

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

Артинского городского округа

«Артинская средняя общеобразовательная школа № 6»

|  |  |
| --- | --- |
| ПРИНЯТО:  на заседании педагогического совета МАОУ АГО «Артинская СОШ №6»  Протокол № 1 от 30.08.2023 года | УТВЕРЖДЕНО:  Приказ № 168-од от 31.08.2023 г.  Директор МАОУ АГО  «Артинская СОШ №6»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.А. Голых |

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**технической направленности**

**«Компьютерный художник»**

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Разработала:

Сыропятова Светлана Владимировна,

педагог дополнительного образования

п.г.т. Арти

2023 г.

**Пояснительная записка**

**Нормативно – правовое обоснование**

* Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (ч. 11, ст. 13 ФЗ от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (Собрание законодательства РФ, 2012, № 53, ст. 7598; 2013, № 19, ст. 2326);
* Концепция развития дополнительного образования детей, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р
* Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14«Санитарно-эпидимиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
* Письмо Минобрануки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
* Приказ Минобрнауки России от 09.01.2014 № 2 «об утверждении Порядка применения организыциями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологиц при реализации образовательных программ».
* Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области, 2020 г.
* Устав МАОУ АГО «АСОШ № 6».
* Методические рекомендации по оформлению рабочих программ дополнительного образования в МАОУ АГО «АСОШ № 6», утверждённые приказом директора школы от 09.02.2016 года № 29 – од.

**Направленность программы:** техническая направленность.

В современной жизни компьютерное творчество полностью захватило область промышленного дизайна, архитектуры, издательства и полиграфии, выставочно-презентационную и рекламную сферу. В общественной культурной практике и на арт-рынке традиционные формы давно уже теснятся произведениями или с частичным использованием компьютерных технологий или полностью сделанные в виртуальной среде.

Век развития компьютерной техники и цифрового оборудования вносит свои коррективы и в такие важные традиционные виды изобразительного искусства, как искусство живописи и графики. Создание рисунков и картин от начала и до конца на компьютере — относительно новое направление в изобразительном искусстве. Художник, рисующий на компьютере — многогранный специалист, который должен обладать гораздо большими знаниями и рабочими инструментами, чем художник, который работает в традиционных техниках. CG-художнику, как всякому художнику, нужны базовые знания классического рисунка и живописи. Ему необходимы твердая рука, точный глазомер, чувство цвета, знание композиции и перспективы. Профессия компьютерного художника кроме базовых требует и специальных знаний: виртуозного управления различными графическими редакторами с целью создания особых выразительных эффектов и достоверности самых невероятных фантазий и умозаключений в создании своей версии нового мира на экранах мониторов.

Новизна программы заключается в преодолении традиционных представлений в создании художественных изображений с помощью компьютерного искусства в виде цифровой живописи и рисунка.

**Актуальность образовательной программы**

Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения. Особенность растровых и векторных графических редакторов позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике и стилю картины.Педагогическая целесообразность программыотражается в развитии художественных и технических способностей, профильной ориентации детей. Обучающиеся включаются в современные компьютерные технологии, что предполагает их погружение в мир искусства в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые порой детям недоступны.

**Отличительной особенностью** программы «Компьютерный художник» является сочетание различных возможностей графических программ, художественных техник и базовых знаний традиционных методов рисования.

Знакомство с данной программой предполагает выход на уровень практической деятельности учащихся в виде творческих работ прикладного характера (поздравительных открыток, плакатов, афиш, логотипов, иллюстрирование литературных произведений); творческих дизайн - проектов по моделированию эскизов одежды и аксессуаров; художественных произведений в различных жанрах изобразительного искусства: портрет, натюрморт, пейзаж, анималистический жанр.

**Адресат общеразвивающей программы.**

Программа ориентирована на детейподросткового возраста 11 – 13 лет.Данный возраст открывает период взросления. Кризисность этого возраста определяется социально-культурными условиями, психологическими, социальными и правовыми изменениями. (М.Мид, К. Леви-Брюль, Ст. Холл, Л.С.Выготский, В.И. Слободчиков и др.)

