

муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 4» г. Калача-на-Дону Волгоградской области

Принята на заседании
педагогического совета

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ «СШ № 4»
г. Калача-на-Дону

Протокол № 01 от 31.08.2022



С. В. Матюшенко

2022 г.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст учащихся: 13-14 лет
Срок реализации программы: 2 года

Нестерова Дарья Николаевна,
педагог дополнительного
образования

Калач-на-Дону
2022

Структура программы

Раздел 1. Основные характеристики программы.

- 1.1. Пояснительная записка.
- 1.2. Цель и задачи программы.
- 1.3. Содержание программы.
- 1.4. Планируемые результаты.

Раздел 2. Организационно-педагогические условия.

- 2.1. Условия реализации программы.
- 2.2. Формы аттестации и оценочные материалы.
- 2.3. Методические материалы.
- 2.4. Календарный учебный график.

Список использованной литературы.

Раздел 1. Основные характеристики программы.

1.1. Пояснительная записка

Настоящая программа по внеурочной деятельности «Графический дизайн» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л. Л. Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности

Предмет Информатика и ИКТ изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на практические занятия (так как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждой изученной темы создаётся мини-проект, который показывает чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс «Компьютерный дизайн» включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

Актуальность курса. Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды,

дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в гимназии.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети в большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Обучающиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы: создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

Задачи:

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористике, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;

- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы от 13 до 14 лет.

Сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы – два года. На освоение полного курса отводится 144 часа.

Материал программы разделен на два блока в соответствии с разделами учебно-тематического плана.

Программа **первого года** обучения предполагает групповые занятия и рассчитана на 72 часа.

Теории 18 часов. Практики 54 часа.

На первом этапе рассматриваются возможности растровой графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

Во **второй год** обучения занятия проходят также с группой учащихся - 72 часа в течение года: теории - 16 часов, практики - 56 часов.

Здесь предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.). Экспортирование и импортирование изображений – использование возможностей двух графических программ для создания сложных проектов.

Формы организации образовательного процесса в данной программе - групповые занятия. **Режим работы** - один раз в неделю по одному часу, две группы. Программа предполагает теоретические и практические занятия.

1.3. Содержание программы. Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы, тема	Всего часов	Теория	Практика
1 год обучения				
1.	Введение.	1	1	
2.	Рисунки на компьютере	2	1	1
3.	Изучаем Paint	25	10	15
4.	Форматы графических файлов (2 часа)	2	1	1
5.	Повторение пройденного материала	3	1	2
	Итого	33	14	19

2 год обучения				
1.	Что умеет делать компьютер?	2	1	1
2.	Анимация в открытом Интернете	14	6	8
3.	Конструирование мультфильмов	15	6	9
4.	Повторение изученного	3		3
	Итого	34	13	21

Первый год обучения

Раздел 1. Введение. Основы техники безопасности. Структура одногодичной дисциплины "Компьютерная графика и основы дизайна": цели и задачи теоретических и практических занятий. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса.

Раздел 2. Рисунки на компьютере (2 часа)

Растровая и векторная графика. Графические информационные объекты. Два подхода к представлению графической информации. Основные отличия растровой и векторной графики. Средства и технологии работы с графикой.

Раздел 3. Изучаем Paint (25 часов)

Интерфейс Paint, настройка редактора. Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл. Выделение, перенос, копирование. Преобразования рисунка. Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана. Построение линий

Инструменты: Линия, Кривая. Изменение масштаба, пиксельная сетка. Построение фигур. Инструменты: Прямоугольник, Скругленный Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты. Работа с координатами. Компьютерные цвета. Теория цвета. Компьютерные цвета. Цветовые модели: аддитивные (RGB), субтрактивные (CMYK), перцепционные (HSB). Рекомендации по работе с цветом. Режимы работы монитора. Выбор цвета в редакторе, основная палитра, дополнительные цвета, конструирование цвета, заливка. Рисование. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись. Выполнение творческих мини-проектов.

Раздел 4. Форматы графических файлов (2 часа)

Форматы сохранения изображений. Изменение размеров изображения и его разрешение.

