

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная
школа № 320 Приморского района
Санкт-Петербурга
ул. Оптиков, дом 47, корпус 5.

ОБСУЖДЕНО И ПРИНЯТО

Педагогическим советом
ГБОУ школа № 320
Приморского района
Санкт-Петербурга
(Протокол _____ № _____)

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № _____ от _____
Директор ГБОУ школа № 320
Приморского района
Санкт-Петербурга
_____/И.Б Черноус/

«ЦИФРОВОЕ РИСОВАНИЕ»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок освоения 1 год

Разработчик:
Павлова Виктория Александровна
педагог дополнительного образования

Структура программы:

1. Титульный лист;
2. Пояснительная записка;
3. Учебный план;
4. Оценочные и методические материалы;
5. Литература;
6. Календарный учебный график;

Пояснительная записка

Направленность программы: художественная.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое рисование» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов: **Нормативно-правовые документы:**

	Нормативные акты
Основные характеристики программ	Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 273) (ст.2, ст.12, ст.75)
Порядок проектирования	Федеральный закон № 273-ФЗ (ст.12, ст.47, ст.75)
Условия реализации	Федеральный закон № 273-ФЗ (п.1,2,3,9 ст.13; п. 1,5,6 ст.14; ст.15; ст.16; ст.33, ст.34, ст.75), СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41);
Содержание программ	Федеральный закон № 273-ФЗ (п.9, 22, 25 ст.2; п.5 ст.12; п.1, п.4 ст.75), Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013г. № 1008 «Порядок организацц и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Концепция развития дополнительного образования детей/распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р
Организация образовательного процесса	Федеральный закон № 273-ФЗ (ст.15, ст.16, ст.17; ст.75) Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013г. № 1008 «Порядок организацц и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41);

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена её направленностью на овладение знаниями в области компьютерной графики, которые повсеместно используются в различных сферах деятельности и становятся все более значимыми для полноценного развития личности. Данный курс развивает

творческое воображение, конструкторские, изобретательские, научно-технические компетенции школьников и нацеливает на осознанный выбор необходимых обществу профессий.

Поддержка и развитие детского технического творчества соответствуют актуальным и перспективным потребностям личности и стратегическим национальным приоритетам Российской Федерации.

Особенность программы состоит в том, что в ней сочетаются базовые знания и навыки в иллюстрации, как вида коммерческого искусства, с внедрением полученных знаний в цифровое применение. Создание и реализация в образовательных учреждениях программ дополнительного образования в области компьютерной графики обеспечивает современного российского школьника определенным уровнем владения компьютерными технологиями.

Дает дополнительные возможности для профессиональной ориентации школьников и их готовности к профессиональному самоопределению в области технических и творческих профессий. Занятия по цифровой живописи формируют знания в области технических наук, дают практические умения и навыки, воспитывают трудолюбие и дисциплинированность, культуру труда, умение работать в коллективе. Полученные знания, учащиеся могут применить при разработке мультимедийных презентаций и видеороликов в образовательном процессе.

Адресат программы

Программа адресована детям 11-14 лет, имеющих интерес к изучению изобразительному искусству и компьютерной графике.

На обучение принимаются все желающие.

Цель программы

Творческо-интеллектуальное развитие личности ребёнка через приобщение к изобразительной деятельности путем совмещения классических приемов и цифровой обработки. Развитие креативности и творческого мышления, воображения школьников, формирование нового типа мышления – операционного, который направлен на выбор оптимальных решений

Задачи:

Обучающие:

- расширить представление учащихся о компьютерной графике;
- развивать навыки в различных сферах иллюстрации;
- развивать навыки объединения классических приемов рисования с цифровыми средствами обработки;
- показать особенности, достоинства и недостатки цифровой графики; методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.

Развивающие:

- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Воспитательные:

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- формирование у учащихся правильного методологического подхода к познавательной и практической деятельности;

формирование понимания роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;

формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности;

формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;

воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;

воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Условия реализации программы

Занятия, проводятся как в кабинете вычислительной техники, так и в кабинете изобразительного искусства.

Для этого в школе имеется кабинет информатики, в котором оборудована медиа-зона, имеются планшетные нетбуки со стилусами для учащихся, интерактивная доска. Так же имеется методический материал с описанием основных упражнений, наглядное пособие в виде картинок, журналов.