Особенности психических функций: мышление теоретическое, способность к абстрагированию, рефлексии; воображение оказывает терапевтическое воздействие на личность, эмоционально-волевую сферу, влияет на развитие познавательной активности и самосознание; внимание является произвольным; память становится опосредованной, логической, вспоминать в подростковом возрасте значит размышлять; речь саркастична, иронична, много сокращений, сленг, .варьируется в зависимости от стиля общения, личности собеседника, социальной группы.

Ведущая деятельность: интимно-личностное общение со сверстниками; учебная (успешность во многом зависит от мотивации обучения, от личностного смысла, который подросток вкладывает в обучение); общественно-значимая деятельность; досугово-образовательная; начало профессиональной ориентации.

Подростки эгоцентричны, стремятся к риску и неизвестному, ставят перед собой установки на большие масштабы.

Для поведения подростков характерны: реакция эмансипации (попытка освободиться из-под опеки взрослых), повышенный интерес в общении со сверстниками, формирование собственной субкультуры, склонностей и интересов.

**Режим организации занятий:**

Занятия проходят 2 раза в неделю, продолжительностью 2 часа (по 40 минут с перерывом 10 минут), всего 2 часа в неделю.

**Объем общеразвивающей программы:**

На реализацию программы в год отводится 68 часов.

**Срок освоения программы:** 1 год.

**Уровневость программы:** «Базовый»

**Формы обучения:**

1. Демонстрационная (работу на ПК выполняет педагог, а обучающиеся воспроизводят действия на рабочих местах).

2. Фронтальная (синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога).

3. Самостоятельная (выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны педагога).

4. Практическая работа.

5. Групповая работа.

Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных игровых технологий на развитие внимания, мышления, памяти.

Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК, занятия включают здоровьесберегающие технологии с целью формирования навыков и здоровых привычек при работе на ПК: правильная осанка; комплекс упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника.

**Виды занятий:** беседы; просмотр презентаций, тематических видеороликов и обучающих фильмов;виртуальные занятия: путешествия, экскурсии;обучающие занятия: пооперационное выполнение работ;практические занятия: рисование с образца, с натуры, по представлению, воображению, по памяти.

**Формы подведения результатов:** беседа, наблюдение, практические занятия, анализ и взаимоанализ работ, выставка работ обучающихся. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.

**Цель программы:**формирование и развитие ИКТ-компетенций у детей и подростков посредством освоения цифрового искусства.

**Задачи программы:**

***Обучающие:***

- обогащение детей знаниями в области изобразительного искусства и средств художественной выразительности;

-- расширение представлений обучающихся о роли информационных технологий в развитии современного общества;

**-**ознакомление обучающихся с возможностями графических редакторов Paint, GIMP, ArtRage;

- обучение детей техническим и художественным приемам, используя знания традиционных видов изобразительного искусства (живописи и графики) и компьютерных технологий;

- приобщение обучающихся к проектно-творческой деятельности.

***Развивающие:***

- развитие познавательной, творческой и технической деятельности у обучающихся;

- активизация творческих способностей, воображения, фантазии, образно-пространственного восприятия, целостного и интуитивного мышления;

- развитие сознания обучающихся к системно-информационному восприятию мира, стремления к самообразованию и социальной адаптации в информационном обществе и успешной профессиональной и личной самореализации.

***Воспитательные:***

- воспитание у детей коммуникативных навыков, умение работать в команде

- воспитание эстетического и художественного вкуса;

- воспитание информационной культуры обучающихся.

