

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.
«09» сентября 2021 г.

**Рабочая программа дисциплины
Б1.О.23 Компьютерные технологии в дизайне**

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль): Дополнительное образование в области дизайна
Форма обучения: очная
Курс – 2
Семестр – 4
Всего зачетных единиц – 3, часов – 108
Форма отчетности: экзамен – 4 семестр

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

Одобрена на заседании кафедры
«02» сентября 2021 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой

Ю.А. Устименко

Смоленск
2021

1. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к обязательной части учебного плана (Б1.О.23).

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Основы проектирования в графическом дизайне», «Проектирование в рекламной графике», «Проектирование в промышленной графике», «Типографика», прохождения практик и выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
<p>ПК-1 – способен планировать и осуществлять учебный процесс в соответствии с дополнительной общеобразовательной программой</p>	<p>Знать: содержание и содержание преподаваемого предмета; теорию и методику обучения преподаваемому предмету; требования нормативных документов, регламентирующих содержание образования и организацию учебного процесса; учебные и методические пособия; методы использования и дидактические возможности различных средств обучения.</p> <p>Уметь: определять задачи обучения и отбирать адекватное им содержание учебного материала с учетом возрастных особенностей учащихся; планировать и осуществлять учебный процесс; использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся по освоению учебного предмета (курса, дисциплины, модуля) на практике; осуществлять внутрипредметную и межпредметную интеграцию знаний и умений обучающихся; использовать в образовательном процессе разнообразные образовательные ресурсы.</p> <p>Владеть: необходимым профессиональным инструментарием, позволяющим планировать и осуществлять учебный процесс; методикой проведения учебных занятий и организации самостоятельной работы обучающихся по учебному предмету (курсу, дисциплине, модулю).</p>
<p>ПК-4 – способен использовать научные знания в области дизайна, владеть навыками практической деятельности в области графического дизайна в процессе формирования предметной компетенции обучающихся в рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы «Дизайн»</p>	<p>Знать: методику обучения дизайну; основы теории и истории дизайна; основы компьютерной графики и технологии компьютерного проектирования в графическом дизайне; особенности выполнения дизайн-проекта в рекламной и промышленной графике.</p> <p>Уметь: организовывать практическую деятельность учащихся с учетом научных знания в различных областях графического дизайна, собственного опыта работы над созданием дизайн-проектов объектов графического дизайна</p> <p>Владеть: владеть навыками практической деятельности в области графического дизайна в процессе формирования предметной компетенции обучающихся в рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы «Дизайн»</p>

3. Содержание дисциплины.

Программой дисциплины предусмотрено изучение графического редактора Corel DRAW, благодаря которому студенты должны уметь выполнять весь спектр полиграфической продукции графического дизайна.

Изучаются возможности 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	4	2	2
2	Создание векторных объектов из стандартных фигур и с помощью различных линий	8	6	2
3	Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром	6	4	2
4	Объекты. Редактирование объектов. Операции с несколькими объектами	6	4	2
5	Эффекты в Corel DRAW: перспектива, тени и экструзия, линзы, прозрачность, фигурная обрезка	10	6	4
6	Рисование натюрморта средствами программы	14	10	4
7	Работа с текстом. Простой и фигурный текст	12	8	4
8	Выполнение итоговой графической работы – социального плаката на заданную тему	21	11	10
	Подготовка к экзамену	27		27
	Итого за семестр	108	51	57

5. Виды образовательной деятельности

Занятия семинарского типа (лабораторные занятия)

Тема 1. Место и роль CorelDRAW среди других программ векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы.

Вопросы для обсуждения: 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. Рабочая среда и интерфейс пользователя; основные элементы интерфейса (внешний вид экрана, управление панелями, закрепленные окна); вспомогательные элементы интерфейса (линейки, направляющие, сетка); настройка рабочей среды, «горячие» клавиши программы.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на знакомство с инструментами программы, настройкой рабочей среды.

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;

- составить таблицу, содержащую информацию о работе «горячих» клавиш программы CorelDraw.

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

Вопросы для обсуждения: 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:

1. 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.

2. Рисование силуэтов животных (не менее трех) с использованием суммы, разности и пересечения стандартных фигур.

