

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Детская школа искусств им. Е.М. Беяева»
г. Клинцы Брянской области**

**Дополнительная предпрофессиональная
общеобразовательная программа
в области изобразительного искусства
*«Дизайн»***

**по учебному предмету
«Компьютерная графика»
(ПО.01.УП.04)**

Срок реализации 5 лет.

г. Клинцы

2021 год

ОДОБРЕНО Педагогическим советом МБУДО «ДШИ им. Е.М. Беляева» Протокол № <u>5</u> <u>от 04 июня 2021года</u>	УТВЕРЖДАЮ Директор МБУДО «ДШИ им. Е.М. Беляева» _____ Н.Б. Байдакова <u>от 04 июня 2021года</u>
---	---

Разработчик – Ксендзова Людмила Александровна, преподаватель высшей квалификационной категории художественного отделения МБУДО «ДШИ им. Е. М. Беляева», г. Клинцы Брянской области

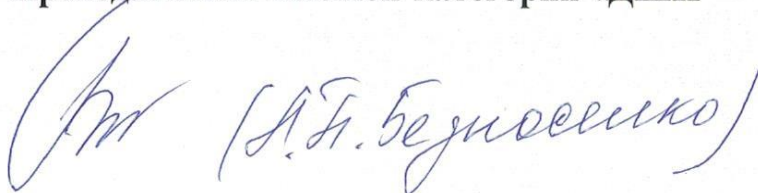
Рецензент – Безносенко Лариса Петровна, преподаватель высшей квалификационной категории художественного отделения МБУДО «ДШИ им. Е. М. Беляева», г. Клинцы Брянской области

Рецензент – Волков Владимир Васильевич, Заслуженный художник РФ, член Союза художников России, председатель регионального представительства МТОО «Союз педагогов – художников» в Брянской области.

Рецензия на программу учебного предмета ПО.01.УП.04 «Компьютерная графика» дополнительной предпрофессиональной программы в области изобразительного искусства «Дизайн».

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» ПО.01.УП.04. дополнительной предпрофессиональной программы в области изобразительного искусства «Дизайн», представленная на рецензию составлена на основе и с учетом Федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства и сроку обучения по этой программе, утвержденными приказом Министерства культуры Российской Федерации от 9 августа 2012 г. № 855 (далее - ФГТ). Пояснительная записка в полной мере раскрывает значимость программы и ее место в учебном плане, выявляя межпредметные связи. Структура программы выдержана, все разделы прописаны четко и понятно. Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» составлено с учетом возрастных возможностей обучающихся и спланировано с постепенным усложнением заданий каждый год. Срок реализации образовательной программы составляет 5 лет с дополнительным 6м годом обучения для детей от 10-17 лет. В программе представлены требования к уровню подготовки обучающихся, формы и методы контроля, система и критерии оценок. Даны требования на различных этапах обучения. Структура программы выдержана, все разделы подробно прописаны четко и понятно. Учебно-тематический план состоит из тем и разделов с указанием распределения часов на аудиторную и самостоятельную работу. Программа и учебно-тематический план составлены грамотно и профессионально, соответствуют Федеральным государственным требованиям. Рекомендую данную программу для внедрения и реализации в учебный процесс муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования ДШИ им.Е.М.Беляева г. Клинцы.

Рецензент – Безносенко Л.П. - Преподаватель высшей категории «ДШИ им.Е.М.Беляева» г. Клинцы

 (Л.П. Безносенко)

Содержание рабочей программы по учебному предмету «Компьютерная графика».

1. Пояснительная записка.

1.1 Характеристика учебного предмета, его роль в образовательном процессе.

1.2. Цели и задачи учебного предмета.

1.3. Методы обучения.

1.4 Сведения о затратах учебного времени. График промежуточной аттестации.

1.5. Срок реализации учебного предмета

1.6. Описание материально- технических условий образовательного процесса.

2. Содержание учебного предмета. Годовые требования.

3. Требования к уровню подготовки учащихся. Критерии оценки.