- снятия напряжения, блоков и зажимов, уровня тревожности, агрессии.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Форма аттестации/ контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1.** | **Введение в программу** | **2** | **1** | **1** | Тестирование |
| **2.** | **Графический редактор Paint** | **16** | **2** | **14** |  |
| 2.1. | Знакомство с инструментарием программы | 8 | 1 | 7 | Анализ работ |
| 2.2. | Декоративно – прикладное творчество | 4 | 0,5 | 3,5 | Анализ работ |
| 2.3. | Проектная деятельность | 4 | 0,5 | 3,5 | Творческий проект |
| **3.** | **Графический редактор Paint.NET** | **50** | **7,5** | **42,5** |  |
| 3.1. | Введение в программу Paint.NET | 4 | 0,5 | 3,5 | Анализ работ |
| 3.2. | Прикладная графика | 10 | 2 | 8 | Групповой творческий проект |
| 3.3. | Компьютерная графика и дизайн | 6 | 1 | 5 | Творческий проект |
| 3.4. | Жанр изобразительного искусства - пейзаж | 12 | 2 | 10 | Анализ работ |
| 3.5. | Жанр изобразительного искусства - натюрморт | 4 | 0,5 | 3,5 | Анализ работ |
| 3.6. | Анималистический жанр | 4 | 0,5 | 3,5 | Анализ работ |
| 3.7. | Проектная деятельность | 8 | 1 | 7 | Творческий проект |
| **4.** | **Итоговое занятие** | **2** | **1** | **1** | Тестирование  Выставка |
| **Итого:** | | **68** | **11,5** | **56,5** |  |

**Содержание учебного (тематического) плана**

**1. Введение в программу**

**Теория:** Ознакомление с содержанием занятий курса «Компьютерный художник». Проведение инструктажа по технике безопасности работе на компьютере и правилами поведения на занятиях.

**Практика:**Знакомство с видами компьютерной графики. Рассмотрение особенностей растровой графики – пиксельного изображения. Входная диагностика.

**2. Графический редакторPaint**

**2.1.Знакомство с инструментарием программы**

**Теория:**Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы: способы вхождения в программу, меню, панель инструментов, рабочее поле, функции клавиш Shift и Ctrl, способы редактирования и сохранения рисунка, работа с палитрой, экраном текущих цветов. Действия с фрагментом рисунка: копирование, отражение, поворот. Текстовое окно, размер и цвет шрифта, изменение размера и перемещение текста.

**Практика:**Создание творческих композиций из прямых линий «Линейный мир».Создание творческих композиций из кривых линий «Морское дно».Создание эскизов к мультфильму «Смещарики» с использованиемокружностей и копирования. Создание творческих композиций на основесимметричных рисунков «Цветной луг».

**2.2. Декоративно – прикладное творчество**

**Теория:**Повторяющиеся элементы в окружающем мире, как основа художественной композиции рисунка. Действия с фрагментом рисунка: копирование, отражение, поворот, наклон. Понятие орнамента. Орнаментальные композиции – стилизация, ритм, симметрия, цветовая гамма.История возникновения геральдических знаков, их форма, цветовые и содержательные характеристики. Знакомство с государственной символикой - гербомРФ.

**Практика:**Композиционное построение сетчатого орнамента. Модульный орнамент. Творческий проект «Герб моей семьи». Защита творческих проектов.

**2.3. Проектная деятельность**

**Теория:**Основные особенности творческого проекта в создании иллюстраций к литературным произведениям.Технология создания иллюстраций на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

**Практика:**Иллюстрирование отрывка из литературных произведений в соответствии с тематикой Года России.

**3. Графический редактор Paint. NET**

**3.1. Введение в программу Paint. NET**

**Теория:**Возможности ГР Paint. NET в создании и коррекции разнообразных изображений. Имеет удобный интерфейс, похожий на Photoshop; позволяет работать с несколькими документами одновременно; поддерживает работу со слоями, содержит достаточное количество эффектов для совершенствования изображений. Добавление, удаление, копирование, совмещение, перемещение, масштабирование, изменение свойств слоев.

**Практика:**Создание композиций из геометрических фигур на основе работы со слоями с помощью инструмента перемещения.Создание смайликов на плоскости и в объеме.