Анатомия графических форматов: BMP, GIF, JPEG. Обзор форматов: растровые (PNG, TIFF, PSD), векторные (WMF), универсальные (EPS, CDR, WEB, XAR).

Раздел 5. Повторение пройденного материала (3 часа).

Возможности компьютерной графики. Творческий проект «Создание графических информационных объектов средствами графического редактора Point».

Второй год обучения

Раздел 1. Что умеет делать компьютер? (2 часа)

Знакомство с кабинетом и правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Повторение основных инструментов графического редактора Paint.

Раздел 2. Анимация в открытом Интернете (14 часов)

Что такое Интернет. Правила безопасной работы в Интернете. Работа с поисковой системой Школьный Яндекс. Онлайн - «Рисовалки» на Яндекс-Краски. Создание рисунков в графическом редакторе Paint. Создание анимированных открыток. Инструменты для создания открыток. Создание открыток. Анимация в открытках. Создание анимации на сайтах <http://ru.viptalisman.com>, <http://lifevinet.ru>, www.xgif.ru. Электронное письмо с открыткой к родителям. Создание открытки на свободную тему. Создание рисунка в Paint. Анимация на бумаге. Создаем собственный альбом. Заготовки для будущей анимации. Геометрические преобразования фигур для анимации.

Раздел 3. Конструирование мультфильмов (15 часов)

Сюжет, выбор актеров. Место съемок, фон. Действие мультфильма. Декорации. Съемка, монтаж сюжета. Добавление звуков через микрофон, музыки. Написание титров.

Раздел 4. Повторение изученного (3 часа)

Создание анимации в Интернете. Закрепление навыков по созданию анимации.

1.4. Планируемые результаты.

В процессе обучения сформируются следующие универсальные учебные действия:

Личностные:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир мультимедиа»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

Метапредметные:

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения.

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Раздел 2. Организационно-педагогические условия.

2.1. Условия реализации программы.

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 Gimp, Inkscape; презентации.
- Наглядные пособия;
- Журналы и книги с иллюстрациями;
- Технологические карточки с алгоритмами выполнения заданий;
- Конспекты уроков;
- Медиатека «Компьютерная графика и дизайн»

2.2. Формы аттестации и оценочные материалы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- **фронтальной** – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- **индивидуальной** – самостоятельная работа учеников с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- **групповой** – учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Программа построена по принципу поэтапного усложнения и расширения объёма сведений, с учётом преемственности планирования тем на весь курс обучения. Такой принцип позволяет повторять, закреплять и дополнять полученные знания и умения в течении первого года обучения. Принцип наглядности выражается в том, что у детей более развита наглядно-образная память, поэтому мышление опирается на восприятие или представление. Принцип индивидуализации - обеспечивает развитие каждого ребенка. Создание «ситуации успеха» для каждого обучающегося на каждом занятии, с целью поддержания интереса к работе.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

2.3. Методические материалы.

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.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

- Беседа
- Лекция
- Объяснение материала
- Метод демонстрации
- Конспектирование основного теоретического материала
- Комбинированные теоретически-практические занятия
- Самостоятельная практическая работа за компьютером

Необходимые инструменты для реализации программы:

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

Альбом для рисования

**2.5. Календарный учебный график.
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**1-ый год обучения
(1ч в неделю; 34ч в год)**

