

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени А.Н. КОСЫГИНА»
(ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»)

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель ЦТФО

(печать)



В. Фирсов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Цифровой рисунок»

(ознакомительный уровень)

Направленность:

Возраст обучающихся: 11 – 18 лет

Срок реализации программы: 3 месяца (36 часов)

Количество часов в год: 36 часов

Автор-составитель: Николаева Елизавета

Алексеевна, преподаватель

МОСКВА 2023

«Цифровой рисунок»

Согласовано

на заседании кафедры ИТиКД

«РГУ им. А.Н. Косыгина»

Протокол заседания

от «13» 09 2023 г. № 2

Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с действующими законодательными и нормативными правовыми актами Российской Федерации и города Москвы, локальными нормативными актами ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»).

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Цифровой рисунок» имеет техническую направленность.

Уровень программы

Уровень программы - ознакомительный.

Актуальность программы

Актуальность программы «Цифровой рисунок» обусловлена требованиями современного мира к знаниям графических редакторов и программного обеспечения для реализации своего творческого потенциала. Цифровые устройства помимо использования их в повседневной жизни, становятся все более незаменимы в учебе и творчестве, а работа профессиональных художников и дизайнеров без них просто невозможна. Поэтому необходимо уже в раннем возрасте формировать не просто творческие навыки и художественный вкус, но и развивать ИКТ-компетенции. Данная программа поможет сформировать знания и умения необходимые для организации проектной и исследовательской деятельности, которые станут в будущем основой для организации научно-исследовательской деятельности в вузах.

Цель программы

Цель программы - познакомить с основами создания иллюстраций профессионального уровня, формировать навыки работы с техническими и программными средствами для создания иллюстраций, развить творческие навыки и привить художественный вкус.

Задачи программы

Обучающие:

- обучить владению программными средствами создания иллюстраций;
- обучить основам рисунка, композиции и цветоведения;
- сформировать умения организации собственной учебной деятельности;
- научить раскрывать характер персонажа через визуальные детали — мимику, позы, одежду;
- научить оцифровывать изображения;
- познакомить с основными и универсальными инструментами дизайна;
- дать основные приемы и привить навыки самостоятельного обучения, выходящего за рамки кружковой деятельности;
- расширить представления о профессии иллюстраторов и дизайнеров;

Развивающие:

- развить творческие способности и креативное мышление;
- способствовать развитию познавательных, исследовательских, творческих и коммуникативных способностей через совместные проекты;
- содействовать формированию умений работать с прикладным программным обеспечением;

Воспитательные:

- воспитать художественный вкус;
- воспитать усидчивость, трудолюбие;
- воспитывать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения;
- формировать чувство товарищества, чувство личной ответственности;
- содействовать формированию художественно-эстетического вкуса и чувство художественной ценности;

Учащиеся, для которых программы актуальна

Возраст обучающихся по данной программе: 5 – 18 лет.

Формы и режим занятий

Форма обучения – очная, групповая. Основная форма обучения фиксируется в учебном

плане.

Количество обучающихся в группе: 20 – 30 человек. Занятия проходят один раз в неделю по 1,5 часа. Предусмотрен перерыв продолжительностью 15 минут в конце каждого учебного часа.

Срок реализации программы

Срок реализации программы – 3 месяца. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, – 36 часов. Количество учебных часов в год – 36 часов.

Планируемые результаты

Предметные результаты (приобретенные знания, умения и навыки в конкретной предметной области)

По итогам 1-го года обучения обучающиеся будут знать:

- источники идей для творчества;
- основные понятия по композиции и цветоведению;
- основы рисунка;
- о сферах применения цифрового изобразительного искусства;
- технические средства для работы;
- назначение и принципы работы соответствующего программного и аппаратного обеспечения;
- способы применения технических и художественных средств для наиболее полного раскрытия идеи;

уметь:

- придумывать предысторию и черты героя — чтобы образ получился жизненным и ярким;
- выполнять подготовительные этапы для разработки итогового рисунка;
- определять последовательность выполнения действий для создания персонажа;
- разрабатывать визуальный образ персонажа и его окружения;
- рисовать быстрые скетчи и фиксировать идеи;
- подбирать колористические решения в процессе работы над проектом;
- выполнять отрисовку на компьютере с использованием специальных инструментов программы;
- защищать готовый проект, описывая задумку и все этапы работы.