**3.2. Прикладная графика**

**Теория:**Прикладная графика как вид изобразительного искусства. Предназначение: помощь иллюстраций в восприятии содержания книг, рекламная информация плакатов и афиш. Закрепление умения использовать изученные инструменты. Виды плакатов и особенности их применения. Рисунок, цветовая гамма, слоган, шрифт плакатов и афиш.Понятие художественной иллюстрации как жанра графического искусства.История жанра иллюстрации. Знакомство с произведениями детских иллюстраторов:И.Билибин,Б.Дехтерев,В. Сутеев,В. Чижиков. Особенности компьютерного иллюстрирования сказочного жанрав соответствии с содержанием и характером литературного произведения.

**Практика:**Создание тематических открыток. Создание тематических плакатов.Групповой творческий проект «Сказочный мир» (иллюстрирование сюжета сказки по выбору обучающихся).

**3.3. Компьютерная графика и дизайн**

**Теория:**Дизайн одежды. Проектирование и создание нарядов, соответствующих современным модным тенденциям одежды. Направления в зависимости от объекта проектирования: дизайн костюма; обуви; головных уборов; трикотажных изделий; аксессуаров и т.д. Стили одежды, цветовая гамма. Знакомство с творчеством всемирно известных дизайнеров: Коко Шанель, Кристиан Диор, Вячеслав Зайцев, Валентин Юдашкин и др.

**Практика:**Подготовка рисунка модели (работа со слоями). Работа над созданием образа коллекции одежды**.** Проектирование эскизов моделей одежды. Творческий проект «В мире моды и стиля»

**3.4. Жанр изобразительного искусства - пейзаж**

**Теория:**Направления пейзажного жанра: сельский, городской, архитектурный, космический, горный, марина и речной пейзаж. Создание пейзажей с помощью панели инструментов – кисти, карандаша, распылителя. Создание в палитре новых оттенков. Основные понятия и правила художественной композиции, освоение основ перспективы, изобразительных техник. Знакомство с художниками – пейзажистами: И. Шишкин, И. Айвазовский, Я. Вермеер, В. Курсеев, А. Бобич, А. Леонов и мн. др.

Особенности изображения природы в разное время года.

**Практика:**Декоративное изображение деревьев.Создание декоративного пейзажа по образцу.Создание архитектурного пейзажа «Мультяшный городок».Создание 2-d силуэтного пейзажа. Создание градиентного пейзажа.

**3. 5. Жанр изобразительного искусства - натюрморт**

**Теория:**Жанр изобразительного искусства – натюрморт. История развития и стили создания натюрморта. Знакомство с творчеством художников натюрмортистов: П. Кончаловский, И. Машков, В. К. Хеда, П. Сезанн, А. Матисс и мн. др.Понятия и основные особенности витражной стилизации натюрморта.Знакомство с мастерами витражного искусства: Тиффани, Луис Камфорт,ЛеопольдоФлорес.Принципы построения композиции натюрморта. Цветовая гамма: основные, составные и дополнительные цвета; цветовые и тоновые контрасты.

**Практика:**Выполнение натюрморта в витражной технике

**3. 6. Анималистический жанр**

**Теория:**История развития жанра. Единение анималистического жанра с пейзажем. Обзор творчества художников, работающих в анималистическом жанре: Ф. Снейдерс, Ф. Руссо, Е. Чарушин, Н. Кондаков, В.Ватагин, М. Кукунов и мн. др. Изучение особенностей изображения животных. Использование выразительных средств графики при изображении животных.

**Практика:**Декоративное изображение животных в единстве с природой.

**3.7. Проектная деятельность**

**Теория:**Обсуждение тематики рисунков, соответствующих Году России. Основные особенности создания творческого проекта в виде компьютерного рисунка: оригинальность сюжета (глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления); качество художественного исполнения (гармоничное цветовое сочетание, композиционное решение); детальная прорисовка; основные технические средства выразительности компьютерного рисунка (обоснованность и рациональность выбора использованных инструментов и средств).

