

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2»
Изобильненского городского округа Ставропольского края

Принята
на заседании педагогического совета
протокол №1 от «30»августа2023 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ «СОШ № 2» ИГОСК
Н.А. Антоненко
Приказ №147 от «30 » августа2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Цифровое творчество»

Направленность: техническая

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся: 11 – 14 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Паллас Александр Владимирович,
учитель информатики

г. Изобильный
год разработки 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Объем и уровень сложности информации, предлагаемый современному школьнику для усвоения, постоянно увеличивается, поэтому процесс интеллектуального развития требует интенсивного обучения и творческого подхода. Одним из путей повышения интенсивности обучения является использование цифровых технологий, среди которых заметную роль играют графические редакторы. На сегодняшний день тяжело представить себе мир без компьютерной графики, ведь в любой области жизни общества она находит свое применение.

Данная программа направлена на овладение обучающимися основ компьютерной графики путем изучения графических редакторов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое творчество» составлена на основе следующих документов и материалов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. От 08.12.2020 г.).
2. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. Департамент государственной политики в сфере воспитания, дополнительного образования и детского отдыха Министерства просвещения России от 30.09.2020 г.
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196).
4. 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.
5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).
6. Устава МБОУ «СОШ №2» ИГОСК

Дополнительная общеразвивающая модульная программа «Цифровое творчество» относится к **технической направленности**, представляя собой синтез технического и художественного творчества, что позволяет подготовить технически грамотных и творчески мыслящих молодых людей. Программа носит личностно-ориентированный, профориентационный, практико-ориентированный и вариативный характер.

Актуальность. Работа с компьютерной графикой является одним из самых популярных направлений в работе с персональным компьютером. Обучающиеся приобретают необходимые навыки как для простой обработки фотографии, так и для создания собственной визитки, плаката или рисунка. В процессе работы с изображениями дети учатся понимать и анализировать произведения искусства, динамически управлять формой объектов, размерами и цветом изображения. Также они познают труд художника изнутри, что поможет с определением профессиональной деятельности в будущем.

Содержание программы «Цифровое творчество» направлено на развитие технического и творческого потенциала, цифровой культуры подрастающего поколения.

Данная программа позволяет школьникам погрузиться в атмосферу творчества и

свободы выбора. Владение компьютерной графикой развивает умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии.

Отличительной особенностью программы является комплексный метод обучения разным видам деятельности в рамках одного направления. Она открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных практических задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы - программа предназначена для обучающихся 11-14 лет. Набор в учебные группы – свободный.

Срок реализации-1год.

Объём программы –годовая нагрузка на обучающегося составляет 68 учебных часа.

Особенности организации образовательной деятельности:

- режим занятий: 4 учебных часа в неделю (2 раза по 2 часа);
- состав учебных групп: от 11 до 14 обучающихся в группе;
- программа может реализовываться в разновозрастных группах через систему учебного материала и контрольных заданий трёх уровней сложности (стартовый, базовый, продвинутый);
- при комплектовании учебных групп учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей;
- программа предусматривает возможность выбора обучающимися содержания образования, режима и темпа обучения с учетом их потребностей и возможностей через построение индивидуального образовательного маршрута или разработку индивидуального учебного плана;
- программа предусматривает индивидуальную работу с обучающимися, которая организуется в целях: развития творческих способностей одаренных детей; создания условий для самореализации детей с ограниченными возможностями здоровья; качественной подготовки к конкурсным мероприятиям; компенсация пропущенного учебного материала;
- при реализации программы соблюдается организационная система проведения инструктажей по технике безопасности и охране труда.

Режим организации занятий. Продолжительность занятия 40 минут с 10 минутным перерывом.

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

Уровень обучения	№ группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель в год	Кол-во учебных дней в год	Кол-во учебных часов нед./год.	Режим занятий
начальный	1	01.09.23	30.05.24	34	68	2/68	2 раза в неделю по 2 часа

Цель: создание условий для развития технических компетенций обучающихся средствами графических редакторов.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- познакомить с основами работы в графических редакторах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;
- научить работать с различными видами информации: графической,

текстовой, числовой, звуковой и комбинированной;

- обучить эффективно и безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с векторной и растровой графикой;
- обучить основным техникам создания и редактирования объектов с использованием инструментов графического редактора;
- познакомить с алгоритмом работы над графическим изображением;
- обучить правилам создания полиграфической продукции;

Метапредметные:

- способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к продуктивной деятельности;
- развивать умение самостоятельно решать учебные задачи, действовать в нестандартных ситуациях, умение находить новые решения;
- развивать креативное, образное и ассоциативное мышление;

Личностные:

- прививать ответственное отношение к выполнению задания;
- способствовать социализации и адаптации обучающихся в современном обществе;
- формировать культуру здорового и безопасного образа жизни;
- развивать умения организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к окружающим.