4. Методическое обеспечение учебного процесса.

5. Список литературы.

1.1 Пояснительная записка.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе ФГТ, с учетом требований к предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн», сроком обучения 5 лет.

Компьютерная графика – способ по –новому строить изображение с помощью графических редакторов, преобразовывать объекты, создавать свой собственный стиль в композиции. Учащиеся, основываясь на возможностях программного обеспечения создают новое решение в изображении объектов различного характера, предметов быта, живой природы.

Занятия по компьютерной графике относятся к базовому курсу предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн». «Компьютерная графика» - это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательное приобретение знаний, развитие умений и навыков. Программа включает ряд теоретических и практических заданий, которые помогают осмыслить построение изображения в графическом редакторе, понять суть графического дизайна и проектирования в целом. Упражнения по темам развивают логическое мышление, познание закономерностей и принципов создания изображения и являются вспомогательными при создании целого дизайн -проекта. У обучающихся формируются устойчивые знания, умения и навыки работы с графическими изображениями.

1.2 Цели и задачи учебного предмета.

Цель программы - художественно - эстетическое развитие личности, приобретение теоретических и практических знаний и навыков, раскрытие творческого потенциала ребенка, подготовка к поступлению в образовательные организации, на отделения, неразрывно связанные с предметом «Компьютерная графика» и программой «Дизайн».

Основными задачами программы «Компьютерная графика являются:

Обучающие:

- изучение программного обеспечения;
- освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;
- развитие композиционного мышления, подача цвета в редакторе, хорошее образное мышление;
- изображать различные плоскостные объекты и изображения;

- развить пространственное мышление, научить видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики;

Развивающие:

- сформировать интерес к графическому способу изображения, графическому дизайну, как к самостоятельному виду художественной деятельности;
- выражение в творческих работах своего отношения к окружающему миру, развитие творческого вкуса;
- создавать индивидуальный фирменный стиль;
- преобразовывать идеи от эскиза на бумаге до готового графического решения в программе;
- создать особый тип «дизайнерского» мышления, научить отбирать материал для работы, мыслить основываясь на прототипы, научиться в процессе работы задавать себе вопрос «А что нового я придумал, какое решение нашел?».

Воспитательные:

- развитие навыков общения в коллективе, умение работать в команде;
- толерантное отношение в классе, дружелюбное отношение к товарищам;
- воспитание умственных и волевых качеств;
- формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе;

1.3 Методы обучения.

Для достижения поставленных целей и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, рассказ);
- наглядный (демонстрация иллюстративного материала);
- практический (творческие задания, упражнения)

1.4. Сведения о затратах учебного времени.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 330 часов, в том числе аудиторные занятия - 165 часов, самостоятельная работа – 165 часов. Общий объем максимальной учебной нагрузки учебного предмета «Компьютерная

Занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, внеаудиторной работы и консультаций. Занятия по учебному предмету и консультации проводятся в группе численностью от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения с принципом дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого учащегося.

Рекомендуемый объем учебных занятий:

Дополнительная предпрофессиональная программа в области изобразительного искусства «Дизайн» срок обучения – 5 лет:

- аудиторные занятия с первого по пятый класс - 1 час в неделю;
- самостоятельная работа с первого по пятый класс – 1 час в неделю;

Дополнительная предпрофессиональная программа в области изобразительного искусства «Дизайн» срок обучения – 6 лет:

- аудиторные занятия – 1 час в неделю;
- самостоятельная работа – 1 час в неделю;

В процессе самостоятельной работы учащиеся проводят сбор материала по заданной теме, выполнение упражнений на закрепление знаний графического редактора, фотография и отбор материала по теме, посещение выставок, музеев, посещение учреждений культуры, готовятся к творческим конкурсам и мероприятиям.

Консультации проводятся с целью подготовки ученика к сдаче зачета либо экзамена, подготовки к творческому конкурсу, просмотру. Проводятся консультации рассредоточено или в определенный период времени, утвержденный руководством школы.