**Практика:** Творческий проект: «Традиция России».

**4.Итоговое занятие**

**Теория:**Подведение общих итогов за учебный год.Проведение рефлексии.Обсуждение перспектив деятельности объединения.

**Практика:**Итоговая диагностика.Мультимедийная галерея лучших творческих работ.Награждения обучающихся.

**Планируемые результаты**

**Метапредметные результаты:**

* умение работать индивидуально и в группе, эффективно распределять обязанности и время при работе;
* освоение базовых навыков сбора, анализа и обработки информации;
* развитие навыков самостоятельности мышления, способности к саморазвитию и самообразованию;
* развитие стремления использовать приобретенные знания и умения в повседневной жизни;
* самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности.

**Личностные результаты:**

* развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
* уважительное отношение к своему и чужому труду, бережное отношение к используемому оборудованию;
* развитие интеллектуальных и творческих способностей;
* развитие креативного мышления и визуализации;
* повышение мотивации к техническому творчеству;
* развитие умение видеть, воспринимать, передавать в художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка и живописи.

**Предметные результаты:**

* знание правил техники безопасности при работе с компьютерами;
* знание видов компьютерной графики, области применения;
* знание видов графических редакторов, их назначение и функции;
* знание способов сохранения изображений в файлах растрового формата;
* знание начальных сведений о композиции, перспективе, цвете в компьютерном рисунке;
* знаниеспециальных терминов компьютерного и традиционного рисования;
* знание основных закономерностей и правил композиции, умение применять их впрактической работе;
* владение основами перспективы;
* знание основ колористики, передачи объёма, фактуры изображения;
* владение техническими приемами работы в создании компьютерного рисунка;
* умениесоздавать печатную продукцию декоративно – прикладного характера;
* умениесоздавать абстрактные декоративные композиции;
* умение создавать дизайн – проекты по моделированию одежды и аксессуаров;
* умение создавать художественный образ на основе решения технических итворческих задач.

**Материально-техническое обеспечение**

Кабинет: 310

Общая площадь кабинета – 46,5 м2

Количество посадочных мест – 12

Кабинеты укомплектованы мебелью в соответствии с дизайн проектом.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Технические средства обучения** | | |
| 1. | Интерактивный комплекс | 1 |
| 2 | Ноутбуки мобильного класса | 10 |
| 3 | Видеоролики |  |
| 4 | Процессор не ниже Pentium III.  2.  Оперативная память не меньше 128 Мб.  3.  Дисковое пространство не меньше 500 Мб.  4.  Монитор с 16-битной видеокартой.  5.  Разрешение монитора не ниже 800×600.  6. Фотоаппарат.  7. Доступ к сети Интернет  Программное обеспечение:  1.  Операционная система: Windows 2000  2.  Графические редакторы:Paint; Paint. NET; текстовые редакторы MicrosoftPublisher и MicrosoftWord; редактор презентаций PowerPoint |  |

**Информационное обеспечение**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения*** | ***Коли***  ***чество*** |
| **Дидактические пособия** | | |
| 1. | *Дидактический материал:*  - тренировочные упражнения;  - разноуровневые задания;  - занимательные задания;  - мультимедийные презентации;  - видеофильмы;  - развивающие игры и упражнения;  -банк данных детских работ (рисунков, моделей, презентаций); |  |

**Кадровое обеспечение**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ФИО** | ***Какое образовательное учреждение профессионального образования окончил, специальность по диплому*** | ***Стаж научно – педагогической работы*** | ***Основное место работы*** |
| Сыропятова Светлана Владимировна | НОУ ВПО «Восточно-Европейский институт», психолог, преподаватель психологии. | 26 | МАОУ АГО «АСОШ № 6» |

**Методические материалы:**

- методика «Нарисуй что-нибудь» для оценки уровня воображения;

- методика диагностики объема восприятия, наглядно –образной памяти;

- тест Равена для исследования уровня интеллекта (конвергентное мышление);

- методика Вильямса, предназначенная для оценки дивергентного мышления:

a. тест дивергентного (творческого) мышления;

b. тест личных творческих характеристик (опросник для детей);

c. опросник для родителей, по оценке креативности ребенка.