Ожидаемые результаты

Образовательный потенциал программы позволит сформировать у обучающихся следующие компетенции:

**Образовательные (предметные):
обучающиеся будут знать:**

- основные техники создания и редактирования графических объектов с использованием инструментов графического редактора;
- основы создания иллюстраций;

обучающиеся будут уметь:

- грамотно работать в графических редакторах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;
- эффективно и безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной графикой;

обучающиеся будут владеть:

- программными инструментами для реализации творческого проекта;
- необходимыми знаниями для создания полиграфической продукции;

Метапредметные:

Обучающиеся:

- самостоятельно ставят и решают задачи композиционных построений в области графического дизайна на персональном компьютере;
- применяют навыки креативного, образного и ассоциативного мышления;
- проявляют познавательный интерес к компьютерной графике и дизайну;
- умеют использовать средства информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнения заданий, проектов, отдельных упражнений по компьютерной графике;
- умеют планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленными задачами, находить варианты решения различных творческих задач;

Личностные:

- ответственно относятся к выполнению задания;
- осознают важность здорового и безопасного образа жизни;

- умеют организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к окружающим.

Учебно-тематический план Модуль «Фотодизайнер»

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	1	1	-	беседа
2	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Основные инструменты.	16	8	8	практическое упражнение
3	Слои, фильтры и эффекты.	24	10	14	практическое упражнение
4	Обработка изображений. Ретушь.	14	6	8	практическое упражнение
5	Промежуточная аттестация.	1		1	творческая работа
6	Преобразование объектов.	13	3	10	творческая работа
7	Итоговое занятие.	1	1	-	беседа
Итого:		68			

Содержание учебного плана Модуль «Фотодизайнер»

1. *Вводное занятие. Входная аттестация. Инструктаж по ТБ.*

Теория: Знакомство с деятельностью учреждения, творческого объединения. Правила поведения и техники безопасности в учреждении. План работы на год.

2. *Интерфейс программы Adobe Photoshop. Основные инструменты.*

Теория: Изучение пунктов главного меню программы Adobe Photoshop. Знакомство с рабочим окном программы. Инструменты перемещения и навигации.

Инструменты

«Заливка» и «Градиент». Инструменты выделения. Инструменты рисования. Инструменты регулировки резкости и размытия изображения. Группа инструментов: «Ластик», «Текст», «Горячие клавиши».

Практика: Создание изображения калейдоскопа. Создание изображения реалистичной капли воды. Заливка текста рисунком. Прозрачный текст. Текст на волнистой поверхности. Создание поздравительной открытки: создание фона, добавление элементов; набор текста, детальная прорисовка.

3. *Слои, фильтры и эффекты.*

Теория: Общие сведения о слоях, палитра слоев, виды слоев. Выделение, выравнивание и распределение слоев. Группировка, связывание и сведение слоев. Режимы наложения. Цветовые каналы изображений в режимах RGB и CMYK. Альфа-каналы. Сохранение выделения, растушевка, исправление выделения в альфа-каналах. Быстрая маска. Редактирование выделения в режиме «Быстрая маска». Приёмы работы с Быстрой маской. Комбинирование каналов при выделении. Функции и применение масок. Применение различных типов градиентов в слой-маске. Создание маски с использованием выделения. Отсекающая маска. Маскирование текстом.

Практика: Эффекты освещения. Имитация природных явлений: создание эффекта дождя, создание эффекта падающего снега. Имитация художественных техник: «Акварельный рисунок», «Карандашный рисунок». Эффект старой мозаики из фото.

Создание эффекта пазла. Создание абстрактного светового эффекта. Создание эффекта двойной экспозиции. Создание иллюстрации с геометрическими фигурами: работа с изображением фигуры человека в динамике; создание фона из текстур и световых эффектов; прорисовка тени, коррекция света и цвета; создание геометрических фигур; создание цветового рисунка, добавление текстур.

