образования, программ дополнительного образования | Знать: - историю изобразительного искусства и архитектуры; средства художественной выразительности, правила и законы композиции; пластическую анатомию; техники, материалы и технологии изобразительного и декоративно-прикладного искусства; теорию и практику рисунка, живописи, скульптуры, книжной и станковой графики; декоративно-прикладного и русского народного искусства, компьютерной графики и дизайна; Уметь: - организовывать практическую деятельность учащихся с учетом знаний в различных областях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики, собственного опыта работы над созданием учебных и творческих работ в различных направлениях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной |

| | |
|--|--|
| | графики; Владеть: - умениями и навыками учебной и творческой деятельности в области изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики, приемами объяснения школьникам основных проблем, приемов и правил изобразительного и декоративного искусства. |
|--|--|

3. Содержание дисциплины

Использование компьютерной графики в профессиональной деятельности учителя изобразительного искусства. Место и роль Corel DRAW среди других программ векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы. Основные и вспомогательные элементы интерфейса программы. Изучение возможностей программы Corel DRAW: создание и редактирование векторных объектов, применение к ним различных фильтров и эффектов, работа с текстом и т.д., а также возможности программы для создания графических объектов – знаков, логотипов, плакатов, полиграфической продукции.

4. Тематический план

| № п/п | Разделы и темы | Всего часов | Формы занятий | |
|--------------|--|-------------|----------------------|------------------------|
| | | | лабораторные занятия | самостоятельная работа |
| 1 | Место и роль Corel DRAW среди других программ векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы и его инструментарием. | 12 | 8 | 4 |
| 2 | Создание векторных объектов из стандартных фигур и с помощью различных линий. | 14 | 8 | 6 |
| 3 | Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром. | 14 | 8 | 6 |
| 4 | Рисование и редактирование объектов. Операции с несколькими объектами. | 17 | 10 | 7 |
| 5 | Эффекты в Corel DRAW: перспектива, тени и экструзия, линзы, прозрачность, фигурная обрезка. | 14 | 8 | 6 |
| 6 | Рисование натюрморта средствами программы | 14 | 8 | 6 |
| 7 | Работа с текстом. Простой и фигурный текст. | 14 | 8 | 6 |
| 8 | Выполнение итоговой графической работы – социального плаката на заданную тему | 18 | 10 | 8 |
| | Подготовка к экзамену | 27 | | 27 |
| ИТОГО | | 144 | 68 | 76 |

5. Виды образовательной деятельности Занятия семинарского типа (лабораторные занятия)

Лабораторные занятия

Тема 1. Место и роль CorelDRAW среди других программ векторной графики.

Знакомство с интерфейсом программы.

Содержание: пиксельные и векторные изображения, достоинства и недостатки каждого из них при разработке графического проекта; процесс рендеринга; профессиональные функции программы CorelDraw; требования к системе для работы с CorelDraw X5. Рабочая среда и интерфейс пользователя; основные элементы интерфейса (внешний вид экрана, управление панелями, закрепленные окна); вспомогательные элементы интерфейса (линейки, направляющие, сетка); настройка рабочей среды.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на знакомство с инструментами программы.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой: рассмотреть исторический обзор появления и развития растровых и векторных редакторов; выявить их особенности и сферу применения в дизайн-проектировании; определить роль программы CorelDraw для графического дизайна.

2. Создание векторных объектов из стандартных фигур и с помощью различных линий.

Содержание: рисование стандартных фигур; рисование прямоугольников, применение клавиш-модификаторов, закругление углов прямоугольника; рисование и модификация эллипсов, дуг и секторов; построение и модификация многоугольников и звезд; построением спиралей и сеток. Рисование прямых, кривых и ломаных линий различными инструментами: модель кривой (точки излома, сглаженные узлы, симметричные узлы, линии замкнутые, разомкнутые и соединенные); построение линий инструментом Freehand, построение линий инструментом Bezier; линии переменной ширины и инструмент Artistic Media (режимы каллиграфии, заготовки, кисти, распылителя); элементы чертежей и схем (размерные, соединительные и выносные линии).