Условия набора в коллектив: принимаются все желающие в возрасте 11-14 лет – 1 год обучения.

Условия формирования групп: Принцип набора добровольный.

Количество детей в группе:

1 год обучения – не менее 15 человек, но не более 20.

Объем и сроки реализации программы

Занятия по программе «Цифровое рисование» проходят 1 раз в неделю, по два академических часа. Организация образовательного процесса регламентируется учебным планом и расписанием занятий, утверждаемых руководителем ГБОУ школа №320. Общее количество часов – 64 ч. в год.

Организация занятий

Режим оказания дополнительных образовательных услуг устанавливается в соответствии с СанПиН 2.4.1.3049-13.

Особенности организации образовательного процесса

Особенность программы состоит в сочетании навыков создания иллюстраций классическими методами с цифровыми способами обработки. Таким образом, первая часть программы проводится в основном, в кабинете изобразительного искусства. Последовательно раскрывается понятие иллюстрация, её виды и сферы применения. Данные занятия проходят в формате теоретического объяснения, демонстрационного показа, и выполнения практической работы. Во второй части курса ученики переводят полученные изображения в цифровой формат посредством офисной техники. Обучаются с помощью графических редакторов создавать и форматировать полученный продукт для его коммерческого применения.

Группа состоит из обучающихся разных классов. Занятия могут проходить как в очной форме, так и в дистанционной с использованием электронных, информационных, образовательных и информационно-телекоммуникационных ресурсов.

Формы организации деятельности детей на занятии: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Формы проведения занятий:

- Практические и теоретические занятия в рамках учебного плана: тематические лекции; просмотр иллюстраций, книг и презентаций по теме; беседы и обсуждение с обучающимися темы задания; практические занятия.

- Участие в формировании ежегодной отчетной выставки в ОДОД.

- Участие в выставках и творческих конкурсах – городских, всероссийских, международных.
- Проведение совместных мероприятий обучающихся, педагогов и родителей: индивидуальные консультации, родительские собрания, праздники.

Кадровое обеспечение

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

Материально-техническое обеспечение программы:

- учебная аудитория, оснащённая столами и стульями;
 - компьютер с подключением к сети Интернет, проектор с экраном или крупноформатный LCD-монитор для показа презентаций и визуального материала по программе;
 - интерактивная доска, документ-камера;
 - Компьютеры с графическими планшетами и стилусами;
 - Сканер;
 - Программы графического дизайна (Sketchbook).
- Инструменты и материалы:
- бумага белая акварельная;
 - акварель;
 - емкости для воды;
 - палитры пластиковые;
 - кисти щетинные, колонковые и синтетические разных размеров;
 - черный перманентный линер;
 - скетч-маркеры;
 - простые карандаши, резинки.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- осознание ценности пространственного моделирования;
- осознание ценности инженерного образования;
- формирование сознательного отношения к выбору будущей профессии;
- формирование информационной культуры как составляющей общей культуры современного человека;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные:

- умение ставить учебные цели;
- умение использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;
- умение оценивать результат своей работы, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса.
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации,

устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;

Предметные:

- умение использовать терминологию;

- умение работать в среде графических редакторов;

- приобрести навыки работы в графической среде и освоить основные приемы выполнения проектов цифровой живописи;

- освоить основные приемы выполнения проектов в различных сферах иллюстрации.

Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1		1	Педагогическое наблюдение
2	Понятие иллюстрации и виды. Особенности и характерные отличия	4	4	8	Педагогическое наблюдение
3	Основы работы с графическим редактором. Интерфейс. Инструменты. Этапы работы.	10	10	20	Педагогическое наблюдение
4	Скетч. Особенности изображения.	2	2	4	Педагогическое наблюдение
5	Создание цифровой иллюстрации	4	4	8	Педагогическое наблюдение
6	Создание персонального проекта		8	8	Творческое задание
17	Участие в конкурсах и выставках (оформление работ)		4	4	Творческое задание
18	Проведение диагностики		5	5	Диагностика, мониторинг
19	Проведение открытых занятий, мастер-классов с детьми, родителями и коллегами		2	2	Педагогическое наблюдение, творческий показ
20	Выставки работ		2	2	Творческое задание
	Итого:			64	

Оценочные и методические материалы

Оценка личностных результатов представляет собой оценку достижения обучающимися в ходе их личностного развития планируемых результатов. Осуществляется следующим образом: входная аттестация, промежуточная, итоговая аттестация.