4. *Обработка изображений. Ретушь.*

Теория: Тоновый диапазон изображения. Гистограмма. Уровни. Кривые. Цветовой баланс. Настройки точки белого, черного и гаммы изображения. Цветовая коррекция фотографий. Выборочная коррекция цвета. Корректирующие слои. Палитра «Коррекция». Использование корректирующих слоев. Способы и инструменты устранения дефектов изображений. Использование режимов наложения. Использование вспомогательных инструментов: «Губка», «Затемнение», «Осветление», «Размытие». Использование фильтров для размытия. Резкость и имитация световых эффектов.

Практика: Обработка студийных снимков. Фантазийная обработка студийного портрета: добавление исходных изображений, создание фона; добавление линий волос, цветокоррекция; создание «космических» волос; детальная прорисовка и цветокоррекция.

5. *Текущая аттестация.*

Практика: Текущая аттестация в форме творческой работы.

6. *Преобразование объектов.*

Теория: Работа с объектом. Команда Поворот. Перспектива, наклон и искажение объекта. Трансформация выделения. Марионеточная деформация.

Практика: Создание коллажа «Фантастическая планета»: создание нового документа, компоновка пейзажа из изображений; цветокоррекция и применение эффектов наложения; создание планет и кометы; работа с изображением гриба; светотеневая коррекция.

7. *Итоговое занятие, итоговая аттестация.*

Теория: Обобщение изученного материала. Беседа о перспективах применения полученных знаний в жизни. Подведение итогов года.

Формы контроля/аттестации

При реализации программы проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль за усвоением пройденного материала обучающимися.

Входной контроль проводится при зачислении ребёнка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и компетенций в соответствующей образовательной области для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования, или анкетирования, или мониторинга.

Текущий контроль проводится в конце первого полугодия с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование, творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен обучающимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

Итоговый контроль проводится в рамках процедуры итоговой аттестации.

Процедура итоговой аттестации организуется в форме защиты проекта.

Оценочные материалы

Диагностика результатов освоения программы

Способом определения результативности реализации программы служит мониторинг образовательной деятельности. Процедура мониторинга проводится в начале, в середине и в конце учебного года на основе диагностических методик определения уровня развития ключевых и специальных компетентностей, контрольных опросов, тестирования и педагогического наблюдения.

Критериями эффективности реализации программы являются динамика основных показателей воспитания и социализации обучающихся, предметно-деятельностных компетенций.

Основные критерии освоения содержания программы

Критерий	Уровень выраженности оцениваемого качества		
	низкий	средний	высокий
Мотивация учебной деятельности	Равнодушен к получению знаний, познавательная активность отсутствует	Осваивает материал с интересом, но познавательная активность ограничивается рамками программы	Стремится получать прочные знания, активно включается в познавательную деятельность, проявляет инициативу
Степень обучаемости	Усваивает материал только при непосредственной помощи педагога	Усваивает материал в рамках занятия, иногда требуется незначительная помощь со стороны педагога	Учебный материал усваивает без труда, интересуется дополнительной информацией по предлагаемой деятельности
Навыки учебного труда	Планирует и контролирует свою деятельность только под руководством педагога, темп работы низкий	Может планировать и контролировать свою деятельность с помощью педагога, не всегда организован, темп работы не всегда стабилен	Умеет планировать и контролировать свою деятельность, организован, темп работы высокий
Теоретическая подготовка	Объем усвоенных знаний менее 1\2, не владеет специальной терминологией	Объем усвоенных знаний более 1\2, понимает значение специальных терминов, организован, темп работы не всегда стабилен	Теоретические знания полностью соответствуют программным требованиям, специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
Практическая подготовка	Объем усвоенных умений менее 1\2, не может работать самостоятельно,	Объем усвоенных умений более 1\2, иногда испытывает затруднения и	Практические умения и навыки полностью соответствуют программным
	практически постоянно вынужден обращаться за помощью, затрудняется при работе с оборудованием	нуждается в помощи педагога, работает с оборудованием с незначительной помощью педагога	требованиям, успешно применяет их в самостоятельной работе, работает с оборудованием самостоятельно

Методические материалы

Особенности организации образовательной деятельности

Форма обучения – очная.

Методы обучения – при реализации программы используются как традиционные методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, так и нетрадиционные: частично-поисковый, проблемный, игровой, проектный.

