

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТРИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

О.Б. Жильцов
“ 05 ” “ 09 ” 2019 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

АНІМАЦІЯ В РЕКЛАМІ

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня другого (магістерського)
освітньої програми 022.00.01 «Графічний дизайн»
спеціалізації «Дизайн реклами»

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02135554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти

Програма № 0-1-26/19
Жильцов
(підпис) (прізвище, ініціали)

« » 20 19 р.

Київ – 2019

Розробник:

Герасименко Ярослав Анатолійович, викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.

Викладач:

Герасименко Ярослав Анатолійович, викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.


Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 10 від «29» серпня 2019 року

Завідувач кафедри дизайну _____  Н.І.Кравченко

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

«___» _____ 2019 р.

Гарант освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн» _____  О. В. Кардаш

Робочу програму перевірено

«___» _____ 2019 р.

Заступник директора

з науково-методичної та навчальної роботи _____  А. О. Таранник

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___»__ 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___»__ 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___»__ 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___»__ 20__ р., протокол № __

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристики дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	<i>вибіркова</i>	
Мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>	
Загальний обсяг кредитів/годин	<i>4/120</i>	
Курс	<i>6</i>	-
Семестр	<i>11</i>	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	<i>2</i>	-
Обсяг кредитів	<i>4</i>	-
Обсяг годин, в тому числі:	<i>120</i>	-
<i>Аудиторні</i>	<i>32</i>	-
<i>Модульний контроль</i>	<i>8</i>	-
<i>Семестровий контроль</i>	-	-
<i>Самостійна робота</i>	<i>80</i>	-
Форма семестрового контролю	залік	-

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання дисципліни «Анімація в рекламі» є підготовка майбутнього фахівця до роботи з професійним програмним забезпеченням, освоєння основ моделювання та анімування об'єктів, алгоритмів анімування, розуміння студентом механіки анімованих об'єктів, для застосування отриманих знань в подальшій професійній діяльності, підвищення рівня конкурентоздатності фахівця на ринку праці.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- ознайомлення студентів з основними засобами виразності в рекламі та застосуванням анімації в рекламі як одного з засобів виразності, для підвищення ефективності рекламного контенту;

- ознайомлення з основними дванадцятьма принципами анімації за книгою аніматорів Оллі Джонсона та Френка Томаса студії Волта Діснея «The illusion of Life: Disney Animation»;
- набуття практичних навичок з тривимірного моделювання, текстурювання, візуалізації об'єктів;
- набуття практичних навичок анімування створених в програмному засобі об'єктів;
- освоєння алгоритмів анімування з врахуванням механіки руху об'єктів, практичне застосування описаних О. Джонсоном та Ф. Томасом принципів анімації які є основою для мультиплікаторів.

Самостійна робота з дисципліни передбачає консультування під час аудиторних робіт. Кожне завдання після оцінки обговорюється із студентами для визначення позитивних сторін та помилок.

Загальні компетентності:

ЗК 1	Світоглядна: здатність показати усвідомлення рівних можливостей і гендерних питань; здатність діяти з соціальною відповідальністю і громадянською свідомістю; знання і розуміння предметної області і розуміння професії; здатність до абстрактного та аналітичного мислення й генерування ідей; здатність бути критичним та самокритичним, збереження національних духовних традицій, розуміння переваг здорового способу життя та прийняття їх як власних цінностей.
ЗК 2	Громадянська: здатність до реалізації прав і обов'язків громадянина України; здатність робити свідомий соціальний вибір; повага до Батьківщини, народу, держави, її символіки, традицій, мови; здатність діяти на підставі етичних суджень; відповідально ставитися до завдань і обов'язків; уміння діяти із соціальною відповідальністю та громадською свідомістю; здатність цінувати і поважати національну своєрідність та мультикультурність.
ЗК 3	Комунікативна: здатність до усного та письмового спілкування рідною мовою; здатність спілкуватися другою (іноземною) мовою; здатність працювати у команді (творчому колективі); уміння мотивувати людей і досягати спільних цілей; здатність до конструктивної взаємодії з іншими людьми, незалежно від їх походження та особливостей культури, і поваги до різноманітності; здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності)
ЗК 4	Інформаційна: здатність знаходити, обробляти та аналізувати