3. Рисование силуэтов животных (не менее двух) с использованием инструмента Кривая Безье.

Задания для самостоятельной работы:

- создание не менее трех симметричных объектов с использованием инструмента Кривая Безье.

- завершение работы на рисование силуэтов животных.

Тема 3. Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром

Вопросы для обсуждения: цветовые палитры и модели цвета; однородные заливки; специальные заливки (градиентные и сетчатые заливки); заливки узором (двухцветным, цветным, точечным), текстурные заливки; 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 цветного коллажа, состоящего из нескольких плоских объектов сложной формы и имеющих контур.

Задания для самостоятельной работы: выполнение формальной композиции в цвете, состоящей из объемных объектов, с использованием различных типов заливки.

Тема 4. Объекты. Редактирование объектов. Операции с несколькими объектами.

Вопросы для обсуждения: 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:

1. Выполнение тренировочных упражнений на редактирование графических объектов и создание сложных объектов различной формы.
2. Построение декоративных розеток за счет вращения копий стандартного объекта и получения сложной формы путем объединения этих копий.
3. Построения декоративных орнаментальных полос за счет смещения, зеркального отражения или масштабирования копий стандартных объектов и объединения их контуров.

Задания для самостоятельной работы: построение раппортной сетки (не менее трех видов) за счет редактирования любой выбранной заглавной буквы латинского алфавита.

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

Вопросы для 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.

Задания для аудиторной работы:

1. Выполнение тренировочных упражнений на создание у графических объектов тени, перспективного искажения, экструзии, на применение к графическим объектам различных эффектов линз, прозрачности и фигурной обрезки.
2. Построение формальной композиции, содержащей не менее 7 стандартных фигур, с использованием различных эффектов Corel DRAW.

Задания для самостоятельной работы: построение формальной композиции на тему «Настроение» с использованием различных эффектов Corel DRAW.

Тема 6. Рисование натюрморта средствами программы

Вопросы для обсуждения: построение симметричных фигур с помощью инструмента Кривая Безье.

Задания для аудиторной работы:

1. Выполнение тренировочных упражнений на построение симметричных фигур.
2. 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.

Тема 7. Работа с текстом. Простой и фигурный текст.

Вопросы для 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).

Задания для аудиторной работы:

1. 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.

2. Выполнение не менее пяти текстовых эффектов.

Задания для самостоятельной работы: выполнение копии предложенного текстового эффекта.

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

Вопросы для обсуждения: 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: завершение работы над социальным плакатом.

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

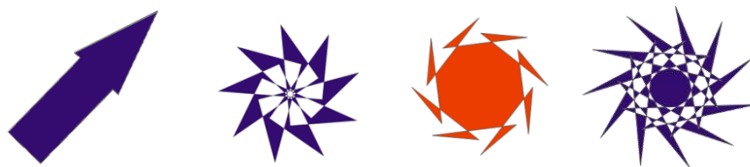
1. Контрольные графические задания

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.

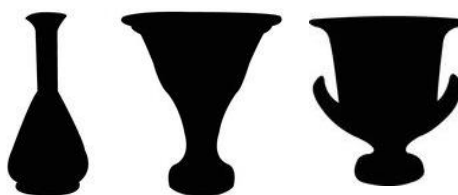
2. Построить фигуры, приведенные на рисунке.



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.)

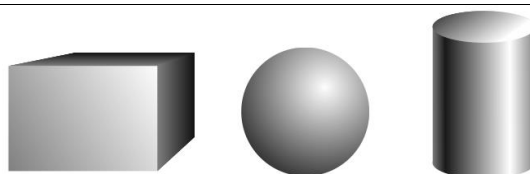


6. Создать рисунок герба Смоленска.