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на рисование и редактирование стандартных фигур, а также прямых, кривых и ломаных линий:

- 1) Рисование прямоугольников и квадратов.
- 2) Рисование кругов и эллипсов, секторов и дуг.
- 3) Рисование стандартных фигур: полигонов, звезд, спиралей, сеток и т.д.
- 4) Преобразование стандартных фигур с помощью команды Форма (F10).
- 5) Рисование инструментом Freehand Tool (Свободная рука).
- 6) Рисование инструментом Bezier (Кривая Безье).
- 7) Рисование инструментом Pen Tool (Перо).
- 8) Рисование инструментом Polyline Tool (Полилиния).
- 9) Рисование инструментом Живопись.
- 10) Создание симметричных объектов.

Задания для самостоятельной работы:

- 1) работа с литературой и интернет-ресурсами;
- 2) рисование силуэтов животных (не менее 5) с помощью инструмента Bezier (Кривая Безье).

3. Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром

Содержание: цветовые палитры и модели цвета; однородные заливки; специальные заливки (градиентные и сетчатые заливки); заливки узором (двухцветным, цветным, точечным), текстурные заливки; интерактивные заливки.

Контур: параметры контура и управление ими (толщина, вид, завершители, углы, наконечники, цвет, форма и разворот пера контурной линии); способы копирования параметров контура.

Задания для аудиторной работы:

- 1) Выполнение тренировочных упражнений на заливку графических объектов цветом или градиентом.
- 2) Построение витража с помощью интерактивной заливки.

Задания для самостоятельной работы:

- 1) работа с литературой и интернет-ресурсами;
- 2) завершение тренировочных упражнений и витража.

4. Рисование и редактирование объектов. Операции с несколькими объектами.

Содержание: 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.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на работу с несколькими объектами:

- 1) группирование и разгруппирование объектов;
- 2) соединение и разъединение объектов;
- 3) построение объекта сложной формы путем объединения;
- 4) построение объекта сложной формы путем пересечения объектов;
- 5) построение объекта сложной формы путем исключения объектов;
- 6) преобразование объекта в кривые.

Задания для самостоятельной работы: создание сложных объектов различной формы:

- 1) Построение декоративных розеток за счет вращения копий стандартного объекта и получения сложной формы путем объединения этих копий.
- 2) Построения декоративных орнаментальных полос за счет смещения, зеркального отражения или масштабирования копий стандартных объектов и объединения их контуров.

5. Эффекты в Corel DRAW: перспектива, тени и экструзия, линзы, прозрачность, фигурная обрезка.

Содержание: 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.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на создание у графических объектов различных эффектов:

- 1) Создание различных видов теней.
- 2) Применение к различным графическим объектам перспективного искажения.
- 3) Выполнение экстрезии на графических объектах.
- 4) Применение к графическим объектам различных эффектов линз: Яркость, Рыбий глаз, Сложение цветов, Температурная карта, Цветовой фильтр и т.д.
- 5) Применение к графическим объектам эффектов прозрачности.

Задания для самостоятельной работы:

- 1) работа с литературой и интернет-ресурсами;
- 2) выполнение тренировочных упражнений на работу с фигурной обрезкой:
 - обрезка объектов;
 - разделение объектов;
 - удаление частей объектов;
 - удаление виртуального линейного сегмента.

6. Рисование натюрморта средствами программы

Содержание: построение симметричных фигур с помощью инструмента Безье.

Задания для аудиторной работы: выполнение натюрморта из трех предметов, один из которых симметричный (ваза, кувшин и т.д.), и драпировок с передачей цвета, фактуры предметов, объема и светотени.

Задания для самостоятельной работы: завершение натюрморта.

7. Работа с текстом. Простой и фигурный текст.

Содержание: 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).

Задания для аудиторной работы: 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 Artistic Media.
- 7) Построение ажурных розеток и орнаментальных полос с использованием буквы в качестве элемента трансформации.

Задания для самостоятельной работы:

- 1) работа с литературой и интернет-ресурсами;
- 2) создание коллажа из текстовых блоков с различными эффектами.