Личностные результаты

(результаты воспитания и развития личности)

- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.
- нести ответственность за результаты обучения, быть готовым к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- соблюдать нормы и правила поведения, принятые в образовательном учреждении;
- понимать причины успеха в создании художественного произведения;

Метапредметные результаты

(знания, умения и навыки, которые может дать любой вид образования)

- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- уметь договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета.

2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы контроля

Реализация программы «Цифровой рисунок» предусматривает входную диагностику, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

Входная диагностика осуществляется в форме устного опроса каждого учащегося и общей дискуссии.

Текущий контроль включает следующие формы: обратная связь от учеников по пройденному материалу в конце занятия, форма открытого диалога, разбор трудностей при освоении нового материала и при выполнении домашних заданий.

Промежуточная аттестация проводится в формах: участия во внутренних выставках, презентации промежуточных результатов, соревнования среди участников группы.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты творческих работ и проектов, подведения общих результатов.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме: презентации итогового проекта, а также ответов на вопросы экспертов и обучающихся на курсе по завершении выступления.

Обучающимся, успешно освоившим программу и прошедшим аттестацию в форме, предусмотренной программой, выдается документ, подтверждающий освоение программы (в соответствии с локальными нормативными актами учреждения).

Средства контроля

(допустимы иные средства контроля; ниже приведена одна из распространенных схем оценки уровня освоения программы)

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется путем оценивания следующих параметров:

1. Умение работать в программе для создания иллюстраций, владение основными функциями программ и их возможностями.
2. Знание профессиональной терминологии и навык быстрого реагирования в программной среде.
3. Навык поиска идей для вдохновения и творчества.
4. Креативное мышление и художественный вкус.
5. Структурированная и последовательная организация проектной деятельности.
6. Способность самостоятельно производить верную корректировку выполненной работы и вносить дополнения.
7. Реализация полученных знаний и своих идей в цифровом изобразительном искусстве.

Результативность обучения дифференцируется по трем уровням: низкий, средний, высокий.

При низком уровне освоения программы обучающийся:

1. Демонстрирует фрагментарные знания теоретического и практического материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях;
2. Не уверенно владеет программным средством, полное отсутствие навыков ориентирования в инструментарии и его функционале;
3. Испытывает серьезные затруднения в применении теоретических положений при решении практических художественных задач стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приемами;
4. Выполняет тематические задания, без проявления творческой инициативы.

При среднем уровне освоения программы обучающийся:

1. Допускает единичные негрубые ошибки;
2. Уверенно владеет программным продуктом, частично умеет пользоваться его

- инструментарием и функционалом для выполнения поставленной задачи;
3. Понимает и интерпретирует освоенную информацию, что является основой успешного формирования задачи, которую необходимо решить для достижения поставленной цели;
 4. Применяет навыки поиска новых идей для усовершенствования проекта с помощью педагога;

При высоком уровне освоения программы обучающийся:

1. Анализирует и систематизирует изученный материал с обоснованием актуальности его использования в своей предметной области;
2. Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение;
3. Демонстрирует системный подход при решении проблемных ситуаций в том числе, при социальном взаимодействии;
4. Выбирает оптимальный способ решения задач, учитывая имеющиеся условия, ресурсы и ограничения;
5. Показывает четкие системные знания и представления в предметной области;
6. Применяет навыки поиска новых идей для усовершенствования проекта самостоятельно в кратчайшие сроки.

Позиции педагогического наблюдения:

1. Сохранение естественного проявления качеств личности;
2. Объективность фиксации и анализа полученных результатов;
3. Целенаправленность наблюдения.

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теоретических	Практических	
1.	Вводное занятие	1,5	1	0,5	Устный опрос
2.	Раздел 1 «Основы скетчинга»	14,5	5,5	9	
2.1.	Тема «Интерфейс программы»	1,5	1	0,5	Демонстрация домашних заданий по теме урока
2.2.	Тема «Визуальное мышление»	1	0,5	0,5	Демонстрация домашних заданий по теме урока
2.3.	Тема «Топология форм в пространстве»	3,5	1	2,5	Демонстрация домашних заданий по теме урока
2.4.	Тема «Основы цвета, тона и цветовой температуры»	4,5	1,5	3	Демонстрация домашних заданий по теме урока
2.5.	Тема «Основы композиции»	4	1,5	2,5	Демонстрация домашних заданий по теме урока