	інформацію з різних джерел; здатність до розроблення і управління проектами; здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології; здатність працювати в міжнародному професійному середовищі; володіння інформацією щодо об'єктивного стану ринку дизайнерських послуг.
ЗК 5	Науково-дослідницька: здатність проведення досліджень на відповідному рівні; здатність генерувати нові ідеї (креативність)
ЗК 6	Самоосвітня: Здатність навчатися та самонавчатися; здатність працювати автономно
ЗК 7	Універсальна: здатність до планування та розподілу часу; здатність виявляти, ставити і вирішувати проблеми; здатність застосовувати знання на практиці; здатність приймати обґрунтовані рішення; здатність оцінювати і підтримувати якість роботи; спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію; прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху.

Фахові компетентності базові:

ФК 1	Організаційна: здатність до співпраці з фахівцями інших спеціальностей; здатність до організації й виконання оригінальних творчих проектів у складі групи; здатність до організації та проведення творчих заходів мистецького спрямування.
ФК 2	Естетико-культурологічна: здатність до естетизації середовища та активної участі у соціокультурному житті; здатність застосовувати методикку концептуального проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог; здатність виявляти художні знання, які відображають видову специфіку та взаємодію візуальних мистецтв; здатність до формування сучасного дизайнерського та художньо-творчого мислення, застосування набутих знань на практиці.
ФК 3	Особистісно-креативна: здатність до самостійної розробки та реалізації авторських проектів у галузі дизайну; володіння методикою проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту; здатність до самостійного прийняття сміливих рішень, генерування нових оригінальних ідей для досягнення творчих цілей; здатність до самокритики задля бажання досягти успіху.
ФК 7	Практична: здатність застосовувати здобуті знання на практиці, розв'язувати складні задачі в галузі дизайнерської, виставкової, викладацької діяльності; володіння теоретичними й методичними основами навчання та фахової підготовки дизайнерів у синтезі із практичним застосуванням отриманих знань при організації навчального процесу; планування власної науково-педагогічної діяльності.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Результати навчання (знання та практичні навички й уміння):

знання:

- основних термінів та понять зі сфери дизайну, тривимірного моделювання, анімації;
- структури тривимірних об'єктів;
- інтерфейсу використовуваного програмного забезпечення;
- методів моделювання тривимірних об'єктів;
- сфер застосування технологій тривимірного моделювання, візуалізації, анімації;

вміння:

- моделювати тривимірні об'єкти;
- налаштовувати матеріали і коректно їх накладати на об'єкт;
- текстурувати тривимірні об'єкти;
- налаштовувати рендер-двигун для обчислювання (генерації) готового растрового зображення;
- налаштовувати кадрування анімації та її запис в потрібному розширенні;
- презентувати результат своєї проектної роботи.
- *Програмні результати навчання:*

ПРН 1	Розуміти специфіку концептуального проектування; здійснювати передпроектний аналіз з урахуванням всіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проекту; застосовувати методику концептуального проектування і здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних рішень, а також функціональних і естетичних вимог до об'єкта дизайну.
ПРН 2	Критично опрацьовувати проектний доробок українських та зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу.
ПРН 3	Генерувати ідеї для вироблення креативних проектних пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій.
ПРН 4	Володіти формами соціальної відповідальності управлінця в

	галузі дизайну, обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.
ПРН 6	Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.
ПРН 11	Обирати оптимальні методи викладання матеріалу студентській аудиторії в межах фахових компетентностей; вміти програмувати, організовувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін.
ПРН 12	Орієнтуватись у генезисі сучасного художнього процесу в дизайні, знати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків.
ПРН 14	Орієнтуватись у новітніх матеріалах, що використовуються при розробці об'єктів дизайну; застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назва змістовних модулів, тем	усього	Розподіл годин між видами робіт					
		Аудиторна					Самостійна
		лекції	семінари	практичні	лабораторні	мод. контрол.	
МОДУЛЬ 1.							
Змістовий модуль 1.							
Анімація як засіб виразності в рекламі							
Тема 1. Засоби виразності в рекламі, використання анімації як засобу виразності для підвищення ефективності рекламного контенту.	24	2		6			16
Тема 2. 12 принципів анімації за книгою «The illusion of Life: Disney Animation» авторів Оллі Джонсона та Френка Томаса.	24			8			16
МКР	4					4	
Змістовий модуль 2.							
Основи тривимірного моделювання							
Тема 3. Основи тривимірного моделювання в програмі Autodesk 3ds max.	20	2		2			16
Тема 4. Основи тривимірного моделювання. Анімація тривимірних об'єктів.	20			4			16
Тема 5. Анімований логотип. Створення відео заставки з анімованим логотипом.	24			8			16
МКР	4					4	
Усього за семестр	120	4		28		8	80

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

МОДУЛЬ 1.

Змістовний модуль 1. Анімація як засіб виразності в рекламі

Тема 1. Лекція 1 (2 год.). Засоби виразності в рекламі, використання анімації як засобу виразності для підвищення ефективності рекламного контенту. Практична робота 1. Засоби виразності рекламного контенту, колір, шрифт, формат, текстове наповнення, композиція. Ознаки ефективності рекламного контенту, часовий проміжок зорового сприйняття рекламного контенту глядачем як один з провідних критеріїв його ефективності. Анімований об'єкт в зовнішній рекламі, його роль в приверненні уваги глядача та вплив на цільову аудиторію. Застосування анімації на інтернет-ресурсах, реклама на веб-сайтах, спам, його ефективність. Використання тривимірної анімації в інтернет-каталогах товарів, при створенні відео-презентацій товарів. Обернено пропорційна залежність (за певних умов) кількості рекламного контенту до його ефективності. Перенасичення аудиторії рекламним контентом і падіння його ефективності для рекламодавця. Приклади маркетингових технологій які застосовуються компаніями при поширенні свого рекламного контенту, а саме рішення які покликані мінімізувати перевтому аудиторії.

Тема 2. 12 принципів анімації за книгою «The illusion of Life: Disney Animation» авторів Оллі Джонсона та Френка Томаса. Практична робота 2. Книга є константою для аніматорів, мультиплікаторів, і описує основні характерні риси поведінки анімованих об'єктів. Механіка анімованих об'єктів, врахування їх центру маси, емоційної складової, міміки, зміна форми об'єкта при кадруванні анімації перед початком руху, на початку руху, під час руху, під час зупинки. Застосування даних принципів під час програмування поведінки об'єкта і кадруванні анімації.

Змістовний модуль 2. Основи тривимірного моделювання

Тема 3. Лекція 2 (2 год.). Основи тривимірного моделювання в програмі Autodesk 3ds max. Практична робота 3. Сфери застосування даного програмного забезпечення, його можливості, переваги як інструменту трьохмірного моделювання, візуалізації та анімування. Структура тривимірних об'єктів, трансформування об'єктів з використанням властивостей полігональної структури. Базові терміни: полігон, сплайн, вертекс, нормаль, сегмент, модифікатор, текстура, матеріал, рендерінг.

Тема 4. Основи тривимірного моделювання. Анімація тривимірних об'єктів. Суть завдання полягає в моделюванні стола, тарілки, яблука, налаштування рендерінгу, матеріалів, здійсненні текстурування, встановлення освітлення, створення готового растрового зображення. Шляхом розбивки стандартного примітиву (box) на сегменти, здійснюється видавлювання царги і опор стола. Тарілка і яблука моделюються шляхом створення лінійного контуру половини поперечного розрізу, за допомогою модифікатора lathe здійснюється видавлювання об'ємної форми з лінійного контуру навколо внутрішньої осі на 360 градусів.

Практична робота 4. Створені та текстуровані тривимірні об'єкти анімуються за допомогою шкали анімації, активації вмикача «Auto Key», встановлення відміток ключових кадрів на шкалі анімації при зміні положення об'єктів, положення камери та джерел світла, налаштування рендерінгу серії зображень (кадрів), автоматичне збереження серії зображень в файл відеозапису.

Тема 5. Анімований логотип. Створення відео заставки з анімованим логотипом. Ескізування майбутнього логотипу, його ключових кадрів анімації де пропрацьовується сценарій анімування, створення векторного контуру логотипу використовуючи один з графічних редакторів, експортування векторного контуру в форматі .dwg та імпорт в робоче поле програми Autodesk

3ds max. Редагування імпортованого векторного контуру, його оптимізація для видавлювання об'ємної тривимірної форми. Видавлювання тривимірної форми, налаштування для здійснення рендерінгу відео заставки. **Практична робота 5.** Створення матеріалів для логотипу, накладання матеріалів на логотип, встановлення і налаштування освітлення, встановлення камери, запис руху логотипу, його елемента, фону, траєкторії руху світла та камери в режимі анімації. Рендерінг відео заставки з анімованим логотипом.

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Змістовний модуль 1		Змістовний модуль 2	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	1	1	1	1
Відвідування практичних занять	1	7	7	7	7
Відвідування семінарських занять	Не передбачено навчальним планом				
Робота на практичному занятті	10	2	20	3	30
Робота на семінарському занятті	Не передбачено навчальним планом				
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	Не передбачено навчальним планом				
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	3	15
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом		-	63	-	78
Максимальна кількість балів	139				
Розрахунок коефіцієнта	$141 : 100 = 1,41$				
Залік	100				

6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЇ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ

Змістовий модуль та теми курсу	Години на виконання, передбачені ТП	Академічний контроль	Бали
Змістовний модуль 1			
Тема 1. Застосування анімації на інтернет-ресурсах, реклама на веб-сайтах, спам, його ефективність. Використання тривимірної анімації в інтернет-каталогах товарів, при створенні відео-презентацій товарів.	16	практичне заняття	5
Тема 2. Застосування принципів поведінки анімованих об'єктів під час програмування поведінки об'єкта і кадруванні анімації.	16	практичне заняття, модульний контроль	5
Змістовний модуль 2			
Тема 3. Структура тривимірних об'єктів, трансформування об'єктів з використанням властивостей полігональної структури.	16	практичне заняття	5
Тема 4. Ескізування майбутнього логотипу, його ключові кадри анімації.	16	практичне заняття	5
Тема 5. Створення матеріалів для логотипу, накладання матеріалів на логотип, встановлення і налаштування освітлення, встановлення камери, запис руху логотипу, його елементу, фону, траєкторії руху світла та камери в режимі анімації.	16	практичне заняття, модульний контроль	5
Усього годин	80		25

Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:

1. своєчасність виконання;
2. повнота обсягу виконання;
3. якість виконання;
4. самостійність виконання;
5. виявлення ініціативності;
6. виявлення творчого підходу.

6.3. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Поточний контроль здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді перегляду творчих робіт (портфоліо-контроль).

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Проектування об'єктів реклами» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок.

Модульний контроль проводиться у формі модульної контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів.

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

Критерії оцінювання	К-ть балів
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.	21 – 25
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень.	17 – 20
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок; продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	13 – 16
студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень	9 – 12
студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	5 – 8

студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно висновки на основі проведених спостережень..	1 - 4
---	-------

6.4. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре Добре	82-89 75-81
Задовільно Достатньо	69-74 60-68
Незадовільно	0-59

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «АНІМАЦІЯ В РЕКЛАМІ»

Разом: *120 год*, лекції – *4 год.*, практичні заняття — *28 год.*, самостійна робота — *80 год.*, модульна — *8 год.*, залік.

Модулі	МОДУЛЬ 1.				
Змістові модулі	Змістовий модуль 1. Анімація як засіб виразності в рекламі.		Змістовий модуль 2. Основи тривимірного моделювання.		
бали	63		78		
Лекції	Лекція 1. Засоби виразності в рекламі, використання анімації як засобу виразності для підвищення ефективності рекламного контенту		Лекція 2. Основи тривимірного моделювання в програмі Autodesk 3ds max.		
Відвідування лекцій 2 б.	1 бал		1 бал		
Теми практичних занять	Засоби виразності в рекламі, використання анімації як засобу виразності для підвищення ефективності рекламного контенту (6 год.)	12 принципів анімації за книгою «The illusion of Life: Disney Animation» авторів Оллі Джонсона та Френка Томаса. (8 год.)	Основи тривимірного моделювання в програмі Autodesk 3ds max. (2 год.)	Основи тривимірного моделювання. Анімація тривимірних об'єктів.(4 год.)	Анімований логотип. Створення відео заставки з анімованим логотипом. (8год.)
64 б.	13	14	11	12	14
Самостійні роботи (бали)	Застосування анімації на інтернет-ресурсах, реклама на веб-сайтах, спам, його ефективність. Використання тривимірної анімації в інтернет-каталогах товарів, при створенні відео-презентацій товарів.	Застосування принципів поведінки анімованих об'єктів під час програмування поведінки об'єкта і кадрів анімації.	Структура тривимірних об'єктів, трансформування об'єктів з використанням властивостей полігональної структури.	Ескізування майбутнього логотипу, його ключові кадри анімації.	Створення матеріалів для логотипу, накладання матеріалів на логотип, встановлення і налаштування освітлення, встановлення камери, запис руху логотипу
25 б.	5	5	5	5	5
50 б.	МКР – 25 б.		МКР – 25 б.		
Разом за семестр – 141 балів (коефіцієнт визначення успішності – 1,41)					
Залік – 100 б.					

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основні:

1. Степанов А.В., Мальгин В.И., Иванова Г.И. Объемно-пространственная композиция. – М., Архитектура-С. – 2007. – 256 с.
2. Чернышев О.В. Формальная композиция. – М., Харвест. – 1999. 312 с.
3. Волошко В.М. Принципы решения знаковых изображений. Учеб пособие. – М.: Московский архитектурный институт, 1987.
4. Даглдиян Калуст. Декоративная композиция – М., Феникс. – 2010. – 315 с.
5. Гаррет Дж.. Вебдизайн. Элементы опыта взаимодействия. - СПб.: Символ, 2008 - 185 с.
6. Робин У. Недизайнерская книга о дизайне. - СПб.: Весь, 2002
7. Ниельсен Якоб Вебдизайн. - СПб: Символ, 2008. _503 с.

Додаткові:

8. Панкратова Т. Photoshop 7: Учебный курс. - СПб.: Питер, 2002.
9. Панкратова Т. Freeland 9: Учебный курс. - СПб.: Питер, 2001.
10. Петров Л. Photoshop 7. Для профессионалов. - СПб.: Питер, 2003.
11. Петров Л. Самоучитель CorelDRAW 11. - СПб.: Питер, 2003.
12. Левковец Л. Adobe Indesign CS3. Базовый курс. - СПб: ООО «БХВ-Петербург», 2007. – 502 с.
13. Берд Дж. Веб-дизайн. Руководство разработчика / Дж. Берд. – М., СПб.: Питер, 2012 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
14. Кирсанов Д. Веб-дизайн / Д. Кирсанов. – СПб., 2001 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
15. Порев В.Н. Компьютерная графика / В.Н. Порев. – Санкт-Петербург, 2002 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2199).
16. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – К., 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).

17. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. – Санкт-Петербург, 2004 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2109).
18. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных объектов: Учеб., пособие. – М.: Архитектура-С, 2004. – 232 с.
19. Дизайн архитектурной среды: Учеб. Для вузов / Г.Б. Минервин, А.В. Ермолаев, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов, Н.И. Щепетков, А.А. Гаврилина, Н.К. Кудряшов. – М.: Архитектура-С, 2006. – 504 с.
20. Забелина Е.В. Поиск новых форм в ландшафтной архитектуре: Учеб. Пособие. – М.: Архитектура-С, 2005. – 160 с.
21. Лакшми Бхаскаран. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. – М.: АРТ-Родник, 2006. – 256 с.
22. Мак-Коркодейл Чарльз. Убранство жилого интерьера от античности до наших дней / Пер. с англ. Е.А. Кантир. – М.: Сварог и К, 2006. – 248 с.