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

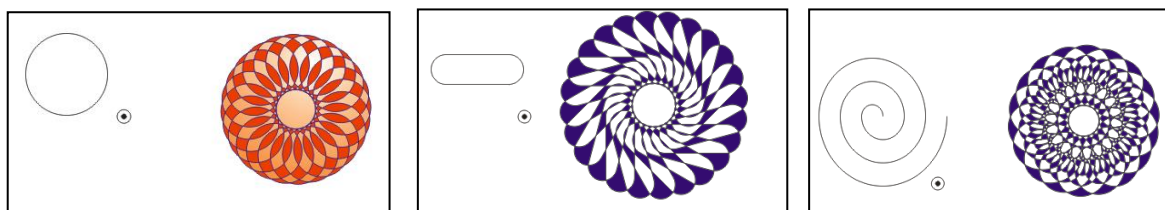
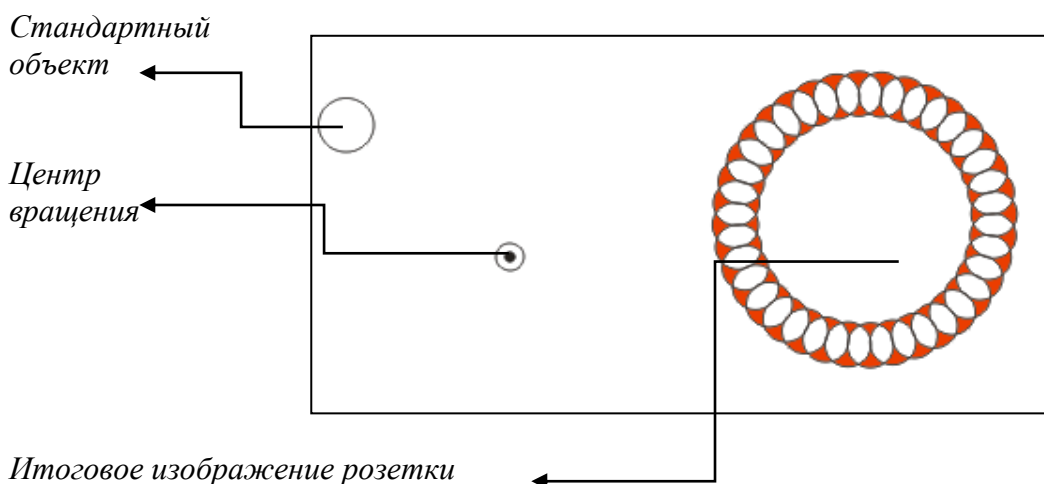
1. Построить цилиндр, шар, прямоугольный параллелепипед, имитировав их объем за счет градиента.



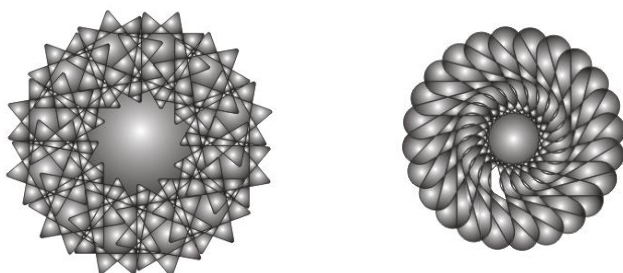
<p>2. Построить симметричный объект (вазу, графин, бокал и т.д.) и передать его объем за счет сетчатого градиента</p>	
<p>3. Нарисовать фрукты или ягоды и передать их цвет и объем за счет сетчатого градиента.</p>	

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.

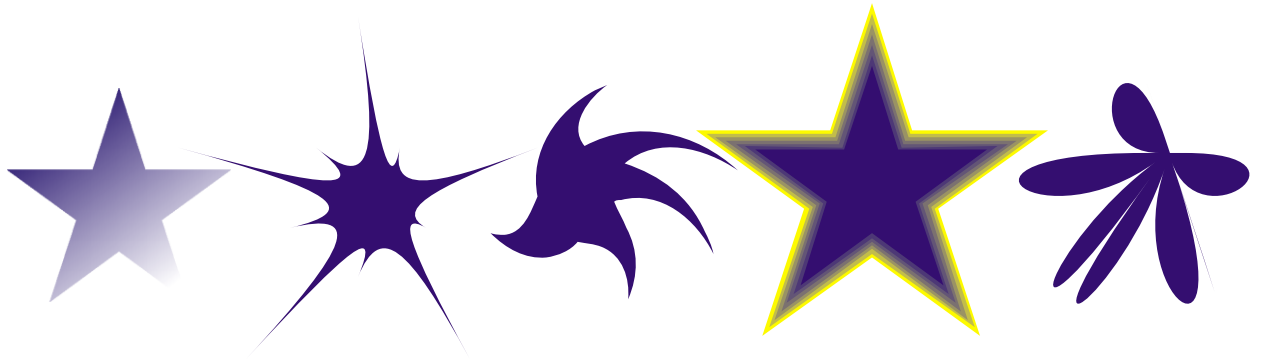


3. Построить декоративные орнаментальные полосы за счет смещения, зеркального отражения или масштабирования копий стандартных объектов и объединения их контуров.