1.5. Срок реализации учебного предмета.

При реализации программы «Дизайн» сроком обучения 5 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 5 лет. При реализации программы «Дизайн» сроком обучения 6 лет, срок реализации предмета «Компьютерная графика» составляет 6 лет. Продолжительность учебных занятий с первого по шестой классы составляет 33 недели ежегодно.

1.6. Материально- техническое обеспечение школы:

- учебная аудитория, соответствующая санитарным нормам и требованиям;
- учебная мебель;
- проектор;

- использование сети интернет;
- наличие компьютеров с программным обеспечением;
- слайды, диски, входящие в состав фонда, библиотеки школы;
- наличие литературы, наглядных пособий;
- использование графического планшета;
- учебные программы и презентации;

2. Содержание учебного предмета.

Учебно – тематический план по годам обучения с содержанием, годовые требования.

1 класс.

В первом классе учащиеся знакомятся с графическим редактором Gimp, изучают кнопки на панели инструментов, знакомятся с понятиями растровое и векторное изображение, выполняют упражнения для закрепления последовательности работы. Работают с линиями различного типа, геометрическими фигурами, учатся создавать простую композицию из геометрических форм.

Первое полугодие – 16 часов.

№	Тема урока, творческое задание.	Аудиторное время.	Самостоятельная работа.
1.	В В одна беседа. Сферы применения компьютерной графики. Примеры работ.	1	1
2.	Знакомство с интерфейсом программы Gimp. Панель инструментов.	4	4
3.	Выполнение упражнений. Рисунок свободной формой, линией. Редактирование. Преобразование. Работа ведется без подготовительного эскиза, фотографии.	3	3
4.	Работа с цветом. Совмещение эскиза с векторным изображением. Выполнение творческого задания в цвете. Использование линии и цветовой палитры.	6	6
5.	Выполнение макета творческой	2	2

	открытки. Работа с эскизом. Выполнение в редакторе.		
--	--	--	--

Второе полугодие – 17 часов.

6.	Работа с геометрической формой. Исключение элементов формы. Композиция на равновесие из геометрических фигур. Заливка формы цветом.	3	3
7.	Симметрия и ассиметрия. Составить композицию из фигур. Выполнить заливку цветом.	3	3
8.	Работа с геометрической формой. Создать «ритм». Работа с цветовой палитрой.	4	4 Продолжение темы «Геометрическая форма». Упражнение на «динамику», задать ритм движения по траектории.
9.	Преобразовать геометрическую форму в объект. (Персонаж).	3	3
10.	Работа со свободной формой. Выполнить пейзаж 2х видов – ассоциативный, используя геометрическую форму и натуральный (свободная линия, безье)	4	4

Всего за год – 66 часов.

2 класс.

Во втором классе происходит закрепление навыков работы в графическом редакторе. Учащиеся знакомы с базовыми инструментами, основными цветовыми возможностями редактора. Задания постепенно усложняются, происходит развитие творческих способностей, развитие уровня мышления. Совершенствуется аккуратность выполнения работ.

Первое полугодие – 16 часов.

№	Тема урока, творческое задание.	Аудиторное время.	Самостоятельная работа.
1.	Дополнительные эффекты для создания изображения. Трансформация формы. Упражнения по преобразованию объекта.	3	3
2.	Включение буквы в плоскостную композицию. Определение композиционного центра.	3	3
3.	Создать орнамент из геометрических элементов. Понятие ритм в композиции, «метр»	3	3
4.	Отрисовка растительного элемента. Заливка цветом.	3	3
5.	Выполнение орнаментальной полосы с растительным элементом.	4	4

Второе полугодие – 17 часов.