8. Выполнение итоговой графической работы – социального плаката на заданную тему

Содержание: определение, история развития и особенности социальных плакатов. Средства и базовые принципы выразительности и актуальности плакатов. Варианты использования вербальной (словесной) компоненты плаката. Основные принципы дизайна

социального плаката (однозначность толкования, лаконизм, соотношение текста и изображения и др.). Композиционное построение плаката. Цветовое и тоновое решение плаката.

Задания для аудиторной работы: по предложенной преподавателем теме разработать и выполнить средствами графического редактора социальный плакат.

Задания для самостоятельной работы:

- выбор темы социального плаката;
- подбор аналогов и прототипов подобных социальных плакатов;
- подбор информации, необходимой для разработки социального плаката;
- выбор стилистики социального плаката
- разработка эскизов плаката.

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 аудиторных контрольных работ.

1. Контрольные графические задания

1. *Контрольные задания по теме «Создание векторных объектов из стандартных фигур и с помощью различных линий».*

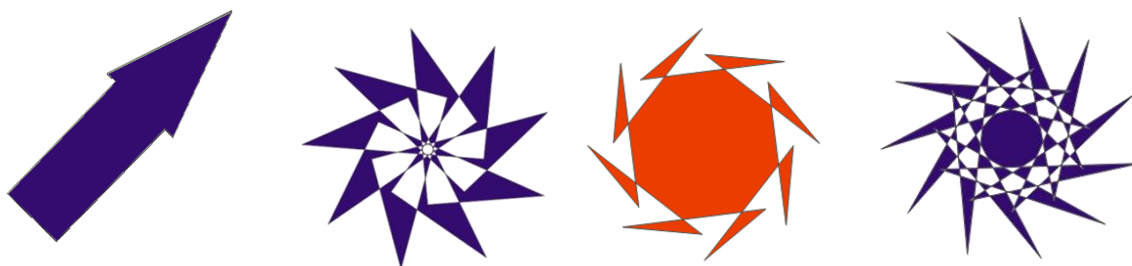
1. Построить по описанию геометрические фигуры.

1) Построить квадрат со стороной 50 мм, верхний правый угол скруглить на 50%.

2) Построить прямоугольник со сторонами 70x100 мм, повернутый на 45 градусов относительно горизонтальной линии, два противоположных угла скруглить на 30%.

3) Построить пол-окружности радиусом 50 мм.

2. Построить фигуры, приведенные на рисунке.



3. Создать новые объекты с помощью преобразования стандартных фигур инструментом Форма.

4. Из любых стандартных фигур создать объект и сделать из него образец кисти.

5. Построить любой симметричный объект (вазу, бокал и т.д.)

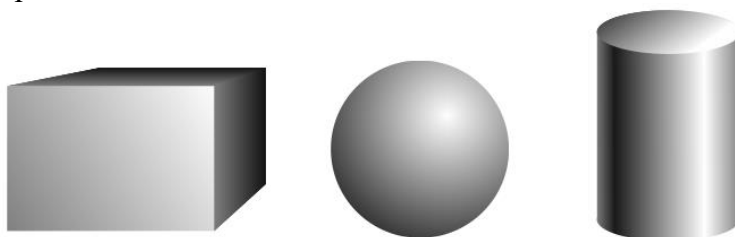


6. Создать рисунок герба Смоленска.

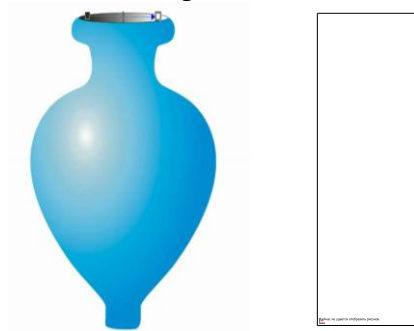


2. Контрольные задания по теме «Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром».

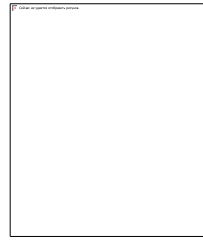
1. Построить цилиндр, шар, прямоугольный параллелепипед, имитировав их объем за счет градиента.



2. Построить симметричный объект (вазу, графин, бокал и т.д.) и передать его объем за счет сетчатого градиента.