- программа аттестации обучающихся по образовательной программе дополнительного образования детей.

*Раздаточный материал:*

- карточки с заданиями для практических занятий;

- проверочные и обучающие тесты.

**Формы аттестации/ контроля и оценочные материалы**

1. Входная диагностика: анкетирование, тестирование, творческие задания.

2. Промежуточная и итоговая аттестации: метод наблюдения, беседы, анализа, рейтинговая система, выставка работ учащихся, защита творческих проектов. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.

*Исследование по выявлению уровня развития образовательной компетенции подростков.*

1. Когнитивный уровень:

Восприятие и переработка информации по основным разделам учебно-тематического плана программы, соответствие теоретических знаний обучающихся программным требованиям, владение специальной терминологией

2. Мотивационно – потребностный уровень:

Соответствие практических умений и навыков программным требованиям по основным разделам учебно-тематического плана, владение программным оборудованием и оснащением, стремление обучающихся проявить себя как творческую личность, наличие интереса к творческим видам учебных заданий.

3. Деятельностный уровень:

Активизация творческого воображения обучающихся. Проявление креативности, оригинальности мышления. Активное участие в учебной творческой деятельности.

*Исследование по выявлению уровня развития личностных качеств детей и подростков.*

1. Уровень развития восприятия (объем запоминания, точность воспроизведения): низкий, средний, высокий, очень высокий.

2. Уровень развития конвергентного мышления (интеллектуальные способности, внимательность, наблюдательность): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

3. Уровень развития дивергентного мышления (беглость, гибкость, оригинальность, разработанность творческих работ): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

4. Уровень развития творческих черт личности (любознательность, воображение, сложность, риск): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

5. Уровень развития творческих способностей детей и подростков по оценке родителей:факторы дивергентного мышления и личностные творческие характеристики): низкий, средний, высокий.

**Список литературы**

***Для педагога:***

1. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр«Владос», 2008https://studfile.net/preview/6267606/

2. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005https://www.labirint.ru/books/81782/

3. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработкаиллюстраций. – М.:АСТ, Астрель, 2007

4. Дюбоск Д. Как рисовать перспективу/ Минск, ОО «Поппури», 2001http://graf74.ru/lit/1\_Осн/Как%20рисовать%20перспективу%20(Дуг%20Дюбоск).pdf

5. Паранюшкин Н. В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д: Феникс, 2005

http://graf74.ru/lit/4\_Диз/Композиция.%20Теория%20и%20практика%20изобразительного%20искусства%20(Р.Паранюшкин).pdf

6. Турлюн Л. Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре//Almamater (Вестник высшей школы). 2011 № 11 (декабрь)

***Для обучающихся***

1. Турлюн Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график//В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272–281.

2. Хэммонд Л. Учимся рисовать животных/ Пер. с англ. Минск, ОО «Поппури», 2002

http://graf74.ru/lit/3\_Прир/Учимся%20рисовать%20животных%20(Хэммонд).pdf

3. Фернадес А. Рисунок для модельеров.Москва, Арт – родник, 2007 http://graf74.ru/lit/4\_Диз/Анхель%20Фернандес,%20Габриэль%20Мартин%20Ройг,%20Анна%20Бил%20-%20Рисунок%20для%20модельеров.pdf

4. Яцук О. Основы компьютерного дизайна на базе компьютерных технологий. СПб, Питер, 2004

***Список интернет-ресурсов для обучающихся:***

1. <https://www.culture.ru/materials/172705/kartinki-iz-detstva>

2. https://www.liveinternet.ru/users/truskovalent/post315394408

3. https://mebsuta.ru/pejzazhi-russkih-hudozhnikov-10-volshebnyh-pejzazhej/

4.<https://www.izocenter.ru/blog/animalisticheskij-zhanr-v-izobrazitelnom-iskusstve/>

5.<https://www.culture.ru/materials/172705/kartinki-iz-detstva>

6. https://1001student.ru/istoriya/gerb-rossii.html