

Министерство образования и науки Алтайского края

Краевое государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Краевой центр информационно-технической работы»

РАССМОТРЕНО
на Методическом совете,
протокол от 13.09.2017 г. № 3

УТВЕРЖДЕНО ПРИКАЗОМ
КГБУ ДО «Краевой центр инфор -
мационно-технической работы»
№60-с от 14.09.2017 г.
Директор А.Д. Садовой



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«Графический дизайн»
(срок реализации программы – 1 год, возраст детей – 7-18 лет)

Автор-составитель:
Максименко Владимир Петрович,
педагог дополнительного образования

Барнаул
2017

Пояснительная записка

Сегодня профессии многих людей связаны с работой на компьютере. Одна из наиболее востребованных специализаций в области дизайнерского направления на рынке труда - графический дизайн.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Графический дизайн» технической направленности разработана в соответствии с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 и соответствует требованиям нормативно-правовых документов:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);

СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Вид программы – модифицированная, уровень –стартовый.

Программа направлена на приобретение обучающимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов с помощью компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьезных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер». Актуальность программы подтверждается востребованностью практической деятельности обучающихся в окружающем мире: изготовлением дизайнерских подарков, простой обработки фотографии, создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, обучающиеся познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Знания, полученные при изучении программы «Графический дизайн», обучающиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных предметов: физики, химии, биологии, математики и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ.

Педагогическая целесообразность программы нацелена на формирование личности инициативной, самостоятельной, толерантной, способной к успешной социализации и активной адаптации на рынке труда, ориентированной на культурные ценности.

На сегодняшний день, человек уже не может существовать без компьютера и возможностей, которые он нам дает. Современное искусство все больше развивается в техническом направлении. Данная программа позволяет детям шагать в ногу со временем, успевать за стремительно развивающимися компьютерными технологиями через искусство и культуру.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, позволяет им работать не только за компьютером при создании своих творческих работ, но и предварительно проводить поиск идей на бумаге посредством карандашей и других графических материалов. Это позволяет детям развивать свое творческое начало, сокращать время проведения за монитором.

Программа ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Photoshop (Gimp) и Corel Draw (Inkscape) в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Цель. Формирование у детей культурных, творческих и профессиональных качеств, посредством изучения основ компьютерного рисования и овладение знаниями в области информационных технологий.

Задачи программы

Образовательные:

- овладеть навыками использования компьютера при работе в графических программах;
- освоить компьютерную грамотность;
- изучить правила и принципы построения композиции в графическом дизайне;
- познакомиться с правилами создания мультимедийных презентаций;
- освоить метод моделирования при создании графического рисунка;
- изучить методы обработки и коррекции фотоматериалов;
- познакомить с комиксом и мультипликацией как видами искусства.

Развивающие:

- содействовать развитию воображения и креативного мышления обучающихся;
- способствовать повышению компьютерной грамотности;

- способствовать развитию художественных способностей;
- развивать логическое и абстрактное мышление.

Воспитательные:

- способствовать адекватной самооценке воспитанников;
- содействовать воспитанию культурного общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе;
- способствовать воспитанию целеустремленности и исполнительности;
- способствовать формированию эстетического вкуса;
- воспитать у воспитанников трудолюбие, усидчивость, самоорганизованность, терпеливость.

Адресат программы. Программа предназначена для детей в возрасте 7 – 18 лет без предварительного отбора.

Срок реализации программы 1 год. Продолжительность занятий 3 часа, 2 раза в неделю (с 10-минутным перерывом между часами), 216 часов в год.