3.	Раздел 2 «Персонажная иллюстрация»	17	6	11	
3.1.	Тема «Наброски и визуальная библиотека»	4,5	1,5	3	Демонстрация домашних заданий по теме урока
3.2.	Тема «Форма и силуэт»	4,5	1,5	3	Демонстрация домашних заданий по теме урока
3.3.	Тема «Линия действия и позы»	4,5	1,5	3	Демонстрация домашних заданий по теме урока
3.4.	Тема «Цвет и свет как мощный визуальный инструмент»	3,5	1,5	2	Демонстрация домашних заданий по теме урока
4.	Подготовка к защите работ. Консультация по всему пройденному материалу	1,5	0	1,5	Демонстрация проекта
5.	Итоговое занятие	1,5	0	1,5	Презентация и защита проекта
	Итого	Общее кол-во часов: 36	Общее кол- во часов, отведенных на теоретически е занятия: 12,5	Общее кол- во часов, отведенных на практические занятия: 23,5	

Содержание учебно-тематического плана

1. Вводное занятие

Теоретическая часть. Знакомство с обучающимися. Ознакомление с программными и техническими средствами. Сохранение и импорт, форматы изображений. Инструктаж по технике безопасности.

Практическая часть. Создание простого рисунка с помощью изученных инструментов.

2. Раздел 1 «Основы скетчинга»

2.1. Тема «Интерфейс программы»

Теоретическая часть. Общие понятия композиции. Расстановка акцентов. Интерфейс графической программы. Настройка кистей. Работа со слоями.

Практическая часть. Тренировка использования инструментов для рисования - создание стилизованного рисунка на основе фото с помощью самостоятельно созданных кистей.

2.2. Тема «Визуальное мышление»

Теоретическая часть. Основы визуального восприятия. Обзор различных стилей и направлений в цифровом искусстве. Способы развития креативного мышления. Визуальные способы передачи эмоций и настроения через объекты. Методы поиска собственного восприятия и идентичности.

Практическая часть. Создание цифрового рисунка, на котором предметы быта (например, посуда, мебель, кухонные принадлежности) оживают и приобретают человекоподобные или фантастические характеристики.

2.3. Тема «Топология форм в пространстве»

Теоретическая часть. Построение форм. Перспектива. Правила компоновки элементов на холсте. Тон и светотень.

Практическая часть. Построение куба и сферы в перспективе на примере куска торта с вишней. Создание его объема с помощью тона и светотени.

2.4. Тема «Основы цвета, тона и цветовой температуры»

Теоретическая часть. Приемы рисования различных текстур в зависимости от материала и их физических свойств. Работа с масками. Понятия о цвете, тоне и цветовой температуры в рисунке. Распределение освещения на поверхности объекта.

Практическая часть. Рисование натюрморта, состоящего из стеклянных, металлических и текстильных объектов.

2.5. Тема «Основы композиции»

Теоретическая часть. Основные понятия композиции в искусстве и ее важности в создании визуальных произведений. Введение в основные композиционные принципы: баланс, равновесие, акцент и движение. Применение композиционных методов для работы с объемом и пространственной глубиной. Введение в психологические аспекты восприятия и эмоциональной реакции на композицию. Правила компоновки объектов на холсте.

Практическая часть. Создание композиции по литературному произведению, в которой будет ярко выражен акцент и движение, направляющие взгляд зрителя.

3. Раздел 2 «Персонажная иллюстрация»

3.1. Тема «Наброски и визуальная библиотека»

Теоретическая часть. Подготовительные этапы разработки персонажа.

Практическая часть. Подбор референсов, определение концепции, создание карты и наброска будущего персонажа.

3.2. Тема «Форма и силуэт»

Теоретическая часть. Влияние форм и силуэта на восприятие рисунка. Пропорции персонажа.

Практическая часть. Превращение абстрактных пятен в рисунок. Разработка трех различных вариантов форм и силуэта персонажа.

3.3. Тема «Линия действия и позы»

Теоретическая часть. Линия действия. Позы.

Практическая часть. Рисование интересной позы, делающей персонажа живее и динамичнее.