6.	Роль и значение цвета в графическом дизайне. Редактирование цвета в векторной графике. Типы заливок.	2	2
7.	Создать объект. Применить различные варианты заливки. Выбрать наилучший вариант. Обозначить сферу использования.	3	3
8.	Композиция на тему «Контраст». Понятие цветового	5	5

	значения в исполнении. Тема по выбору(Натюрморт, несложный пейзаж, формальная композиция)		
9.	Композиция на тему «Нюанс». Характерное цветовое сочетание для отражения темы.	5	5
10.	На любой из созданной композиции показать способы заливки, владение темой.	2	2

Всего за год – 66 часов.

3 класс.

В третьем классе учащиеся знакомятся с понятием «Шрифт». Задача обучения- грамотное использование приобретенных навыков работы в графической программе Gimp, включение шрифта в общую композицию. Соблюдение пропорциональности, использование различных типов заливок, использовать максимально смысловую нагрузку буквы, как отобразить её значение, одним из ключевых моментов является создание авторского шрифта. (Буквы азбуки, букваря). Одним из важных критериев оценки работ учащихся является оригинальность исполнения и творческий подход, использование различных фактур, замысел (идея)- как главная составляющая образа. Допускается использование персонажа, чтобы подчеркнуть значение буквы.

Первое полугодие – 16 часов.

№	Тема урока, творческое задание.	Аудиторное время.	Самостоятельная работа.
1.	Работа со шрифтом. Введение буквы в композицию, работа с текстом. Упражнения.	3	3
2.	Создать композицию с буквой. Сочетание геометрических форм, стилизованной растительной формы, буквы. Палитра цвета ограничена.	5	5
3.	Варианты написания текста, использовать различные типы заливки. Смысловая нагрузка текста, наиболее ярко	4	4

	выраженное цветовое сочетание.		
4.	Сочетание текста и графического изображения (объекта). Сочетание фактур. Показать цельный образ.	4	4

Второе полугодие – 17 часов.

5.	Создание авторского алфавита. Сочетание буквы и изображения.(Азбука, букварь по выбору).Совершенствование знаний, навыков в работе с цветом, формой, шрифтом. Упражнения, сбор материала по теме.	2	2
6.	Выполнение задание со смысловой нагрузкой. Раскрытие образа буквы. Индивидуальный подход к теме, авторское исполнение.	8	8
7.	Роль образа в композиции. Использование фактуры в шрифте, букве.	3	3
8.	Работа над фактурами. Создать несколько фактур. Применить к объекту. Найти наиболее удачное сочетание формы объекта и фактуры.	4	4

Всего за год - 66 часов.

4 класс.

В четвертом классе учащиеся уже имеют необходимую базу навыков для более расширенной работы в программе, как совмещать изображения, вести работу с панелью управления, пользоваться такими инструментами, как свободная форма, безье, кист, построение геометрической формы, текст и прочие. Продолжается разработка различных фактур, используемых в авторской графике (от черно- белых простейших до цветных объемных:

фактура камня, песка, воды, стекла). Важно не только создать фактуру, но и грамотно её использовать в объекте. Одним из ярких и в то же время сложных заданий является создание собственной «Афиши». Учащиеся знакомятся с новыми знаниями, находят авторский подход от эскиза до готового решения. Итогом работы является и собственная презентация готового изделия, оттачиваются навыки работы в группе, умение подать свою работу зрителю.

Первое полугодие – 16 часов.

№	Тема урока, творческое задание.	Аудиторное время.	Самостоятельная работа.
1.	Продолжение работы над фактурами. Создать ряд авторских фактур. Имитация различных поверхностей (камень, стекло, вода, дерево и т.п). Упражнения по теме, рисунок в свободной форме.	2	2
2.	Начать разработку фактур с простейших. Графическое сочетание. Цвет не используется.	3	3
3.	Введение заливки, цвета в композицию. Совершенствование навыков работы в векторной графике.	5	5
4.	Применить фактуры для создания композиции.	6	6

Второе полугодие – 17 часов.