Ожидаемые результаты

Предметные результаты:

- знание назначения компьютерной графики;
- знание специальной терминологии;
- знание методов создания графического рисунка;
- знание основных инструментов растровой программы Adobe Photoshop (Gimp);
- знание правил и принципов построения композиции в графическом дизайне;
- умение работать с графическими редакторами;
- умение создавать и сохранять графические документы, в том числе и на съемные носители;
- создавать презентации с помощью шаблонов;
- умение редактировать и обрабатывать фото-файлы;
- умение подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- умение использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- умение использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Adobe Photoshop (Gimp);
- умение работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- умение использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;
- умение использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

Метапредметные результаты:

- умение понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- умение планировать свои действия на отдельных этапах работы;
- умение осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- способность понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- способность включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность
- способность работать в группе, учитывать мнения партнёров, отличные от собственных, обращаться за помощью, формулировать свои затруднения;

Личностные результаты:

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению других;
- инициатива и ответственность за результаты обучения, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

Учебный план

№	Наименование раздела и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля, аттестации
1.	Введение в программу	3	1	2	Опрос, наблюдение, начальная диагностика
2.	Растровая графика. Растровые графические редакторы	105	17	88	Фронтальный опрос, творческий проект
3.	Векторная графика. Векторные графические редакторы	84	12	72	Фронтальный опрос, творческий проект
4.	Самостоятельная творческая работа	24		24	Фронтальный опрос, творческий проект Защита проектов
	Итого	216	30	186	

Содержание программы

1. Введение в программу.

Теория. Вводный инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе. Знакомство с целями и задачами обучения. Интерфейс и конфигурация программ компьютерной графики. Информационные процессы и информационная деятельность человека.

Практика. Настройка рабочего стола.

2. «Растровая графика. Растровые графические редакторы

Тема 2.1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop (Gimp).

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика: Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Тема 2.2. Основные инструменты рисования.

Теория: Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика: Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop (Gimp). Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 2.3. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

Теория: Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика: Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 2.4. Работа со слоями и фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика: Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческое

задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 2.5. Преобразование объектов.

Теория: Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента «свободное трансформирование».

Практика: Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций. Самостоятельная работа.

Тема 2.6. Возможности коррекции изображения.

Практика: Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 2.7. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория: Объяснение творческого задания.

Практика: Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 2.8. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория: Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика: Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

Тема 2.9. Инструменты клонирования.

Теория: Возможности инструмента «Штамп».

Практика: Использование инструмента «Заплата». Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

Тема 2.10. Работа с текстом.

Теория: Основные характеристики инструмента «текст». Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика: Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка».

Тема 2.11. Создание объектов и фигур.

Теория: Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика: Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Тема 2.12. Возможности создания анимации.

Теория: Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика: Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 2.13. Использование маски.

Теория: Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика: Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 2.14. Рисование инструментом перо.

Теория: Основные функции инструмента «перо» и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот. Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий.

3. Векторная графика. Векторные графические редакторы

Тема 3.1. Базовый инструментальный графического редактора Corel Draw.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

Тема 3.2. Построение фигур.

Теория: Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

Практика: Редактирование линии.«Кривая Безье».

Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина» и пр. Завершение рисунка.

Тема 3.3. Цвет в программе Corel Draw.

Теория: Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика: Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

Тема 3.4. Операции с контурами.

Теория: Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

Практика: Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки. Завершение работы.

Тема 3.5. Возможности раstra в векторной программе.

Практика: Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного оформления.

Тема 3.6. Основы работы с текстом.

Теория: Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика: Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков. Продолжение работы. Завершение творческого задания.

Тема 3.7. Работа с фигурами.

Теория: Меню «Распределение и выравнивание объектов».

Практика: Рисунок по образцу «бусы» Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов. Завершение задания.

Тема 3.8. Художественное оформление.

Теория: Форматы графических файлов. Обработка битового изображения в Corel Photo Paint. Основные возможности.

Практика: «Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов. Использование инструмента «распылитель».

Тема 3.9. Творческое задание «Рекламный проект».

Практика: Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции. Выполнение работы. Завершение работы над проектом.

Тема 3.10. Создание переходов фигур и цветов.

Теория: Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

Практика: Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам. Самостоятельная работа.

Тема 3.11. Использование трехмерных эффектов.

Теория: Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика: Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента «вытеснение и скос». Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

Тема 3.12. Применение атрибутов вида и графических стилей.

