

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика и визуализация данных

Автор:

к.т.н., доцент кафедры прикладных информационных технологий Мосягин А.Б.

младший преподаватель кафедры прикладных информационных технологий Ефремов А.В.

Код и наименование направления подготовки, профиля:

42.03.02 Журналистика

«Медиажурналистика» (Liberal Arts)

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Цель освоения дисциплины: сформировать способность использовать современное программное обеспечение и электронные ресурсы в планировании и реализации гуманитарных цифровых проектов

План курса:

| № п/п | Наименование тем (разделов) | Содержание тем (разделов) |
|--------|---|--|
| Тема 1 | Введение в понятие Компьютерная графика и визуализация данных. | Виды искусств. Пластические виды искусства: живопись, графика, декоративное и прикладное искусство, графический дизайн, произведения народного творчества и прикладного характера. Способы воспроизведения печатной графики: высокая, глубокая, плоская печать. Использование различных видов и жанров графики в печатной и экранной рекламе |
| Тема 2 | Основные понятия графической информации. Исторические аспекты возникновения и развития компьютерной графики. Характеристика, возможности и области применения компьютерной графики в РИСО | Виды информации и компьютерные данные. Графические данные. Возникновение компьютерной графики. Предпосылки создания компьютерной графики. Айвен Сазерленд и его Sketchpad. Интерактивные особенности компьютерной графики и возможности ее использования в рекламе и PR |
| Тема 3 | Аппаратные средства компьютерной графики и анимации | Hardware как инструмент создания объектов компьютерной графики. Минимальный и расширенный аппаратный состав графических станций |
| Тема 4 | Программные средства компьютерной графики и анимации | Классификация software графических станций |

| № п/п | Наименование тем (разделов) | Содержание тем (разделов) |
|---------|---|---|
| Тема 5 | Форматы графических файлов | Классификация форматов графических файлов и их характеристики. Сжатие графических данных с потерями и без потерь. Алгоритмы RLE, LZW, Хаффмана, CCITT. Язык описания страниц PostScript, форматы EPS, TIFF, GIF, BMP, JPEG, AI, CDR, EPS, PDF, RAW и др. |
| Тема 6 | Аддитивные и субтрактивные модели описания цвета в компьютерной графике | Законы трихроматического синтеза цвета Г.Грассмана. Цвет аддитивный и субтрактивный. Цветовая модель RGB. Ограничения модели RGB. Цветовые модели CMY и CMYK. Ограничения модели CMY. Цветовые модели HSB, HSL, Grayscale, LAB. Индексированный цвет, работа с палитрой |
| Тема 7 | Редакторы компьютерной графики | Классификация программных средств компьютерной графики: редакторы растровой и векторной графики; настольные издательские системы; смешанные системы и имитаторы рисования; программы-векторизаторы; программные средства 3D графики, анимации и САПР; графические библиотеки и стандарты; графические расширения и встроенные средства редактирования графики; средства веб-графики. Растровые и векторные графические редакторы. Создание объектов фрактальной графики |
| Тема 8 | Интерфейс растровых, векторных графических редакторов и приложений анимационной графики | Интерфейс и его виды: WIMP, SILK, интерфейс на основе биометрической технологии, семантический интерфейс. Интерфейс и электронные инструменты Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Flash и др. |
| Тема 9 | Основы технологии проектирования конечного рекламного продукта в соответствии с Единой системой конструкторской документации (ЕСКД) | Единая система конструкторской документации (ЕСКД). Оформление графической документации, разрабатываемой и применяемой на всех стадиях жизненного цикла изделия или услуги. Основное назначение стандартов по выполнению графической документации. Этапы работы с оригинал-макетом печатной графики и экранной аудиовизуальной продукции для Интернета |
| Тема 10 | GIF-анимация, инфографика | Понятие GIF-анимации. Методика создания GIF анимированных файлов (аватаров для форумов, блогов, чатов, централизованной службы мгновенного обмена сообщениями сети Интернет - ICQ), баннеров и др. в среде Adobe Photoshop. SVG графика. |

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:

В ходе реализации дисциплины «Компьютерная графика и визуализация данных» используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся: дискуссии, домашние задания.

Промежуточная аттестация:

Экзамен проводится в форме устного ответа на вопросы билета.

Основная литература:

1. Киреева Г.И., Курушин В.Д., Мосягин А.Б., Нечаев Д.Ю., Чекмарев. Ю.В. Основы информационных технологий. М.: ДМК Пресс, 2010. http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=1148