Формы и методы подведения итогов реализации образовательной программы

1. Контрольные мониторинги освоения программы

Анализ творческих работ обучающихся

проводится по следующим критериям:

- художественный уровень работ, соответствие уровня работы возрасту обучающегося;
- соответствие художественной работы заданной теме;
- степень владения изобразительной техникой, в которой выполнена работа;
- оригинальность творческого решения;
- содержание работы: смысловая нагрузка, заложенная автором в работу;
- индивидуальный творческий почерк обучающегося, особый творческий почерк, яркое, выразительное раскрытие образов;
- соответствие иллюстрации заданному направлению;
- степень владения средствами цифровой обработки изображения;
- колорит: цветовое соотношение и выразительность цветового решения.

Характеристика уровней:

Высокий(В) – освоение методов и техник, применение их на практике. Умение грамотно выполнить задание по представленной теме.

Средний (С)- освоение методов и техник, применение их на практике. Умение грамотно выполнить задание по представленной теме с подсказками преподавателя.

Низкий (Н)- очень низкий – неполное освоение методов и техник, применение их на практике. Работает только под руководством преподавателя

2. Выставка творческих работ по итогам года

На выставку выбираются качественно выполненные работы и наиболее интересные, соответствующие вышеприведенным критериям (*критерии оценивания прописаны в пункте 1*)

3. Входная аттестация – анализ творческих работ педагогом (*критерии оценивания прописаны в пункте 1*)

4. Промежуточная аттестация анализ творческих работ педагогом (*критерии оценивания прописаны в пункте 1*)

5. Итоговая аттестация анализ творческих работ педагогом (*критерии оценивания прописаны в пункте 1*)

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Цифровое рисование» проводится итоговый контроль в форме выставки проектов обучающихся. Также предусмотрены презентации результатов на уровне школы, участие в школьных выставках творческих проектов. Выставка-просмотр в конце учебного года.

Календарно – тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое рисование» 2023-2024 учебный год

№ п/п	Разделы и темы программы	Кол. часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1	Вводная беседа. Инструктаж по охране труда. Знакомство обучающихся с содержанием данной программы. <i>Входная аттестация</i>	2		
2	Понятие иллюстрация. Характерные особенности. Работа с цветовым пятном.	2		
3	Книжная иллюстрация. Особенности создания.	2		
4	Знакомство с техникой скетч.	2		
5	Фуд иллюстрация. Особенности создания.	2		
6	Знакомство с интерфейсом графического редактора	2		
7	Правила сканирования рисунка. Инструменты для обработки	2		

8	Архитектурный скетч. Особенности создания.	2		
9	Открытки, как вид иллюстрации	2		
10	Работа с графическим редактором. Насыщенность, тон, сохранение.	2		
11	Подготовка и участие в творческом конкурсе	2		
12	Инструменты слоя	2		
13	Модная иллюстрация. Создание образа	2		
14	Понятие коллекции иллюстраций.	2		
15	Создание доски в графическом редакторе.	2		
16	Промежуточная аттестация	2		
17	Кисти, и их виды в графическом редакторе.	2		
18	Инструмент создания объема	2		
19	Работа с цифровым аналогом простого карандаша. Отработка навыков.	2		
20	Имитация работы аэрографом. Плавные переходы и градиенты между яркими, насыщенными цветами	2		
21	Композиция с радиальной симметрией и леттерингом.	2		
22	Создание цифровой иллюстрации. Эскиз, наложение слоев	2		
23	Создание цифровой иллюстрации. Доработка, объем.	2		
24	Объединение фото и рисунка. Наложение.	2		
25	Эффект масляной живописи. Использование текстурных кистей	2		
26	Создание рисунка с использованием графического редактора.	2		
27	Подготовка и участие в творческом конкурсе	2		
28	Создание персонального проекта. Обсуждение задумки, цели, способов реализации. Эскизы	2		
29	Создание персонального проекта. Отрисовка иллюстраций в требуемой технике	2		
30	Создание персонального проекта. Работа с графическими средствами. Корректировка.	2		
31	Создание персонального проекта. Создание графических иллюстраций. Показ.	2		
32	Проведение итоговой диагностики Выставка детских работ	2		
	Итого:	64		

Содержание 1 года обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория: Вводная беседа. Инструктаж по охране труда (*Приложение 1*). Знакомство обучающихся с содержанием данной программы.