Практика: Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

Тема 3.13. Дополнительные возможности.

Практика: Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением. Подведение итогов по пройденному курсу.

4. Самостоятельная творческая работа.

Теория. Понятие «проект», исследование. Ознакомление с проектами. Изучение основных этапов работы над проектом. Типы проектов. Мини-проекты. Анализ работы.

Практика. Работа над проектом. План. Виды деятельности, структура проекта. Задание. Работа над проектом. Практика. Заключение. Проект

**Календарный учебный график на 2017-2018 учебный год
«Графический дизайн»**

сентябрь'17					октябрь'17					ноябрь'17					декабрь'17					январь'18					февраль'18					март'18					апрель'18				
1-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29	30-5	6-12	13-19	20-26	27-3	4-10	11-17	18-24	25-31	1-7	8-14	15-21	22-28	29-4	5-11	12-18	19-25	26-4	5-11	12-18	19-25	26-1	2-8	9-15	16-22	23-29					
2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2					


май'18					июнь'18					июль'18					август'18				
30-6	7-13	14-20	21-27	28-3	4-10	11-17	18-24	25-1	2-8	9-15	16-22	23-29	30-5	6-12	13-19	20-26	27-31		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		


Первый день занятий
15.09.2017

Последний день занятий учебного года – 31.05.2018

учебного года –

 - образовательный процесс

 входящая диагностика

 - праздничные дни

 итоговая аттестация

 - промежуточная аттестация

 выпуск

Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение программы «Графический дизайн» включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Принципы, положенные в основу обучения:

Принцип доступности, последовательности и систематичности – постепенное усложнение заданий в процессе развития.

Принцип личностно-ориентированного взаимодействия взрослого с ребенком. Выбор способов, приемов, темпа обучения, сложности заданий обуславливается индивидуальными особенностями ребенка.

Принцип наглядности. На ранних этапах развития ребенок больше мыслит образами, чем понятиями. Научные понятия и закономерности легче усваиваются учащимися, если они подкрепляются конкретными фактами в процессе сравнения, проведения аналогий и т. п.

Формы организации занятий

- Индивидуальная.
- Фронтальная.
- Коллективная.
- Формы проведения занятий.
- Теоретическое занятие.
- Практическое занятие.
- Занятие в игровой форме.
- Коллективное занятие.
- Выставка-демонстрация.

Методы

Словесный: беседа, рассказ, объяснение, обсуждение

Наглядный: демонстрация, показ мультимедийные презентации; демонстрация пособий.

Практический: выполнение практических заданий и упражнений.

Игровой: игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, досуговые игры.

Исследовательский: обучающиеся подготавливаются к занятию наравне с педагогом, изучают тему, подбирают подходящий материал.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка.

Таблица 1

Система контроля, анализа
и оценивания образовательных результатов

Вид контроля	Форма контроля
Вводный контроль (выявление первоначальных представлений)	Опрос, тестирование, педагогическое наблюдение, игровые технологии
Текущий контроль (по итогам прохождения темы)	Опрос, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа, конкурсы, анализ творческих работ, викторины

Промежуточный контроль (по итогам обучения за полугодие)	Тестовые задания, конкурсы, тематические игры, выставка, анализ творческих работ
Итоговый контроль (по окончании срока реализации программы)	Тестирование, выставка и презентация творческих работ, защита проектов, соревнования.

Наиболее подходящая форма оценки – проект. Проектная деятельность основана, прежде всего, на развитии самостоятельности ребят, гибкой организации процесса обучения. В результате проектной деятельности полнее обеспечиваются современные требования к развитию личности учащегося, учитываются их индивидуальные интересы и способности, выполняются и осваиваются ими не только конкретные поисковые действия, но и в системе решаются разнообразные задачи. В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

Способы определения результативности: после изучения каждого раздела программы выполняются творческие задания по заданной или свободной теме, проводится занятие – «вернисаж» работ обучающихся. В конце года обучающиеся выполняют творческий проект, представление которого происходит на итоговых занятиях. Лучшие работы направляются на различные конкурсы по информатике.