Формы организации образовательной деятельности – выбор формы организации учебного занятия зависит от содержания учебного материала, подготовки обучающихся и результата, который должен быть получен по итогам изучения того или иного материала. Диапазон форм, которые могут быть использованы для организации учебного занятия в дополнительном образовании, широк. Остановимся на нескольких, которые представляются нам наиболее целесообразными и эффективными для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Цифровое творчество»:

- **творческая лаборатория** – нетрадиционная форма организации образовательной деятельности; используется педагогом для того, чтобы обучающиеся овладели новой учебной информацией, знаниями опытным, экспериментальным путём или в ходе исследования технического материала;
- **творческая мастерская** – нетрадиционная форма организации образовательной деятельности, в рамках которой обучающиеся выполняют практические задания: создают «технические» и «творческие» продукты;
- **учебное занятие** - основная традиционная форма образовательной деятельности, используется педагогом при изучении нового учебного материала, закреплении знаний и способов деятельности, а также при проверке, оценке, коррекции знаний и способов деятельности (*если нецелесообразно использовать нетрадиционные формы*);
- **дидактическая игра** - это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Дидактическая игра - это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш. Дидактическая игра - это активная и(или) интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов;
- **презентация творческих работ** - представление обучающимися результатов своей творческой деятельности.

Педагогические технологии:

- **технология разноуровневого обучения** используется в настоящей программе для обеспечения усвоения учебного материала на разных уровнях сложности: стартовом, базовом и продвинутом (*подробная информация по*

дифференциации уровней представлена в разделе «Уровни программы»); глубина и сложность одного и того же учебного материала адаптируется относительно возможностей и темпа развития каждого обучающегося;

- **информационно-коммуникационные технологии**, в основе которых разнообразные программно-технические средства, используются педагогом для решения определенных образовательных задач, имеющие предметное содержание и ориентированные на взаимодействие с обучающимся, предназначенные.

- **технология сотрудничества** (обучение во взаимодействии) основана на использовании различных методических стратегий и приемов моделирования ситуаций

реального общения и организации взаимодействия обучающихся в группе (в парах, в малых группах) с целью совместного решения образовательных задач. В качестве традиционных приёмов данной технологии используется диалогическая, парная, групповая работа, нетрадиционных форм организации образовательной деятельности: игровые формы, техническая мастерская, «конструкторское бюро»;

- **технология проектного обучения** позволяет педагогу ориентировать обучающихся на самостоятельную поисковую, исследовательскую, рефлексивную, практическую, презентативную работу, результат которой имеет практический характер, важное прикладное значение, интересен и значим для обучающихся;

- **здоровьесберегающие технологии**, используемые в программе, направлены на создание максимально возможных условий для сохранения и укрепления здоровья обучающихся и на развитие осознанного отношения обучающихся к здоровью и жизни человека, на развитие умений оберегать, поддерживать и сохранять здоровье, на формирование валеологической компетентности, позволяющей обучающемуся самостоятельно и эффективно решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения.

Формы контроля:

- **беседа** - вопросно-ответный метод контроля; применяется с целью активизации умственной деятельности обучающихся в процессе приобретения новых знаний или повторения и закрепления полученных ранее;

- **наблюдение** - педагог опосредованно контролирует выполнение того или иного задания обучающимися, при необходимости вносит коррективы;

- **самоконтроль** - обучающийся самостоятельно проверяет свою работу по образцу, памятке или инструкции;

- **взаимоконтроль** - обучающийся проверяет работу, выполненную другим обучающимся, по образцу, памятке или инструкции;

- **тестирование** - выполнение тестовых заданий (открытых или закрытых) по итогам изучения какого-либо раздела программы, в том числе и с использованием коммуникативно-информационных технологий;

- **творческое задание** – учебное задание, для выполнения которого обучающийся должен применить нестандартное решение;

- **практическое упражнение** – учебное задание для отработки и закрепления практических навыков, умений и способов выполнения того или

иного действия.

Примерный план проведения учебного занятия:

1. Оргмомент. Проверка готовности детей к занятию. Создание психологического настроя на работу. 2 мин.
2. Проверка домашнего задания - творческого, практического (при наличии), установление тематической связи с учебным материалом. 5 мин.
3. Изучение нового материала: новой техники, приёма, упражнения и т.д. 10 мин.
4. Физминутка (смена вида деятельности). 3 мин.
5. Самостоятельная (практическая) работа обучающихся. Закрепление знаний и способов действий. Практические задания. Тренировочные упражнения. 15 мин.
6. Физкультминутка (смена вида деятельности). 3 мин.
7. Итог занятия: подведение результатов работы, оценивание, поощрение и т.д. Домашнее задание (при необходимости). Рефлексия. 7 мин.