Входная аттестация

2. Понятие иллюстрация. Характерные особенности. Работа с цветовым пятном.

Теория: Иллюстрация - что это такое? Виды. Стили. Техники. История развития. Сферы применения. Процесс создания

Практика: Упражнение на развитие креативного мышления. Создание персонажа из акварельного пятна.

3. Книжная иллюстрация. Особенности создания.

Теория: Отличительные особенности книжной иллюстрации. Известные примеры. Сферы применения.

Практика: Иллюстрация к рассказу «Алиса в стране чудес» Л.Кэролла.

4. Знакомство с техникой скетч.

Теория: Скетч. История возникновения направления. Стили направления. Характерные особенности.

Практика: Создание рисунка «Морской скетч»

5. Фуд иллюстрация. Особенности создания.

Теория: Отличительные особенности иллюстрации еды. Известные примеры. Сферы применения.

Практика: Создание рисунка «Пирожное»

6. Знакомство с интерфейсом графического редактора

Теория: Знакомство с графической программой Sketchbook. Панель инструментов. Палитра кистей

Практика: Настройка рабочего пространства. Работа с инструментами.

7. Правила сканирования рисунка. Инструменты для обработки

Теория: Характеристики сканируемого рисунка. Работа с интерфейсом программы сканера. Перенос готового изображения в графический редактор. Инструмент «ластик».

Практика: Работа с одним из своих предыдущих изображений по заданному алгоритму.

8. Архитектурный скетч. Особенности создания.

Теория: Архитектурный скетч, как способ передачи основных характеристик объекта. Основные этапы создания. Упрощение и стилизация.

Практика: Создание скетча «Соборы Петербурга»

9. Открытки, как вид иллюстрации

Теория: Создание коммерческих открыток. Сфера применения, особенности печати.

Практика: Создание серии открыток на заданную тему. Возможные варианты тем : Праздники, мотивация, настроение.

10. Работа с графическим редактором. Насыщенность, тон, сохранение.

Теория: Разбор инструментов коррекции изображения. Тон, насыщенность. Правила сохранения готового изображения. Форматы сохранения.

Практика: Работа с одним из своих предыдущих изображений по заданному алгоритму.

11. Подготовка и участие в творческом конкурсе

Практика: Подготовка творческих работ, согласно Положению конкурсов. Оформление.

12. Инструменты слоя

Теория: Инструменты слоя. Работа с редактором слоя. Правила формирования слоев при создании цифрового творчества.

Практика: Создание новых слоев на созданном ранее рисунке. Отработка полученных навыков.

13. Модная иллюстрация. Создание образа

Теория: Отличительные особенности иллюстрации человека. Изображение движения. Сферы применения данного вида иллюстрации

Практика: Создание иллюстрации «Модный образ»

14. Понятие коллекции иллюстраций.

Теория: Понятие коллекции иллюстраций. Замысел, цель создания. Отличительные особенности. Передача настроения.

Практика: Создание иллюстрации «Летний коктейль»

15. Создание доски в графическом редакторе.

Теория: Понятие доски в графическом редакторе. Разбор инструментов интерфейса. Перемещение объектов.

Практика: Создание персональной доски в редакторе. Компонировка своих изображений.

16. Кисти, и их виды в графическом редакторе.

Теория: Работа с палитрой кистей. Разбор основных необходимых инструментов. Интерфейс работы с кистью. Размер, прозрачность.

Практика: Создание цифрового рисунка «Павлин»

17. Инструмент создания объема

Теория: Понятие объема и его составляющих. Техника создания объема в цифровом рисовании. Инструмент блокировки слоя. Инструмент аэрограф.

Практика: Создание графической модели «Шар»

18. Работа с цифровым аналогом простого карандаша.

Теория: Простой карандаш в интерфейсе программы. Работа с характеристиками инструмента. Особенности рисования.

Практика: Создание цифрового рисунка «Котенок»

19. Имитация работы аэрографом. Плавные переходы и градиенты между яркими, насыщенными цветами

Теория: Работа с инструментом аэрограф. Его характеристики. Способы создания плавных переходов между цветами. Инструмент размытие. Градиент.

Практика: Создание цифрового рисунка «Золотая рыбка»

20. Композиция с радиальной симметрией и леттерингом.