Основные методы оценки результативности: наблюдение; опрос; практические и индивидуальные задания; тестирование; конкурс; проект. В объединении разработаны практические и тестовые задания по темам курса, применение которых дает возможность отследить степень усвоения обучающимися программы и, в зависимости от результата контроля, своевременно вносить коррективы в образовательный процесс.

Необходимые инструменты для реализации программы:

- Компьютер.
- Графический планшет.
- Электронный носитель информации.
- Диски с клипарт картинками.
- Тетрадь для записей.
- Ручка.
- Карандаш.
- Альбом для рисования.

Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, интерактивной доской, стендами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

- Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы;

ОС Windows и Linux; учебные компьютерные программы Coreldraw, Photoshop и их аналоги Gimp, Inkscape; презентации.

Список литературы для педагога

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 597 «О мерах по реализации государственной социальной политики».

Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 № 761 «О национальной стратегии в интересах детей на 2012-2017 годы».

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (зарегистрировано в Минюсте РФ от 20.08.2014, рег. № 33660).

Приказ Главного управления и молодежной политики Алтайского края от 22.09.2015 № 267-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Алтайском крае на период до 2020 года».

Постановление Администрации Алтайского края от 13.11.2012 № 617 «Об утверждении стратегии действий в интересах детей в Алтайском крае на 2012-2017 годы».

Ачкасова Л. Ф. «Дизайн и перепланировка жилых помещений», «Издательство», Харьков, 2011.

Белоусова С.И., М В Дрогова «Ваш стильный интерьер» Нижний Новгород ООО «Слог», 2013г.

Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2008 .

Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. – М.: Новое знание, 2007.

Воронов Н. В. «Суть дизайна 56 тезисов» изд-во «ГрантЪ», 2002.

Дмитриева Н.А. «Краткая история искусства», ч.1. М.: «Искусство», 1996.

Дмитриева Н.А. «Краткая история искусства», ч.2. М.: «Искусство», 1996.

Джон Лунд, Памела Пфиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2005 .

Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л. А. Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 212 с., 16 с., 2011.

Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л. А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.

Кирцер Ю.М. «Рисунок и живопись» Москва 2000 .

Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург 2010.

Мезенцев Е. А. История искусства. Зарубежное искусство. Омск: ОГТУ, 2008.

Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. - М. :Молодая гвардия, 1994.

Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо 2012.

Одинцова Е. Структура композиции. Учебное пособие-НЧРТ.: 2014.

Паранюшкин Р. В. Цветоведение для художников. Колористика: учебное пособие. Ростов-на-Дону. Феникс. 2005.

Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе. - М.: Академия, 1999.

Сокольникова Н.М. История в двух томах, М.: «Академия», 2007.

Тайц А. М., Тайц А. А. CorelDRAW 11. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010.

Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 .

Холмянский Л.М., Щипанов А. С., «Дизайн» Москва «Просвещение», 1985.

Список литературы для обучающихся и родителей:

Волкова. Е. Художественная обработка фотографии в Photoshop. Самоучитель.-СПБ.: Питер, 2005.

Дмитриева Н. А. «Краткая история искусства», ч.1. М.: «Искусство», 1996.

Дмитриева Н. А. «Краткая история искусства», ч.2. М.: «Искусство», 1996.

Кирцер Ю. М. «Рисунок и живопись» Москва 2000 .

Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. - М. :Молодая гвардия, 1994.

Одинцова Е. Структура композиции. Учебное пособие-НЧРТ.: 2014.

Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе. - М.: Академия, 1999.

Харьковский А. В. «3ds Max 2010 на практике».

Список интернет-ресурсов

<http://www.site-do.ru/photoshop/photoshop1.php>

<https://photoshop-master.ru/>

<http://promokachka.ru/lessons.php>

<http://www.teachvideo.ru/course/366> - CorelDRAW X5 для начинающих

<http://cdx3.ru/coreldraw-x6.php>