Уровни освоения программы

Содержание и учебный материал программы организуется по принципу дифференциации в соответствии со следующими уровнями сложности:

- стартовый уровень – знакомство с основами работы в графическом редакторе Adobe Photoshop; формирование первоначальных умений и навыков в работе с инструментами программы;

= базовый уровень - знакомство с основами работы в графическом редакторе Adobe Illustrator; формирование первоначальных умений и навыков создания иллюстраций; развитие технических способностей, навыков самостоятельной работы;

- продвинутый уровень – знакомство с созданием многослойных иллюстраций в графическом редакторе Adobe Illustrator; формирование навыков на уровне практического применения полученных знаний и умений на практике. Каждый ребёнок при зачислении на обучение по дополнительной общеразвивающей модульной программе «Цифровое творчество» проходит входной контроль, по результатам которого педагог определяет наличие специальных знаний и компетенций в образовательной области программы. Процедура входного контроля позволяет ребёнку при желании начать обучение по программе с базового или продвинутого уровня.

Переход с одного уровня на другой осуществляется по результатам личных образовательных достижений обучающегося в процессе освоения программы. Для повышения мотивации обучающихся в творческом объединении используется система стимулирующего поощрения за достижения, которая позволяет педагогу сохранять познавательный интерес обучающихся на высоком уровне, ставить образовательные задачи на перспективу развития личности каждого обучающегося и творческого объединения, добиваться продуктивных результатов.

Система стимулирующего поощрения за достижения

уровни освоения программы	Сформированные компетенции	Результаты творческой деятельности	Отличительные знаки
Стартовый	<ul style="list-style-type: none"> - знает технику безопасности при работе с ПК; - умеет запускать программу Adobe Photoshop , создавать новый документ для работы; - умеет сохранять и загружать изображения в Adobe Photoshop; - знает теоретические основы и способы построения изображений в Adobe Photoshop; 	<ul style="list-style-type: none"> - активное участие в проектной деятельности творческого объединения; - включение в число победителей и призёров конкурсных мероприятий институционального уровня 	Присваивается звание и бейдж «Оформитель»
Базовый	<ul style="list-style-type: none"> - умеет использовать режимы и инструменты рисования для работы с графическими объектами; - знает теоретические основы и способы создания работ в Adobe Illustrator; - имеет базовые навыки создания иллюстраций разными способами; 	<ul style="list-style-type: none"> - активное участие в проектной деятельности творческого объединения; - включение в число победителей и призёров конкурсных мероприятий городского уровня; - участие в конкурсных мероприятиях окружного уровня 	Присваивается звание и бейдж «Иллюстратор»
Продвинутый	<ul style="list-style-type: none"> - знает и использует в работе различные стили в Adobe Illustrator; - умеет создавать многослойные рисунки; - умеет использовать перспективу для создания рисунка. 	<ul style="list-style-type: none"> - включение в число победителей и призёров конкурсных мероприятий окружного уровня 	Присваивается звание и бейдж «Дизайнер»

Список литературы и источников для педагога:

1. Аверина А. Photoshop CS6. Учимся на практике – СПб., «Питер», 2013.
2. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс (+ CD). - М.: Эксмо, 2014.
3. Гурский, Ю.В. Компьютерная графика: Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5/ Ю. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородный. - Санкт-Петербург: Питер, 2011.
4. Клоковски М. Слои в Photoshop. Полное руководство по применению самого эффективного средства – М.: «Вильямс», 2011.
5. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7.: Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007.
6. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007.
7. Лотт Дж., Шалл Д., Питерс К.: ActionScript 3.0. Сборник рецептов. – Пер. с англ. – СПб: Символ Плюс, 2007
8. Мануйлов В. Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7, 2006.
9. Петерсон Б. В поисках кадра. Идея, цвет и композиция в фотографии. Изд.: «Манн, Иванов и Фербер», 2017.
10. Прохоров А. А., Прокди Р. Г., Финков М. В.: Photoshop CS5. Креативные инструменты для творчества.: «Наука и Техника», 2011 г.
11. Устинова М. И., Прохоров А. А., Прокди Р. Г. Photoshop на примерах – М.: «Наука и техника», 2016.

Список литературы и источников для обучающихся:

1. Гончарова А. В., Хачирова М. Г. Photoshop CS4. Секреты и трюки. – М.: «АСТ», «ВКТ», «Астрель», 2010.