Теория: Радиальная симметрия. Способы применения. Цифровая мандала. Леттеринг. Шрифты. Способы размещения и дополнения композиции.

Практика: Создание цифрового рисунка «Мандала удачи»

21. Создание цифровой иллюстрации.

Теория: Процесс создания цифровой иллюстрации поэтапно. Разработка эскиза. Слои. Работа с кистями.

Практика: Создание полноценной цифровой иллюстрации в заданном стиле, согласно указанным этапам.

22. Объединение фото и рисунка. Наложение.

Теория: Способы объединения фото и рисунка. Образцы коммерческих произведений. Некоммерческие проекты.

Практика: Создание из своих иллюстраций коммерческого и некоммерческого продукта.

23. Эффект масляной живописи. Использование текстурных кистей

Теория: Тектурные кисти. Сфера их применения. Особенности рисования. Фактурная живопись.

Практика: Создание цифрового рисунка «Натюрморт»

24. Создание рисунка с использованием графического редактора.

Теория: Отличие рисунка и иллюстрации. Работа со слоями. Кисти. Размытие.

Практика: Создание цифрового рисунка на свободную тему с применением всех полученных знаний.

25. Создание персонального проекта.

Практика: Создание и защита персональной коллекции иллюстраций с демонстрацией применения.

26. Проведение открытых занятий.

Практика: Открытое занятие «Рисуем вместе»

27. Итоговое занятие: Выставка

Практика: Выставка детских работ за год.

Методические материалы

Основная программа (автор, выходные данные)	Парциальные программы (автор, выходные данные)	Дополнительные программы (автор, выходные данные)	Методические пособия, рекомендации (автор, выходные данные)
<p>1. Учимся рисовать на графическом планшете: советы и уроки для начинающих [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://vse-kursy.com/read/17-kak-nauchitsya-risovatna-planshete.html</p> <p>2. Евгений Никулин: Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. Учебное пособие</p> <p>3. Даррэлл Риз: Профессия. Художник-иллюстратор, ЭКСМО, 2015</p>	<p>1. Кристофер Харт, Простые уроки по созданию уникальных героев. – ООО «Издательство «ЭКСМО», 2019;</p> <p>2. Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев Харт Кристофер, ЭКСМО, 2019</p>	<p>1. Айсмэнн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop, - М.: Издательский дом «Вильямс», 2006</p> <p>2. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.</p>	<p>1. Л.А. Залогова. Графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005</p>

Методическое обеспечение

Важнейшими условиями реализации программы являются следующие:

- **Методические:** Интенсивное применение методов индивидуально-групповой работы, ориентированных на детей с разным темпом восприятия и скоростью выполнения учебно-творческих заданий. Для этого педагог должен в совершенстве владеть различными техниками работ, а также иметь определенную технику педагогических действий.

- **Дидактические:** Необходимо создание по каждой учебной теме специальных заданий, дифференцирующих учебную работу по степени ее сложности и доступности для учащихся с различным уровнем практической обученности и иллюстрации.

- **Материально-технические:** Для кабинета, в котором систематически проводятся занятия необходимо хорошее освещение, а также специальное оборудование, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое рисование» на 2023- 2024 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество о учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	11.09.	20.05.	32	32	64	1 раз в неделю по 2 часа

Список используемой литературы

1. Евгений Никулин: Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. Учебное пособие
2. Даррэлл Риз: Профессия. Художник-иллюстратор, ЭКСМО, 2015 1.Кристофер Харт, Простые уроки по созданию уникальных героев. – ООО «Издательство «Эксмо», 2019;
3. Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев | Харт Кристофер, ЭКСМО, 2019
4. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop, - М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
5. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.
6. Залогова Л.А.. Графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005
7. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006
8. Создание персонажей в Procreate. Полное руководство для начинающих диджитал-художников, Бомбора, 2022
9. Основы теории дизайна, Ковешникова Е.Н., Ковешников А.И., 1999
10. Изображение фигуры человека, Баммес Г., 1999
11. Методика преподавания изобразительного искусства в школе, Ростовцев Н.Н., 2000

Цифровые ресурсы

1. Учимся рисовать на графическом планшете: советы и уроки для начинающих
<https://vse-kursy.com/read/17-kak-nauchitsya-risovat-na-planshete.html>
2. Основы работы с программой Sketchbook
<https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/the-beginners-guide-to-sketchbook-pro--cms-30592>