... контрольные задания по теме «Эффекты в CorelDRAW»: 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.

CorelDRAW

CorelDRAW

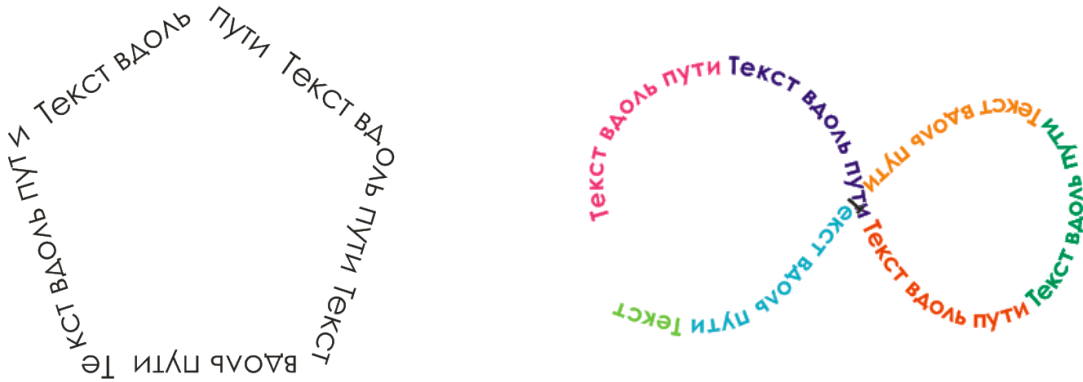
CorelDRAW

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 по контуру стандартной фигуры или вдоль кривой линии.



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.

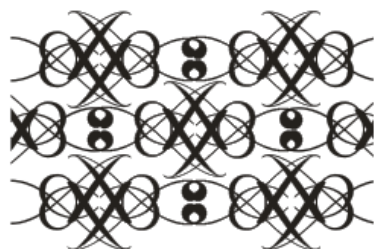


6. Определить, какие эффекты применены к тексту. Повторить их.

сунке.



7. Определить, какие элементы трансформации применялись к букве. Построить свои ажурные розетки и орнаментальные полосы с использованием буквы в качестве элемента трансформации.



8. Итоговое контрольное задание

Разработать и выполнить средствами графического редактора социальный плакат.

Требования к итоговому контрольному заданию

Плакат должен быть выполнен на листе формата A2 с помощью графического редактора *Corel DRAW* и содержать в себе текстовую и иллюстративную части. 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 Corel DRAW для решения поставленной задачи, задание выполнено на 95-100%	отлично
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%	не удовлетворительно

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

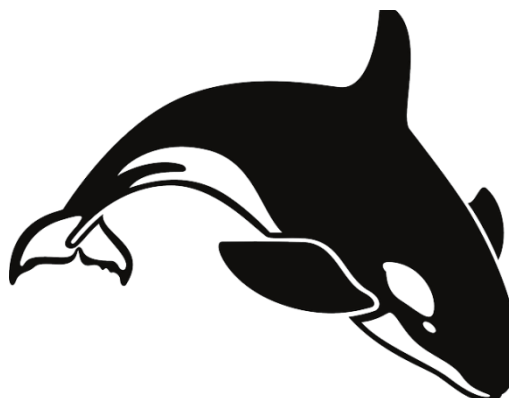
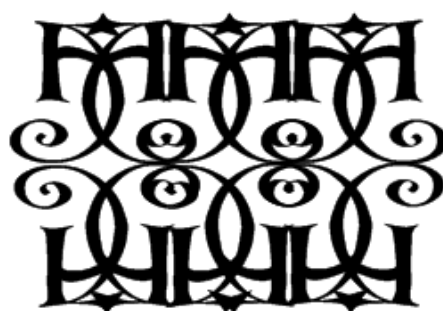
Промежуточная аттестация – экзамен.

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 (рис 1).



Задание 3.