3.4. Тема «Цвет и свет как мощный визуальный инструмент»

Теоретическая часть. Символика цвета. Теория цвета. Понятие цветового круга. Цветовые схемы. Методы разложения цвета. Работа с освещением. Развитие сюжета в рисунке за счет освещения. Режимы наложения. Корректирующие слои.

Практическая часть. Рисование персонажа в трех вариантах, каждый из которых выполнен по разным цветовым схемам.

4. Подготовка к защите работ. Консультация по всему пройденному материалу

Практическая часть. Консультация по всему пройденному материалу. Подготовка к защите итоговой работы.

5. Итоговое занятие

Практическая часть. Презентация и защита итогового проекта по разработке персонажа.

4 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Учебно-методические условия реализации программы

Реализация программы «Цифровой рисунок» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: лекции, мастер-классы, практические занятия, дискуссии, выставки.

В целях качественной подготовки обучающихся к промежуточной и итоговой

аттестации предусмотрено участие в конкурсных мероприятиях, включенных в рекомендуемый Департаментом образования и науки города Москвы перечень, а также городских и всероссийских олимпиадах, не менее 50% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам; включение в число победителей и призеров перечня конкурсных мероприятий, рекомендуемых Департаментом образования города Москвы, а также городских и всероссийских олимпиад, не менее 10% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам.

Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: личностно-ориентированное обучение, технология сотрудничества, технология КТД, технология ТРИЗ, игровые технологии, технологии развивающего обучения, гуманно-личностное обучение.

Также могут быть использованы дистанционные образовательные технологии.

При реализации программы используются следующие методы обучения: словесные (беседа, рассказ, объяснение, лекция); наглядные (демонстрация, наблюдение, показ/выполнение педагогом), практические (упражнения, практическая работа, самостоятельная работа по образцу).

Воспитывающий компонент программы

История и традиции подразделения и Учреждения в содержании образовательной деятельности. Содержание воспитания: университет на базе которого реализована программа имеет многолетнюю уникальную историю. Кафедра информационных технологий и компьютерного дизайна готовит специалистов по созданию, сопровождению информационных систем и технологий для целей дизайна, по разработке программного обеспечения и использованию уже имеющихся графических приложений, в том числе и интернет-приложений. В рамках учебной программы студенты изучают языки программирования, популярные пакеты для работы с 2d и 3d графикой. Выпускники кафедры могут использовать свои знания в любых видах деятельности, где требуются художественные навыки, навыки применения ИТ или их синтез. Выпускники кафедры могут использовать свои знания в любых видах деятельности, где требуются художественные навыки, навыки применения ИТ или их синтез.

Основы культуры по профилю деятельности в содержании образовательной деятельности. Содержание воспитания: активность и заинтересованность в участии в различных формах образовательной деятельности, мотивированность к самостоятельным занятиям обусловлены тем, что в современном мире информационные технологии занимают огромную роль в жизни человека, а знание и умение обращаться с ними стало необходимым для комфортного существования как взрослых, так и детей. Уже с раннего возраста необходимо визуализировать данные, считывать цифровую информацию, обрабатывать ее и создавать что-то новое, используя пространственное мышление, приемы компьютерной графики и обработки изображений.

Основы социальной культуры в содержании образовательной деятельности. Содержание воспитания: следование общепринятым правилам и нормам поведения, конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива и взрослыми являются неотъемлемой частью социальной культуры. Успешная социализация обучающегося зависит от правильной организации его общения в коллективе на занятии, поэтому практические занятия имеют как индивидуальные задания, так и задания, подразумевающие работу в команде.

Формы воспитательной работы: в зависимости от количества участников (индивидуальные и групповые): творческие группы, конкурсы, беседы, оказание индивидуальной помощи в конкретной работе, обмен мнениями.

Методы воспитания: методы формирования сознания (лекции, объяснение,

разъяснение, пример), методы организации деятельности формирования опыта (упражнение, педагогическое требование, общественное мнение), методы стимулирования поведения (соревнование, поощрение).

Технологии воспитательной работы: технология проектного обучения, личностно-ориентированная технология, технология учебной деловой игры, технология развития критического мышления, технология проведения учебных дискуссий, технология педагогической поддержки.

Перечень методического обеспечения к программе.

