

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ИМ. М. Г. ЭРДЕНКО №1»  
Г. СТАРЫЙ ОСКОЛ СТАРООСКОЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
В ОБЛАСТИ КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**Предметная область  
КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**УЧЕБНЫЙ ПРЕДМЕТ  
«АНИМАЦИЯ И 3D ГРАФИКА»**

Срок обучения - 2 года

**Старый Оскол  
2025**

<p><b>Принято</b> педагогическим советом МБУ ДО «ДШИ им. М. Г. Эрденко №1»</p> <p>Протокол № 1 от «29» августа 2025 года</p>	<p><b>Утверждаю</b> Директор МБУ ДО «ДШИ им. М. Г. Эрденко №1»</p> <p>_____ Р.Ю. Костин</p> <p>Приказ №262-од от «29» августа 2025 года</p>
--	---

**Разработчик:**

**Березина Ольга Денисовна**  
Преподаватель студии анимация 3-d  
графики МБУ ДО «Детская школа  
искусств им. М. Г. Эрденко №1», г.  
Старый Оскол

**Ишеева Елена Сергеевна**  
методист МБУ ДО «Детская школа  
искусств им. М. Г. Эрденко № 1»,  
г. Старый Оскол

**Рецензент:**

**Ивницкий Алексей Иванович**  
Директор Центра дополнительного  
образования БГИИК, руководитель  
Школы креативных индустрий  
г. Белгорода

## **Содержание**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

- 1.1. Общая характеристика программы
- 1.2. Актуальность, цель и задачи программы

### **2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

- 2.1. Календарно-тематический план
- 2.2. Годовые требования
- 2.3. Планируемые результаты
- 2.4. Календарный учебный график

### **3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК**

- 3.1. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы
- 3.2. Виды и формы аттестации

### **4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

## 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Фото и видеопроизводство» **разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

#### **Направленность программы**

Направленность программы: художественная.

#### **Адресат программы**

Обучающиеся 12–18 лет, имеющие интерес к изучению направления креативных технологий в области анимации, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

#### **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 525 академических часов.

Режим занятий – 2- 3 раза в неделю

### 1.2. Актуальность, цель и задачи программы

**Актуальность программы** заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области видеопроизводства, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс «анимации и 3d графики». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «анимации и 3d графики».

**Цель программы:** погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Основная цель образовательной программы – формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, формирование и развитие навыков в области анимации, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

#### **Задачи программы:**

1. Создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно нравственного развития обучающихся;
2. обеспечение освоения этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
3. создание/реализация творческих проектов с использованием современных цифровых технологий по направлению анимация.
4. Приобретение обучающимися опыта творческой деятельности;
5. Освоение обучающимися принципов съемки, применение различного основного и вспомогательного оборудования.
6. Ознакомление обучающихся со стандартными и специфическими приемами обработки анимации;
7. Развитие интереса к анимации, воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.

#### **Формы проведения занятий**

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и проч.

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

#### **Материально-технические условия реализации учебного предмета**

Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам МБУ ДО «ДШИ им. М.Г. Эрденко №1». Также обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы).

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и/или электронными изданиями учебников и учебно-методической литературы, а также другими материалами, необходимыми для занятий на занятиях в студии.

### ***Материально-техническое оснащение Студия анимации***

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога. Площадь – 56,13 кв. м. Помещение разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки. В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань). Имеется система кондиционирования воздуха.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, графическим планшетом, мышью, наушниками. Монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами. В состав оборудования студии входят: две мультимашины, интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.).

## **2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **2.1. Календарно-тематический план**

#### **1 класс**

	<b>Тема и содержание урока</b>	<b>Количество часов</b>	<b>дата</b>
	<b>1 четверть</b>		
	Компьютеры в жизни. Знакомство с детьми и детей друг с другом. Мастер-класс «Знакомство с компьютером...»	4,5	
	Технические приёмы создания иллюзии движущихся Изображений с помощью последовательности неподвижных изображений, сменяющих друг друга с большой частотой.	4,5	
	Изучение видов аналоговой анимации: рисованная, пластилиновая, кукольная.	4,5	
	Знакомство с такими понятиями как: «Аналоговая анимация», «Фаза движения» и «Раскадровка»	4,5	
	История возникновения и эволюция персонального компьютера от зданий-компьютеров, до планшетов.	4,5	
	Эволюция компьютерной графики и перспективы ее дальнейшего развития. Значение и применение 2D 3D графики, в повседневной жизни	4,5	
	Основы техники безопасности для правильной и комфортной работы на компьютере, защита от стирания информации, защита от вирусов, правила обращения с техникой.	4,5	
	Структура папок и работа с ними. Ярлыки.	4,5	