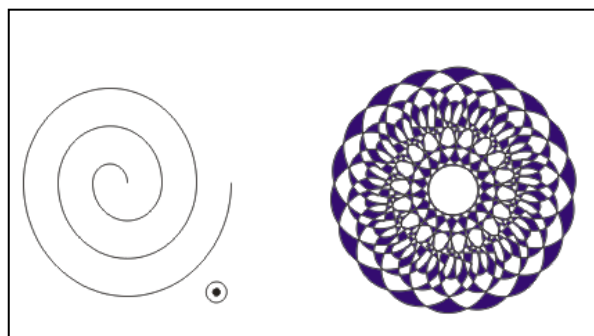
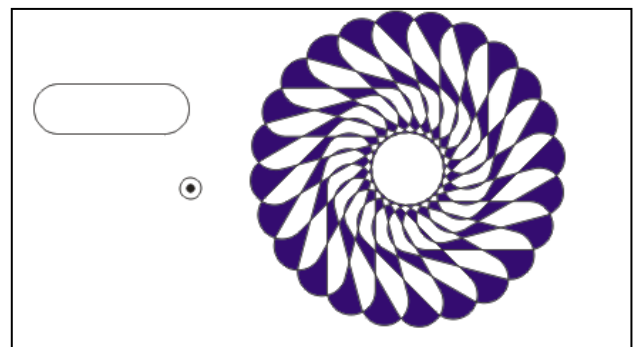
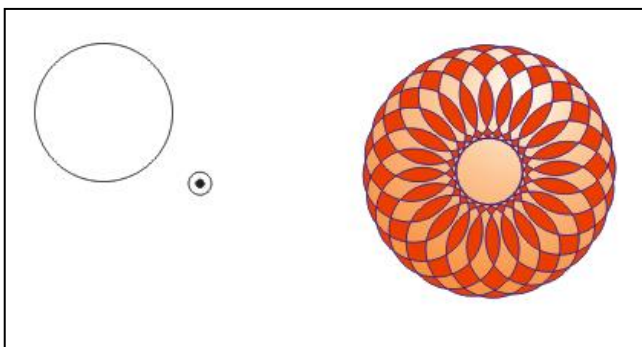
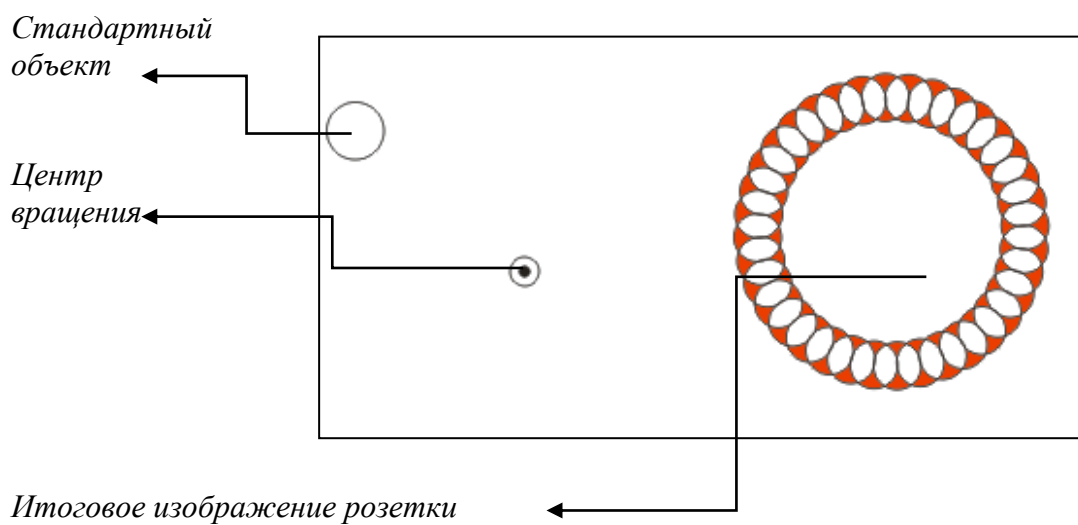


3. Нарисовать фрукты или ягоды и передать их цвет и объем за счет сетчатого градиента.