5.	Совмещение композиции и работы со шрифтами. Афиша. Вводная беседа. Просмотр материала.	1	1
6.	Сбор материала по теме.	3	3

	Эскизирование. Совмещение эскиза от руки с векторным изображением.		
7.	Выполнение творческого задания в цвете. Применение вариантов заливки, фактур. Значение букв в общей композиции.	7	7
8.	Печать. Общий просмотр. Презентация продукта. Обсуждение итогов работы.	2	2
9.	Создание авторской открытки по заданной теме. Минимум исполнения в формате. Изображение небольшой детали ярко отражающей смысл, девиз.	4	4

Всего за год – 66 часов.

5 класс.

В пятом классе учащиеся показывают свой уровень знаний в полном объеме, совершенствуют технику исполнения, углубленно применяют все возможности программного обеспечения. Для полного отображения уровня полученных знаний учащимся предоставляется возможность поработать в области мультипликации и рекламы. Показать мастерство и остроту мысли, ярко выразить образ придуманных персонажей, поместить их в среду, придумать и разработать «свой мир» для этого персонажа. Постараться сделать эту композицию объемной. В сфере рекламы - раскрыть понятие «Логотип», обсудить в команде и продвинуть товары Брянской области. Создать собственный знак, бренд, основываясь на уже имеющемся, готовом производстве, предложить свой стиль в разработку.

Первое полугодие - 16 часов.

№	Тема урока, творческое задание.	Аудиторное время.	Самостоятельная работа.
1.	Создание персонажа в векторной графике. Изучение прототипов. Сбор материала.	2	2
2.	На основе просмотра материала	3	3

	создать свой персонаж мультфильма. Отрисовать эскиз.		
3.	Выполнить изображение в программе, используя все знания и навыки работы. Построение фигур, различные типы заливок, исключение и добавление элементов, рисунок от руки.	6	6
4.	Погрузить персонаж в атмосферу, среду, где он находится (комната, джунгли, водная среда).	5	5

Второе полугодие – 17 часов.

5.	Просмотр работ по теме «Добро и зло в сказках и мультфильмах». Обсуждение.	1	1
6.	Понятие логотип «Логотип». Разработать фирменный знак товаров Брянской области. (Картофель, сыр, хлеб и др.) Сбор информации, эскиз.	3	3
7.	Выполнение итоговой работы в программе.	3	3
8.	Композиция на тему «Спорт». Плакат. Показать навыки работы в программе, творческое мышление, замысел. Отобразить идею в векторе. Сбор материала по теме, просмотр информации спортивных событий, главная идея- популяризация спорта.	3	3
9.	Выполнение итоговой работы в программе. Раскрыть тему,	7	7

	оценить возможности для печати полиграфической продукции. (календарь, плакат)		
--	---	--	--

Всего за год – 66 часов.

6 класс.

В шестом классе представлен ряд заданий, приближенных максимально к готовой полиграфической продукции. Происходит совершенствование «виденья», подачи, приемы и навыки работы могут быть продолжены в других профессиональных графических редакторах, учащиеся представляют себе схему работы графического дизайнера, разработку проекта полиграфической продукции, как этот продукт выглядит при печати. По желанию учащиеся планируют связывать ли свою проектную деятельность в дальнейшем с новым художественным образованием высшего или среднего профессионального уровня.

Первое полугодие – 16 часов.

№	Тема урока, творческое задание.	Аудиторное время.	Самостоятельная работа.
1.	Продолжение работы с рекламной продукцией. Совершенствование навыков. Серия открыток по временам года. Сбор материала, эскизирование, использование формата для создания собственной авторской композиции. Сочетание плоскостной и объемной графики. Введение текста.	6	6
2.	Создание итоговой серии открыток, использовать максимально цвет в композиции. Оценить возможности печати. Сделать пробные образцы.	10	10

Второе полугодие – 17 часов.

3.	Выполнить знак для фирменного бланка учреждения. Стилизация, поиск наиболее удачного варианта.	5	5
4.	Создать диплом «ДШИ» за участие в школьных выставках и мероприятиях. Отражение позитивного образа школы, грамотное использование цвета, фактур.	5	5
5.	Понятие «Фирменный знак», «Этикетка», обертка. Применить знания в графическом дизайне. Создать собственный стиль для продукции разного рода. (Тема по выбору, утверждает руководитель группы)	7	7

Всего за год – 66 часов.