№ п/п	Название раздела, тема урока	Кол-во часов	Основные виды деятельности	Дата		Примечание
				План	Факт	
Раздел 1. Введение (1 час)						
1.	Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Инструктаж по ТБ.	1	Организация диалога с учителем, обмен мнениями. Техника безопасности.			
Раздел 2. Рисунки на компьютере (2 часа)						
2.	Растровая и векторная графика. Графические информационные объекты.	1	Знать для чего нужен графический редактор. Основные отличия растровой и векторной графики. Запуск программ для просмотра графических файлов			
3.	Средства и технологии работы с графикой.	1				
Раздел 3. Изучаем Paint (25 часов)						
4.	Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1	Знать назначение программы Paint. Отображение и скрытие панели инструментов.			
5.	Запуск программы. Окно документа. Панель инструментов.	1	Уметь запускать, завершать приложение Paint.			
6.	Пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию.	1	Разбор масштабирования рисунка.			
7.	Инструменты: карандаш, ластик, кисть. Построение рисунка с помощью инструментов.	1	Рисовать линии разной толщины. Рисовать заданные элементы с помощью инструментов: карандаш, ластик, кисть.			
8.	Творческий мини-проект «Геометрический орнамент»	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
9.	Инструменты: Линия, Кривая. Построение рисунка с помощью инструментов.	1	Рисовать заданные элементы с помощью инструментов: Линия, Кривая.			
10.	Творческий мини-проект «Растительный орнамент»	1	Создавать рисунок на заданную тему,			

			используя возможности графического редактора Paint.			
11.	Инструменты: Прямоугольник, Скругленный Прямоугольник. Построение рисунка с помощью инструментов.	1	Рисовать заданные элементы с помощью инструментов: Прямоугольник, Скругленный, Прямоугольник			
12.	Творческий мини-проект «Мой дом».	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
13.	Инструменты: Построение рисунка с помощью инструментов.	1	Рисовать заданные элементы с помощью инструментов: Многоугольник, Эллипс.			
14.	Творческий мини-проект «Снеговик».	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
15.	Компьютерные цвета. Цветовые модели: аддитивные (RGB), субтрактивные (CMYK), перцепционные (HSB).	1	Выбирать необходимый цвет: основной и фона. Добавлять свой цвет в палитру.			
16.	Инструмент «Заливка». Выбор цвета в редакторе, основная палитра.	1	Использовать инструмент «заливка». Изменять цвет заливки. Раскрашивать рисунок с помощью инструмента «заливка».			
17.	Творческий мини-проект «Радуга»	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
18.	Инструменты: Распылитель. Построение рисунка с помощью инструментов.	1	Рисовать заданные элементы с помощью инструментов: Распылитель.			
19.	Творческий мини-проект «Зимние просторы».	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
20.	Инструменты: Надпись. Как создать текст на рисунке.	1	Набирать текст, изменять размер, цвет шрифта. Размещать текст относительно иллюстраций.			

21.	Творческий мини-проект «Открытка маме».	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
22.	Основы работы с объектами. Копирование, вставка.	1	Вставлять на рабочее поле картинки. Создавать коллаж на заданную тему, используя элемент «вставка».			
23.	Выделение и изменение части рисунка.	1	Использовать выделение рисунка и перемещение. Копировать элементы рисунка с помощью «выделения».			
24.	Повороты графического объекта.	1	Поворачивать графический объект: вниз, вверх, вправо, влево.			
25.	Вставка рисунка из других прикладных сред	1	Вставлять готовые рисунки (фотографии) на рабочую область. Перемещать рисунки по рабочей области.			
26.	Творческий мини-проект «Закладка».	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
27.	Сохранение рисунка на компьютере.	1	Сохранять готовое изображение по указанному пути.			
28.	Сохранение изображений на компьютер.	1	Находить, сохранять нужные изображения в папку на компьютере.			
Раздел 4. Форматы графических файлов (2 часа)						
29.	Форматы сохранения изображений.	1	Сохранение рисунка в определённом формате.			
30.	Изменение размеров изображения и его разрешение.	1	Изменение изображения с помощью настроек «вручную».			
Раздел 5. Повторение изученного (4 часа)						
31.	Возможности компьютерной графики.	1	Обсуждение применения компьютерной графики её основных направлений: 1. Иллюстративное; 2. Саморазвивающее;			

			3. Исследовательское.			
32.	Творческий проект «Создание графических информационных объектов средствами графического редактора Paint»	1	Создавать рисунок на заданную тему, используя возможности графического редактора Paint.			
33.						
34.	Повторение изученного за год	1				

**Календарно-тематическое планирование
2 год обучения**

№ п/п	Название раздела, тема урока	Кол-во часов	Формы организации образовательного процесса	Дата		Примечание
				План	Факт	
Раздел 1. Что умеет делать компьютер? (2 часа)						
1.	Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Правилами поведения в кабинете.	1	Инструктаж по ТБ. Презентация курса			
2.	Повторение основных инструментов графического редактора Paint.	1	Повторить графический редактор Paint. Виды графических файлов. Назначение.			
Раздел 2. Анимация в открытом Интернете (14 часов)						
3.	Что такое Интернет. Браузеры.	1	Знакомство с Интернет.			
4.	Работа с поисковой системой Школьный Яндекс.	1	Разбор направлений в Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов			
5.	Онлайн - «Рисовалки» на Яндекс-Краски.	1	Знакомство с сервисами для онлайн рисования. Растровые, векторные графические редакторы, анимация в 3D.			
6.	Инструменты для создания открыток.	1	Знакомство с Онлайн – редакторами, их инструментами http://lifevinet.ru/grafika/sdelat-pozdravitelnyu-otkritku-onlain.html для создания поздравительных открыток			
7.	Создание открыток.	1	Работа в онлайн-конструкторе «Фабрика открыток» http://ru.viptalisman.com/cards/ по созданию индивидуального проекта.			
8.	Анимация в открытках.	1	Отработка навыков по созданию			

			анимации в открытках.			
9.	Электронное письмо с открыткой к родителям.	1	Алгоритм работы отправки открытки родным.			
10.	Создание открытки на свободную тему.	1	Работа в онлайн-конструкторе по созданию открыток.			
11.	Анимация на бумаге.	1	Геометрические преобразования фигур для анимации.			
12.	Создание рисунка в Paint.	1	Работа в среде графического редактора Paint.			
13.	Создаем собственный альбом.	1	Работа в среде графического редактора Paint.			
14.	Заготовки для будущей анимации.	1	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков.			
15.	Геометрические преобразования фигур для анимации.	1	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.			
16.	Создание анимации на сайте xgif.ru	1	Работа над созданием индивидуальных проектов.			
Раздел 3. Конструирование мультфильмов (15 часов)						
17.	Любимые мультики. Как их делают?	1	Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма». Обсуждение истории анимации и мультипликации.			
18.	Знакомство с программой Конструктор мультфильмов Незнайка и все, все, все.	1	Знакомство с программой Конструктор мультфильмов. Обсуждение основных способов создания компьютерной анимации. Примеры программ для создания анимации			
19.	Выбор сюжета.	1	Разработка сценария мультфильма.			
20.	Фон и декорации мультфильма.	1	Выбор фона. Работа с предметами.			
21.	Выбор актеров и действия для них.	1	Выбор актёра. Выбор действий из			

			коллекций действий актёра.			
22.	Запись звука через микрофон.	1	Знакомство с микрофоном, его назначением.			
23.	Учимся озвучивать персонажей.	1	Аудиозапись текста, соответствующего видеоряду.			
24.	Добавляем музыку.	1	Выбор звука и музыкального сопровождения.			
25.	Что такое титры?	1	Вставка в фильм титров.			
26.	Заключительный монтаж фильма, его просмотр и запись.	1	Монтаж материалов по сценарному плану.			
27.	Работа в программе Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти.	1	Рисование покадровой анимации, конструирование, программирование анимации.			
28.	Создание анимации.	1	Разработка сценария мультфильма.			
29.	Творческая мастерская.	1	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов			
30.	Запись фильма.	1				
31.	Просмотр фильма.	1	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.			
Раздел 4. Повторение изученного (3 часа)						
32.	Создание анимации в Интернете.	2	Работа в онлайн-конструкторе над созданием индивидуальных проектов.			
33.						
34.	Представление работ.	1	Презентация мультфильмов.			

Список литературы

Список использованной литературы:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010

Список литературы для педагогов:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010.+CD-ROM.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
4. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.

Список литературы для учащихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».

Список интернет-ресурсов

- <http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty> - Уроки Gimp для начинающих.
Блог Антона Лапшина
<http://gimp-master.moy.su/>
www.progimp.ru/articles/
<http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
<http://www.inkscapebook.ru/first/>