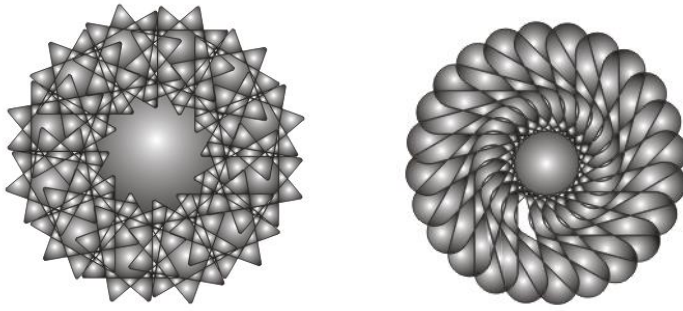


3. Контрольные задания по теме «Объекты. Редактирование объектов. Операции с несколькими объектами».

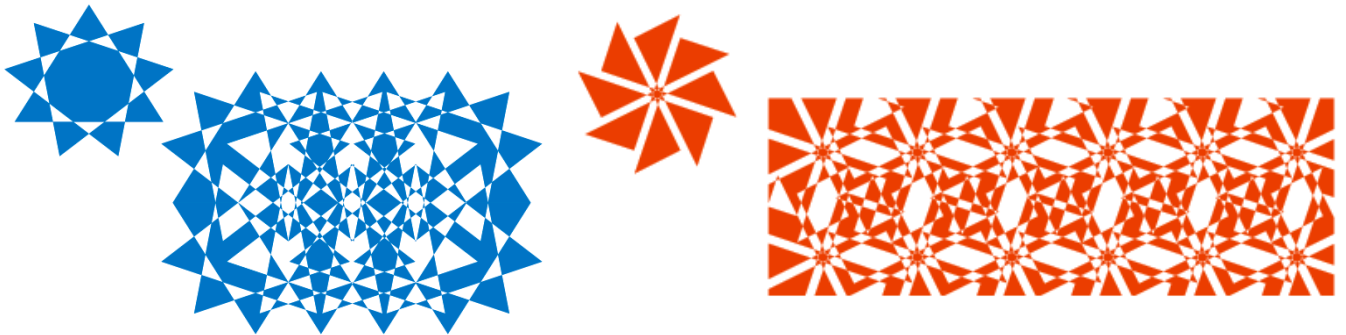
1. Построить декоративные розетки за счет вращения копий представленных на рисунке стандартных объектов и получения сложной формы путем объединения этих копий.



2. Построить декоративные розетки с применением градиентной заливки.

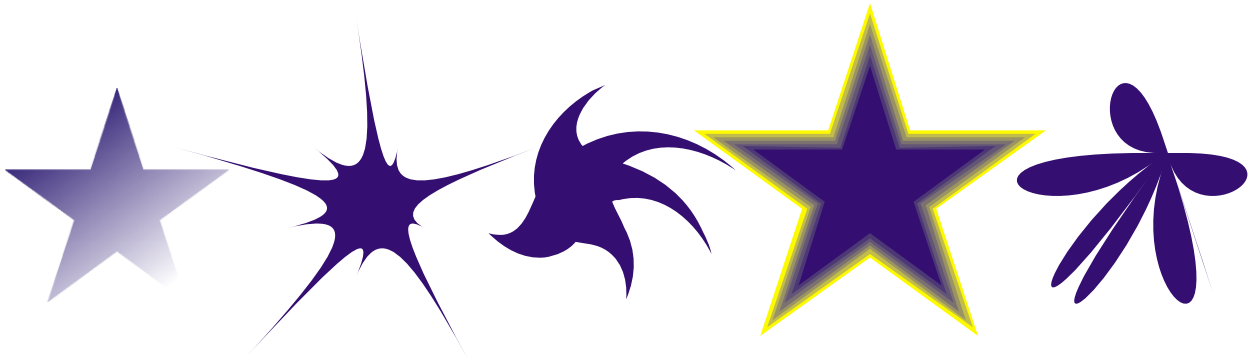


3. Построить декоративные орнаментальные полосы за счет смещения, зеркального отражения или масштабирования копий стандартных объектов и объединения их контуров.



4. Контрольные задания по теме «Эффекты в Corel DRAW: перспектива, тени и экструзия, линзы, прозрачность, фигурная обрезка».