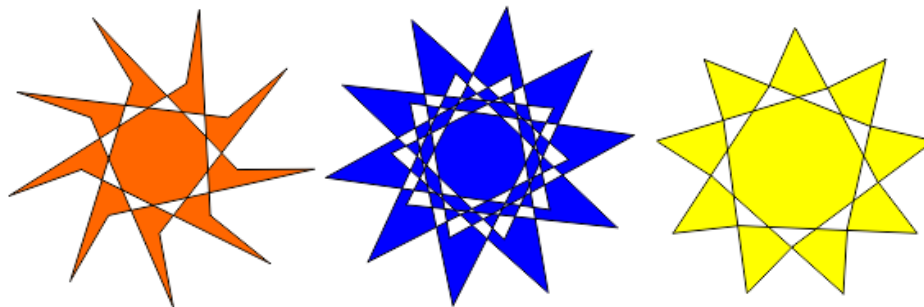
Постройте зеленый треугольник и красный шестиугольник. Выполните между ними эффект перетекания с количеством объектов – 20.

Постройте спираль с двумя витками.

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

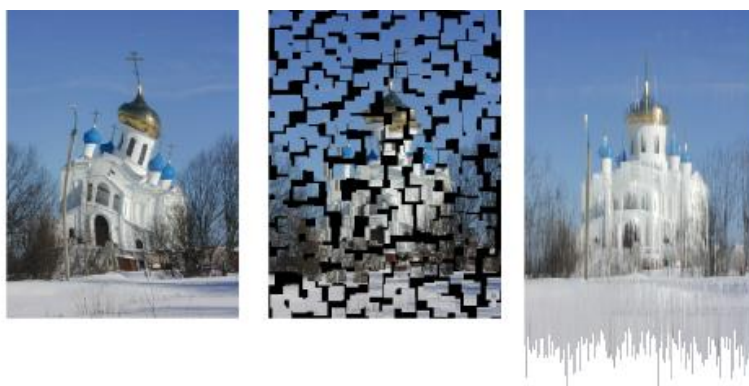
Задание 4.

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 6.

Используя инструмент Кривая Безье, нарисуйте предложенный объект.



Задание 7.

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



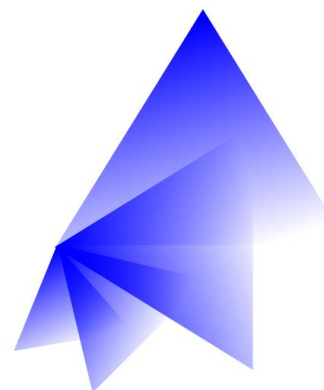
Задание 8.

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

СМОЛЕНСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Задание 9.

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



Задание 10.

Напишите любой текст. Используя возможности программы, превратите его в «пляшущий текст».

ПЛЯШУЩИЙ ТЕКСТ

Задание 11.

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

ТЕКСТ ТЕКСТ

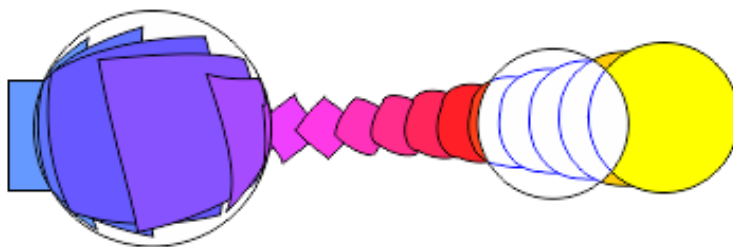
Задание 12.

Определите представленный на рисунке эффект и постройте предложенное изображение.



Задание 13.

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



Задание 14.

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



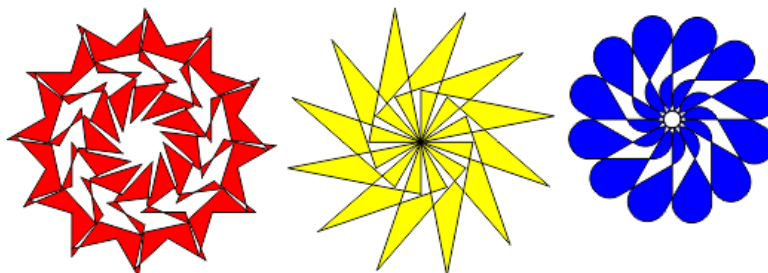
Задание 15.