3. Требования к уровню подготовки учащихся

. Основные критерии оценки работы учащихся:

- аккуратность исполнения;
- умение пользоваться подготовительным материалом: наброски, фотографии, эскизы.
- знание программного обеспечения, кнопок на панели инструментов, возможности программы способствуют совершенствованию работы;
- самостоятельное ведение работы от эскиза до готового решения;
- значимый творческий рост, исполнение работы в рамках поставленной задачи.

При оценке работ необходимо учитывать возраст учащегося, художественную ценность материала, выставленного на просмотр, трудоемкость и технику исполнения.

Качество подготовки учащихся оценивается по пятибальной шкале:

- **оценка «5» («отлично»)** – грамотное решение творческих задач, последовательное ведение работы, интерес к предмету, умение анализировать и делать выводы;
- **оценка «4» («хорошо»)** - выполнение творческих работ и упражнений с небольшими недочетами, выполнение домашних заданий, работа выполнена на уровне.
- **оценка «3» («удовлетворительно»)** - слабая подготовка, творческий уровень ниже общего по классу, безынициативность, не усвоен материал программы, лишь некоторые детали.
- **оценка «2» («неудовлетворительно»)** – непонимание материала, отсутствие теоретической подготовки, пропуск занятий и отсутствие интереса к предмету;

По окончании полугодий выставляются оценки, соответствующие результатам освоения программы «Компьютерная графика» и её учебному плану.

Итоговой аттестацией по учебному предмету является дифференцированный зачет.

Требования к зачету:

Каждому учащемуся предоставляется возможность выбора темы работы, учитывая свои способности степень освоения программы и степень сложности. Контрольная работа может быть выполнена в любой технике с использованием графических редакторов. Работа должна подробно раскрывать тему, навык работы учащегося, творческий замысел и эстетическое развитие, образное решение. Это может быть как одна работа, так и серия работ.

4.Список литературы.

Учебники, самоучители

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
3. Гурский Ю., Жвалевский А. Photoshop CS4. Библиотека пользователя (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. CorelDRAW X4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011

7. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
8. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
9. Завгородний В. Photoshop CS5 на 100%. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
10. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. М.: Лаборатория базовых знаний, 2001
11. Алгоритмические основы машинной графики: Д. Роджерс — Москва, Книга по Требованию, 2012 г.- 512 с.
12. Векторный графический редактор: Джесси Рассел — Москва, Книга по Требованию, 2012 г.- 114 с.
13. Компьютерная геометрия и алгоритмы машинной графики: Е.А. Никулин — Москва, Книга по Требованию, 2013 г.- 556 с.
14. Поурочные разработки по информатике. 7 класс: Н. А. Сухих — Санкт-Петербург, ВАКО, 2013 г.- 304 с.
15. Редактор уровней: Джесси Рассел — Москва, Книга по Требованию, 2012 г.- 116 с.
16. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
17. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник)
Издательство: «Питер», 2003
18. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков М.В. Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
19. Пташинский В. CorelDRAW X5 на 100 % (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
20. Г.С.Тимофеев. Е.В. Тимофеева. Графический дизайн. Учебный курс. Ростов н/Д :Феникс, 2002.
21. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014
22. Хахаев И. А. Свободный графический редактор GIMP: первые шаги.Библиотека ALT Linux. М., ALT Linux; ДМК-пресс, 2009.
23. Т. А. Панюкова. GIMP и Adobe Photoshop. Лекции по растровой графике. – Либроком, 2010 г.
24. Д. Колисниченко. GIMP 2. Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS. - БХВ-Петербург, Библиотека ГНУ/Линуксцентра, 2009 г.
25. С. Тимофеев Работа в графическом редакторе GIMP . – Москва, Эксмо, 2010 г.

Список методической литературы

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. - М.: Просвещение, 1986
2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002