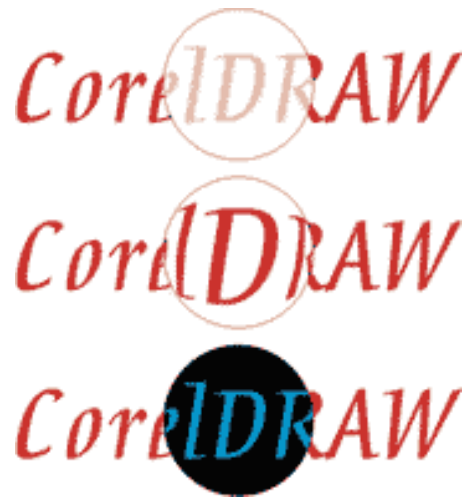
1. Определить, эффекты применены к звезде. Повторить их к правильному пятиугольнику.



2. Определить, какие виды трансформации и эффекты применялись к первоначальному изображению, и повторить его, используя свою цветовую гамму.



3. Определите, какие типы линз применялись к тексту. Повторите эти эффекты к своему изображению.



5. Контрольные задания по теме «Работа с текстом. Простой и фигурный текст».

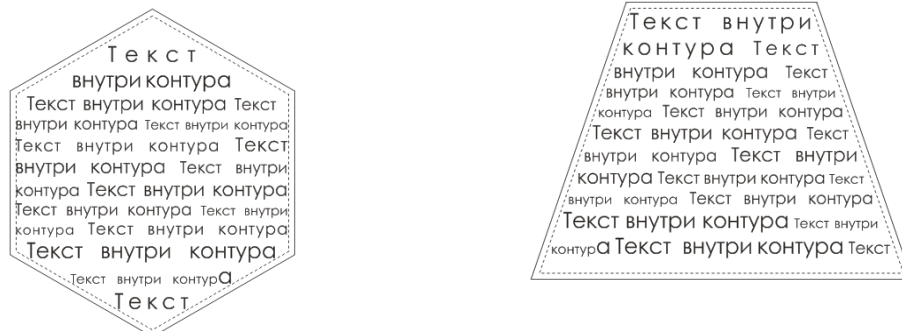
1. Создать текст, приведенный на рисунке за счет изменения формы символов инструментом Форма.



2. Создать текст, приведенный на рисунке за счет изменения формы символов инструментом Форма.



3. Создать текст внутри предложенных контуров.



4. Написать текст, применив к нему различные текстуры и фактуры.



5. Определить, какие эффекты применены к тексту, и повторить их в своей надписи.

NTRCN



6. Определить, какие эффекты Artistic Media применялись к тексту на рисунке. Повторить их.

text

text

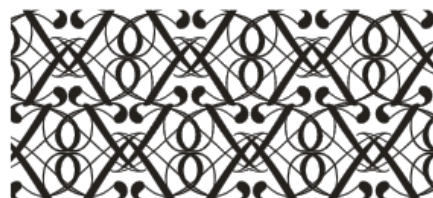
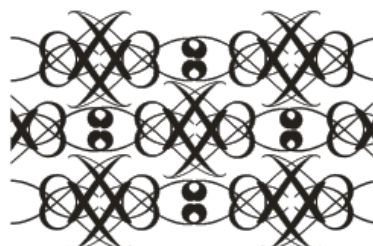
text

text

7. С
свои ажу
элемент трансформации.

нты
гальные полосы с использованием буквы в качестве

A



3. Критерии оценивания уровня освоения дисциплины

Критерии оценивания контрольных заданий

| Показатели по уровням | оценка |
|---|---------|
| Студент выполняет задание самостоятельно, максимально использует возможности программы Corel DRAW для решения | отлично |

| | |
|--|---------------------|
| поставленной задачи, задание выполнено на 95-100% | |
| Студент выполняет задание самостоятельно, возникают некоторые проблемы с использованием возможностей программы Corel DRAW для решения поставленной задачи, задание выполнено на 80-94% | хорошо |
| Студенту при выполнении заданий требуется помощь, возникают проблемы с использованием возможностей программы Corel DRAW для решения поставленной задачи, задание выполнено на 60-79% | удовлетворительно |
| Студент не может самостоятельно выполнить задание, не может использовать возможности программы Corel DRAW для решения поставленной задачи, задание выполнено менее чем на 60% | неудовлетворительно |

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация осуществляется посредством проведения экзамена в 5 семестре. Экзамен проводится в форме выполнения на компьютере заданий, представленных в экзаменационных билетах. В каждом билете – по три задания.

Контрольные задания для экзамена (примеры)

Задание 1.

Используя букву как элемент трансформации, постройте 2 орнамента в круге и 2 орнамента в прямоугольнике



Задание 2.

Используя инструмент Кривая Безье, нарисуйте предложенный объект

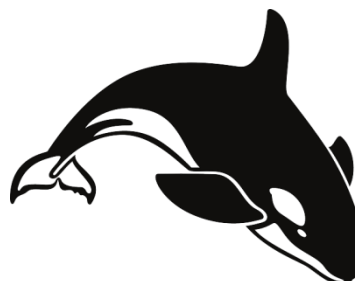


Рис. 2.

Задание 3.

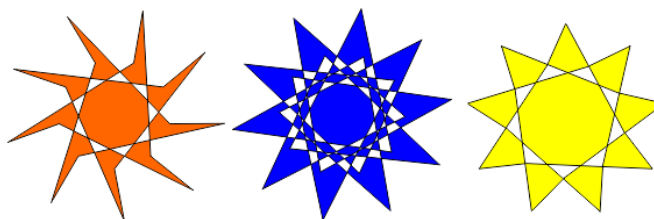
Постройте зеленый треугольник и красный шестиугольник. Выполните между ними эффект перетекания с количеством объектов – 20.

Постройте спираль с двумя витками.

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

Задание 4.

Постройте сложную звезду и с помощью инструмента Фигура преобразуйте ее форму.



Задание 5.

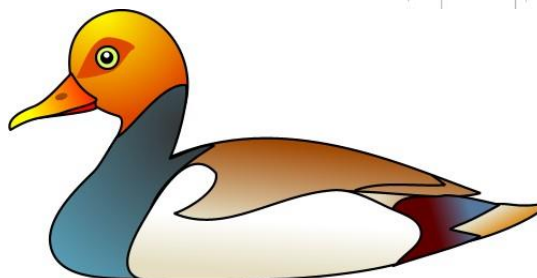
Определите эффекты, приведенные на рисунке.

Импортируйте изображение и примените к нему данные эффекты.



Задание 7.

Используя инструмент Кривая Безье, нарисуйте предложенный объект



Задание 8.

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



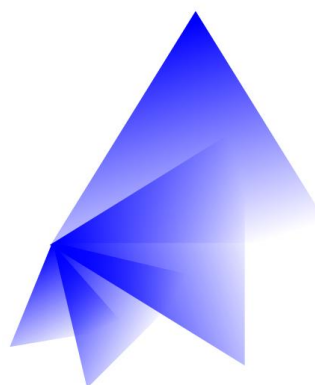
Задание 9.

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

СМОЛЕНСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Задание 10.

Постройте треугольник. Примените к нему эффект прозрачности. Используя возможности программы, постройте из копий треугольников представленный рисунок.



Задание 11.

Напишите любой текст. Используя возможности программы, превратите его в

П Л Я Щ У Щ И Й Т Е К С Т

«пляшущий текст».

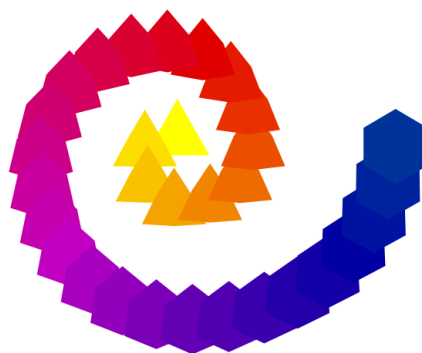
Задание 12.

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



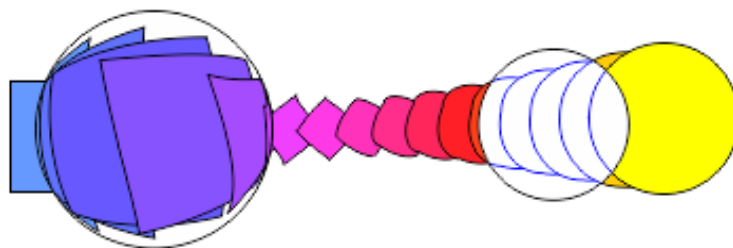
Задание 14.

Определите представленный на рисунке эффект и постройте предложенное изображение.



Задание 15.

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



Задание 16.

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



Задание 17.

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



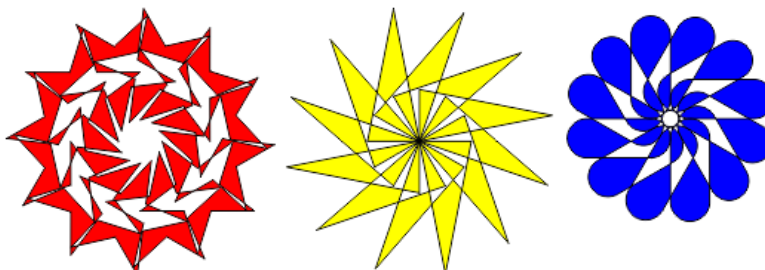
Задание 18.

Используя инструмент Кривая Безье, нарисуйте предложенный объект



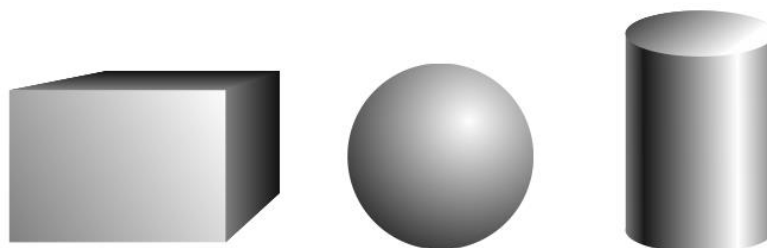
Задание 19.

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



Задание 20.

Используя возможности градиентных заливок, постройте приведенные на рисунке объекты.



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 Corel DRAW 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 Corel DRAW 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 Дополнительная учебная литература

4. Борисов Б.Л. Технология рекламы и PR: учебное пособие. – М.: ИД «Вильямс», 2005. – 286 с.
5. Васильев Г. А. Основы рекламы: Учебное пособие / Г.А. Васильев, В. А. Поляков. – М.: Вузовский, 2009. – 407 с.
6. Викентьев И.Л. Приемы рекламы: методика для рекламодателей и рекламистов / И.Л. Викентьев. – Новосибирск: Наука, 2013. – 234 с.
7. Гольман И. Реклама плюс, реклама минус. – М.: Центр, 2012. – 198 с.
8. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Corel DRAW 12. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2005. – 464 с.: ил.
9. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. М.: ДМК Пресс, 2008. – 272 с.
10. Курушин В.Д. Дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2006. – 272 с.: ил.
11. Летин А.С.: Компьютерная графика. – М.: Форум, 2009. – 348 с.
12. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). М.: ИндексМаркет, 2011. – 416 с.
13. Миронов Д.Ф. Corel DRAW: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2014. – 442 с.: ил.
14. Серов С.И. Московский концептуальный плакат 1990-х годов. – М.: Линия График, 2004. – 198 с.
15. Розета Мус, Ойана Эррера и др. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Design Project from Start to Finish. – М.: [Альпина Паблишер](#), 2013. – 220 с.
16. Руководство по Corel DRAW Graphics Suite X6. М.: Corel Corporation, 2013. – 350 с.
17. Туэмлоу Элис. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. М.: Астрель, 2006. – 256 с.
18. Федорова А.В. Corel DRAW X3. Экспресс-курс. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 432 с.: ил.
19. Чумаченко И. Corel DRAW 12. – М.: НТ Пресс, 2007. – 344 с.: ил.
20. Энциклопедия дизайнера печатной продукции (Серия: «Профессиональная работа») // Кнабе Г. А. – М.: Вильямс, 2006.

7.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

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_rik2_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:

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

Самоучитель Corel Draw <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. CorelDRAW (свободная версия для студентов).
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. KasperskyEndpointSecurity 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