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



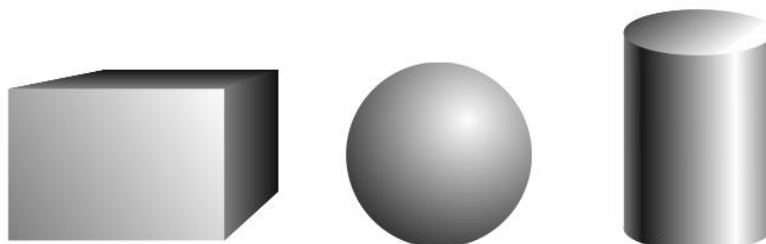
Задание 16.

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



Задание 17.

Используя возможности градиентных заливок, постройте приведенные на рисунке объекты.



Задание 18.

Импортируйте любую картинку и сделайте ее заливкой для текста.



Задание 19.

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



Задание 20.

Определите эффект, примененный к объекту, и вид преобразования. Постройте предложенное изображение.



Задание 21.

Напишите текст и поместите его в любую стандартную фигуру.



Задание 22.

Определите, какие эффекты приведены на рисунке. Импортируйте любое изображение и примените к нему данные эффекты.



Задание 23.

Используя эффект PowerClip, поместите полосу в контейнер так, чтобы она переплеталась с текстом.



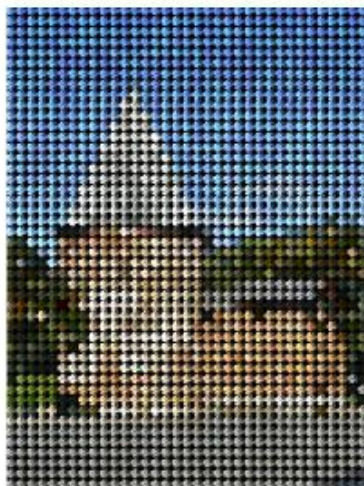
Задание 24.

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



Задание 25.

Определите, какие эффекты приведены на рисунке. Импортируйте любое изображение и примените к нему данные эффекты.



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. Список основной литературы

1. Боресков А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 219 с. (Серия : Бакалавр. Прикладной курс). – ISBN 978-5-534-00763-3. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/D39797BE-488C-4EC5-AFE8-F60AE1B9C750#page/1>
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, 2021. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/470890>
3. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473415> (дата обращения: 09.09.2021).
4. 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, 2021. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473416> .

7.2.Список дополнительной литературы

1. Борисов Б.Л. Технология рекламы и PR: учебное пособие. – М.: ИД «Вильямс», 2005. – 286 с.
2. Васильев Г. А. Основы рекламы: Учебное пособие / Г.А. Васильев, В. А. Поляков. – М.: Вузовский, 2009. – 407 с.
3. Викентьев И.Л. Приемы рекламы: методика для рекламодателей и рекламистов / И.Л. Викентьев. – Новосибирск: Наука, 2013. – 234 с.
4. Гольман И. Реклама плюс, реклама минус. – М.: Центр, 2012. – 198 с.
5. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Corel DRAW 12. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2005. – 464 с.: ил.
6. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. М.: ДМК Пресс, 2008. – 272 с.
7. Курушин В.Д. Дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2006. – 272 с.: ил.
8. Летин А.С.: Компьютерная графика . - М.: Форум, 2009. – 348 с.
9. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). М.: ИндексМаркет, 2011. – 416 с.
10. Миронов Д.Ф. Corel DRAW: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2014. – 442 с.: ил.

11. Серов С.И. Московский концептуальный плакат 1990-х годов. – М.: Линия График, 2004. – 198 с.
12. 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.
13. Руководство по Corel DRAW Graphics Suite X6. М.: Corel Corporation, 2013. – 350 с.
14. Туэмлоу Элис. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. М.: Астрель, 2006. – 256 с.
15. Федорова А.В. Corel DRAW X3. Экспресс-курс. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 432 с.: ил.
16. Чумаченко И. Corel DRAW 12. – М.: НТ Пресс, 2007. – 344 с.: ил.
17. 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:

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. Corel DRAW, 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. 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