№ п/п	Название раздела (темы) учебно-тематического плана	Название и форма методического материала
1.	Вводное занятие	методические рекомендации с основными аспектами занятия
2.	Раздел 1 «Основы скетчинга»	
2.1.	Тема «Интерфейс программы»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
2.2.	Тема «Визуальное мышление»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
2.3.	Тема «Топология форм в пространстве»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
2.4.	Тема «Основы цвета, тона и цветовой температуры»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
2.5.	Тема «Основы композиции»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
3.	Раздел 2 «Персонажная иллюстрация»	
3.1.	Тема «Наброски и визуальная библиотека»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
3.2.	Тема «Форма и силуэт»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
3.3.	Тема «Линия действия и позы»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
3.4.	Тема «Цвет и свет как мощный визуальный инструмент»	методические рекомендации с основными аспектами занятия
5.	Подготовка к защите работ. Консультация по всему пройденному материалу	методические рекомендации с основными аспектами занятия
6.	Итоговое занятие	

Для проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения по каждой учебной теме разработаны информационные материалы и технологические карты (инструкции, памятки) по выполнению обучающимися практических заданий.

Материально-технические условия реализации программы

Требования к помещению для занятий: комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: ноутбук, графический планшет и проектор или экран. Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся – компьютерная техника, графический планшет, подключение к сети «Интернет».

Требования к мебели: мебель (учебные столы и стулья) должны быть

стандартными, комплектными и соответствовать ростовой группе.

Оборудование:

1. Учащимся необходим персональный компьютер/ноутбук со стабильным доступ в сеть Интернет, графический планшет и установленное необходимое программное обеспечение.
2. Камера, микрофон, динамики (колонки или наушники), перо/ручка для графического планшета.

Расходные материалы (в расчете на группу обучающихся):

№ п/п	Наименование расходного материала	Количество
1.	Картридж для принтера ч/б	1 штука
2.	Картридж для принтера цветной	1 штука
3.	Бумага для печати А4	2 пачки
4.	Подарочный фонд	3 штуки
5.	Карандаш, ластик	30 штук

Учебно-информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые акты и документы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. на 14 июля 2022 года).
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 (с изм. на 30 сентября 2020 года)).
4. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467) (ред. от 02.02.2021).
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
6. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий: приложение к письму Министерства просвещения Российской Федерации от 31 января 2022 г. № ДГ-245/06.
7. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28).
8. СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарные нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. №2).
9. Приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 г. №922 «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014-2015 году».
10. Приказ Департамента образования города Москвы от 07.08.2015 г. № 1308 «О

внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17 декабря 2014 г. № 922».

11. Приказ Департамента образования города Москвы от 08.09.2015 г. №2074 «О внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 г. № 922».
12. Приказ Департамента образования города Москвы от 30.08.2016 г. № 1035 «О внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 г. № 922».

Литература

13. 3dtotal Publishing «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации». [перевод с английского Д. Семенова]. — СПб.: Питер, 2021— 272с.: ил. — (Серия “Компьютерной графики и мультимедиа”).
 14. Макс Уличнэй Procreate. Учимся создавать шедевры на iPad: единственный гид по цифровой живописи / Макс Уличнэй, Симон Грюневальд, Эвелин Стокарт, Сэм Нассур; [перевод с английского О. Стеблевой]. — М.: Эксмо, 2022. — 216 с. — (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
 15. Бесчастнов, Н. П. Черно-белая графика : учебное пособие для студентов вузов / Н. П. Бесчастнов. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: ВЛАДОС, 2019. — 288 с. - (Изобразительное искусство).
 16. Джеймс Гарни «Цвет и свет» пособие/Джеймс Гарни — М.: Эксмо, 2022. — 224 с.
- Интернет-ресурсы:*
1. Российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации. //URL:bangbangstudio.ru
 2. Ресурс для поиска необходимых цветовых сочетаний //URL:https://color.adobe.com
 3. Ресурс с коллекцией книг о живописи и рисунке //URL:http://hudozhnikam.ru
 4. Виртуальные музеи мира //URL:www.googleartproject.com

Кадровое обеспечение программы

Программа «Цифровой рисунок» реализуется квалифицированными научно-педагогическими кадрами системы высшего профессионального образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства. Для обеспечения образовательного процесса необходимо привлечение следующих специалистов: ответственный за организацию курсов ЦТПО РГУ им. А.Н. Косыгина, преподаватель кафедры Информационных технологий и компьютерного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина.