

ПЕРЕЧЕНЬ МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

3D моделирование

1. Миловская О.С. 3DS Max 2016. Дизайн интерьеров и архитектуры. - Питер, 2016. - 368 с.
2. Тимофеев С.М. 3DS Max 2014. БХВ - Петербург, 2014. - 512 с.
3. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.7.- СПб.: БХВ-Петербург, 2016.- 400 с.
4. Чехлов Д. А. Визуализация в Autodesk Maya: Mental Ray Renderer. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 696 с.
5. Петелин А. Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 370 с.
- 6.

Unity

1. Линовес Дж. Виртуальная реальность в Unity./ Пер, с англ. Рагимов Р. Н. - М.: ДМК Пресс, 2016. - 316 с.
2. Торн А. Основы анимации в Unity/Алан Торн. - М.: ДМК, 2016. – 176 с.
3. Хокинг Дж. Мультиплатформенная разработка на C#. – Питер, 2016. - 336 с.
4. Торн А. Искусство создания сценариев в Unity .- ДМК Пресс 2016. - 360 с.

Game Development

1. Донован Т. Играй! История видео игр. – Белое яблоко, 2014. 648с.
2. Шелл Д. Искусство Геймдизайна (The Art of Game Design). – Джесси Шелл, 2008. – 435с.
3. Клэйтон К. Создание компьютерных игр без программирования. – Москва, 2005. – 560с.

Работа в ПО по созданию VR/AR приложений

1. <http://www.unity3d.ru/index.php/video/41> Видеоуроки на русском
2. <https://www.youtube.com/user/4GameFree> Видеоуроки по Unity и программированию на C#
3. <https://www.youtube.com/user/evtoolbox> Канал с видеоуроками по использованию конструктора EV Toolbox
4. <http://holographica.space/articles/design-practices-in-virtual-reality-9326>
Статья "Ключевые приемы в дизайне виртуальной реальности. Джонатан Раваж (Jonathan Ravasz), студент Медиалаборатории Братиславской высшей школы изобразительных искусств.

Съемка и монтаж панорамных фото и видео

1. <http://making360.com/book/> Бесплатное руководство в PDF из 2 разделов и 57 частей, в которых описываются проблемы съёмки, сшивания и их решения.