	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	
	<b>2 четверть</b>		
	Отличия растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора.	4,5	
	Способы выделения и трансформаций.	4,5	
	Маски. Эффекты и стили. Кисти и фигуры	4,5	
	Создание композиции на коллективно выбранную тему	4,5	
	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.	4,5	
	Выбор модуля и темы собственного проекта, для самостоятельной реализации.	4,5	
	Создание индивидуального проекта по двум ранее изученным модулям.	4,5	
	Защита проекта	4,5	
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	
	<b>3 четверть</b>		
	Основы графики. Правила композиции.	4,5	
	Сжатие и растяжение. Сценичность.	4,5	
	Упреждение или отказное движение. Переход от позы к позе.	4,5	
	Сквозное движение и захлест. «Медленный вход» и «медленный выход».	4,5	
	Движения по дугам. Второстепенные действия.	4,5	
	Расчет времени. Преувеличение и карикатуризация.	4,5	
	Профессиональный рисунок. Привлекательность	4,5	
	Типы походки и характер персонажа.	4,5	
	Создание этюдов по нескольким принципам анимации и по нескольким типам походки.	4,5	
	Индивидуальная разработка сюжета для сценария	4,5	
	Контрольный урок	4,5	

	<b>Итого:</b>	<b>49,5</b>	
	<b>4 четверть</b>		
	Основы монтажа видео.	4,5	
	Интерфейс видеоредактора	4,5	
	Спецэффекты, переходы, работа со звуком.	4,5	
	Создание видеоролика на коллективно выбранную тему.	4,5	
	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.	4,5	
	Создание сценария, раскадровки.	4,5	
	Оформление персонажей и фонов.	4,5	
	Контрольный урок	4,5	
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	

## 2 класс

	<b>Тема и содержание урока</b>	<b>Количество часов</b>	<b>дата</b>
	<b>1 четверть</b>		
	Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ.	7,5	
	Введение в трехмерную графику	7,5	
	Области использования трехмерной графики и ее назначение	7,5	
	Демонстрация возможностей трёхмерной графики	7,5	
	История Blender Подготовка проекта	7,5	
	Создание объектов и работа с ними	7,5	
	Основные понятия трехмерной графики	7,5	
	Типы окон Практическое занятие Контрольный урок	7,5	

	Итого:	60	
	<b>2 четверть</b>		
	Навигация в 3D-пространстве Основные функции	7,5	
	Выделение, перемещение, вращение и масштабирование объектов	7,5	
	Копирование и группировка объектов Основы моделирования Режим редактирования	7,5	
	Инструмент пропорционального редактирования Выдавливание. Вращение. Кручение	7,5	
	Инструмент децимации. Кривые и поверхности	7,5	
	Материалы и текстуры объектов	7,5	
	Общие сведения о текстурировании в трехмерной графике	7,5	
	Карты окружающей среды	7,5	
	Итого:	60	
	<b>3 четверть</b>		
	UV редактор и выбор граней	7,5	
	Освещение и камеры	7,5	
	Типы источников света. Теневой буфер	7,5	
	Объемное освещение. Параметры настройки освещения	7,5	
	Опции и настройки камеры	7,5	
	Подбор и создание текстур	7,5	
	Создание композиции на коллективно выбранную тему	7,5	
	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему	7,5	
	Представление и защита проектов. Обсуждение проектов	7,5	

Работа с костями	7,5	
Контрольный урок	7,5	
Итого:	82,5	
<b>4 четверть</b>		
Оснастка модели скелетом	7,5	
Основы анимации	7,5	
Общие сведения о трехмерной анимации	7,5	
Анимация методом ключевых кадров	7,5	
Создание композиции на коллективно выбранную тему	7,5	
Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему	7,5	
Представление и защита проектов. Обсуждение проектов	7,5	
Контрольный урок	7,5	
Итоговая аттестация		
Итого:	60	

## 2.2. Годовые требования

Задания во всех классах включают работу по различным направлениям в области креативных технологий. Основная деятельность ученика – проектная. Учащиеся студии анимации должны принимать активное участие в проектной деятельности, конкурсах.

Задача педагога – максимальная реализация творческого потенциала ученика, при необходимости подготовка его к поступлению в профессиональную образовательную организацию.

*Первый класс (4,5 часа в неделю)*  
 Годовые требования

За учебный год учащийся должен создать не менее пяти творческих проектов, в том числе межстудийных. Один проект должен быть представлен на защиту в каждом полугодии.

<b>1 полугодие</b>	<b>2 полугодие</b>
Декабрь 1 проект, подготовленный для защиты	Май 1 проект, подготовленный для защиты

*Второй класс (7,5 часов в неделю)*

Годовые требования

За учебный год учащийся должен создать не менее девяти творческих проектов, в том числе межстудийных. Один проект должен быть представлен на защиту в каждом полугодии.

<b>1 полугодие</b>	<b>2 полугодие</b>
Декабрь 1 проект, подготовленный для защиты	Май 1 проект, подготовленный для защиты

За учебный год учащийся должен овладеть

- базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных технологиях.
- навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- с основными современными профессиями в области информационных технологий.

Должен научиться

### **2.3. Планируемые результаты**

***Личностные:***

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для его использования в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

***Метапредметные:***

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание,

умеет принимать и реализовывать учебную задачу;

- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
  - обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно творческой и проектной деятельности;
  - обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
  - обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;
  - обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

**Предметные:**

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

## 2.4. Календарный учебный график

### Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной программы «Креативные технологии»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2023	02.06.2024	35	262,5	2-3 раза в неделю

2 год	01.09.2024	01.06.2025	35	262,5	2-3	раза неделю	в
-------	------------	------------	----	-------	-----	----------------	---

### 3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

#### 3.1 Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

В качестве средств текущего контроля успеваемости в ШКИ используются устные опросы, тестирование, презентации проектов и их защита. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных итоговых уроков, зачетов. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Экзамены по данной программе не предусмотрены. По завершении изучения учебных предметов по итогам промежуточной аттестации обучающимся выставляется оценка, которая заносится в свидетельство об окончании учреждения.

##### Виды контроля:

- проведение защиты проектных работ и аттестация
- наблюдение за посещаемостью, активностью учащихся на занятиях.

##### Виды и формы аттестации:

Зачет – защита творческого проекта в виде презентации работы преподавателям;

Экзамен – защита всех творческих проектов в виде единого портфолио по итогам полугодия.

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения каждого из шести модулей программы. Итоговая аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения раздела «проект» и результаты деятельности аттестованных студентов в дальнейшем презентуются на фестивале креативных индустрий.

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Для аттестации учащихся используется рейтинговая (балльная) система оценок с градацией:

**5 («отлично»)** – обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче и не копирует проекты других лиц, проект имеет четкую структуру, аккуратен, последователен.

**4 («хорошо»)** – обучающийся показал систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме образовательной программы (учебного предмета); использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче но имеет не значительные ошибки.

**3 («удовлетворительно»)** – обучающийся показал достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи; при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, не в полной мере выполнил задание, проект не соответствует поставленной задаче.

**2 («неудовлетворительно»)** - обучающийся показал недостаточный объем знаний в рамках образовательной программы; изложение ответа на вопрос с существенными техническими и логическими ошибками; не выполнил задание в полном объеме.

## 4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

#### Интернет источники:

1. Официальный сайт Blender: [blender.org](http://blender.org)
2. Официальный сайт CLO: [clo3d.com](http://clo3d.com)
3. Официальный сайт Marvelous designer: [www.marvelousdesigner.com](http://www.marvelousdesigner.com)
4. Сайт бюро Grasser. Бесплатные готовые лекала: [grasser.ru](http://grasser.ru)
5. Руководство по Blender: [https://free-stl.ru/manual/1/%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D0%BF%D0%BE%20Blender%20\(rus\).pdf](https://free-stl.ru/manual/1/%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D0%BF%D0%BE%20Blender%20(rus).pdf)
6. Manipulation with a grid:  
[https://vk.com/doc336502556\\_617997025?hash=5xtnJKpcMsPS8XihxZrdXt7Lc5o7COZpCgzruKRTcAs](https://vk.com/doc336502556_617997025?hash=5xtnJKpcMsPS8XihxZrdXt7Lc5o7COZpCgzruKRTcAs)
7. Библиотека “Шоу Консалтинг” <http://lib.showconsulting.ru/>
8. Информационная библиотека для звукорежисеров и любителей
9. <https://soundmain.ru/>
10. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
11. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
12. TEMPUS - Учебные пособия по цифровому искусству  
<https://sazikov.livejournal.com/67515.html>
13. Новые аудиовизуальные технологии -  
<http://yanko.lib.ru/books/cultur/razlogov-audio-vijual-a.htm>
14. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества. -  
<http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/35268/1/978-5-7996-1046-3.pdf>

#### Литература:

##### Литература для педагога:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019;
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014;
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018;
5. Лемов Д., Вулвей Э., Едци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016;
6. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020;
7. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
8. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;

9. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
10. Дуарте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012;
11. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.-М., 1998. с. 147-149;
12. Бейти, П. Анатомия цвета. М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
13. Бикташева Н. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма». Учебно-методическое пособие. М: Лань, 2020
14. Детская одежда. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлина», 2017
15. Единая методика конструирования одежды СЭВ (ЕМКО СЭВ). Том 1-6. М: ЦНИИТЭИлегпром, 1988
16. Исправление дефектов посадки. Система «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Конлига медиа», 2011
17. История моды. 100 платьев, изменивших мир. / Под ред. М.Фогг. М: Магма, 2015
18. Мартынова А.И., Андреева Е.Г. Конструктивное моделирование одежды. М: Московская государственная академия легкой промышленности, 2002
19. Мода. Всемирная история. / Под ред. М.Фогг. М: Магма, 2015
20. Платья и блузки. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлига», 2007
21. Приказчикова А. Гардероб наизнанку. Как индустрия моды уничтожает планету и для чего нужно вывернуть свой шкаф. М: Бомбора, 2020
22. Сборник «Ателье. Мужская одежда от А до Я». Техника кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлига», 2010
23. Труханова А.Т. Иллюстрированное пособие по технологии легкой одежды. М: Легкая и пищевая промышленность, 1984
24. Типовые фигуры женщин. Размерные признаки для проектирования одежды. М: ОАО "ЦНИИШП", 2003.
25. Чаленко Е.А., Мезенцева Т.В., Гончарова Т.Л. Технология изготовления швейных изделий. Основные понятия, термины и определения. М: РГУ им. А.Н.Косыгина, 2017
26. Штиглет М., Кролопп Л. Юбки и брюки. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Конлига медиа», 2016
27. Штиглет М., Кролопп Л. Жакеты и пальто. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлина», 2004
28. Bag design: a handbook for accessories designers. Fashionary, 2016
29. Fashionpedia. The Visual Dictionary Of Fashion Design. Fashionary, 2016
30. Jackson P. Complete pleats: pleating techniques for fashion, architecture and design. Laurence King, 2015
31. Myers W. Bio Design: Nature + Science + Creativity. Thames & Hudson, 2018
32. Nakamichi T. Pattern Magic. Laurence King, 2010
33. Nakamichi T. Pattern Magic 2. Laurence King, 2011

34. Nakamichi T. Pattern Magic 3. Laurence King, 2016
35. Nakamichi T. Pattern Magic: stretch fabrics. Laurence King, 2012
36. Renfrew E., Renfrew C. Basics Fashion Design. Developing a collection. AVA Book SA, 2009
37. Shoe design. Fashionary, 2015
38. Steed J., Stevenson F. Basics Textile design. Sourcing ideas. AVA Books SA, 2012
39. The lives of 50 fashion legends. Fashionary, 2018
40. Wilcox C., Mendes Valerie D. Twentieth-century fashion in detail. V&A publishing, 2009
41. Udale J. Basics Fashion Design. Textiles and fashion. AVA Book SA, 2008
42. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010;
43. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017
44. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. Акулич Маргарита
45. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. — М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — 280
46. с.: илл.
47. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен “Цифровые технологии мультимедиа”, 624 стр., М., Диалектика, 2005.
48. Петрова Н.П. “Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация ”, 251 стр., М., Аквариум, 2004
49. Кружалова, Анастасия Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. - М.: LAPLambertAcademicPublishing, 2019. - 80 с.
50. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007. - № 5. – С. 90;
51. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality
52. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб, пособие/ Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. - Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997;
53. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов 2020;
54. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов 2020;
55. Язык, музыка, математика, Варга Б., Димень Ю., Лопариц Э., 1981.