

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

## Б1.В.03. 2D-художник

(индекс и наименование дисциплины (модуля), в соответствии с учебным планом)

**Автор-составитель:** Профессор кафедры Системного анализа и информатики, д. т. н. , профессор Ромашкова О. Н.

**Код и наименование направления подготовки, профиля:** 09.04.03 Прикладная информатика, профиль «Разработка компьютерных игр (Гейм - дизайн)»

**Квалификация выпускника:** магистр

**Форма обучения:** очная дистанционная

### Цели и задачи дисциплины

Подготовка обучающихся к профессиональной деятельности в области использования информационных и коммуникационных технологий (в сфере проектирования, разработки, внедрения и эксплуатации информационных систем, управления их жизненным циклом) и к решению задач проектного, организационно-управленческого и научно-исследовательского типов. Изучаемая дисциплина готовит обучающегося к выполнению обобщенной трудовой функции: выполнение работ и управление работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы (профессиональный стандарт 06.015 Специалист по информационным системам (Приказ Минтруда России 18.11.2014 г. № 896н, зарегистрирован в Минюст России 24 декабря 2014 г. N 35361).

Дисциплина «2D-художник» предназначена для освоения навыков стратегии проектирования и использования ИКТ для создания ИС в прикладной области, организации и управления информационными процессами организации, исследования прикладных и информационных процессов.

В процессе обучения по дисциплине у обучающихся формируются следующие компетенции: ПК-1; ПК-6.

### План курса

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование раздела дисциплины (элемента модуля)</b>	<b>Содержание раздела</b>
1	Создание игровых концептов в соответствии с техническим заданием или референсами	Геймдизайн, графический дизайн. Основы живописи, рисунка и композиции. Использование различных видов и жанров графики в печатной и экранной рекламе. Информационный потенциал игры: информационные ресурсы, инструментарий разработки, структура конечного игрового пространства.
2	Отрисовка объектов, персонажей, локаций в соответствии со стилем игры, фильма или брендинга	Reallusion CrazyTalk Animator, Adobe Photoshop, 2D's Max, Corel DRAW. Виды графики. 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. Понятие рекламного документа, создание и использование шаблонов документов в различных графических приложениях. Классификация программных средств компьютерной графики: редакторы растровой и векторной графики
3	Использование элементов растровой и векторной графики	Разработка и создание игровых макетов с помощью графических редакторов (Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, CoralDro).
4	Создание и отрисовка промо-материалов	Цифровое искусство в современной живописи. Создание многостраничных макетов в редакторе Adobe InDesign. Подготовка изображений для печати и размещения в сети. Выводы PostScript файлов

**Формы текущего контроля промежуточной аттестации:** экзамен, 2 семестр

**Планируемые результаты обучения по дисциплине  
«2D-художник»**

<b>Наименование категории (группы)</b>	<b>Код и наименование компетенции выпускника</b>	<b>Индикаторы</b>
Системный анализ, моделирование прикладных и	ПК-1. Способность применять современные методы и инструментальные	ПК-1.1 Знает современные методы и инструментальные средства прикладной информатики для автоматизации и

информационных процессов и управление аналитическими работами в области создания информационных систем; исследование и разработка эффективных методов создания и управления информационными системами в прикладных	средства прикладной информатики для автоматизации и информатизации решения прикладных задач различных классов и создания ИС	информатизации решения прикладных задач различных классов и создания ИС ПК-1.1. Умеет применять современные методы и инструментальные средства прикладной информатики для автоматизации и информатизации решения прикладных задач различных классов и создания ИС ПК-1.1. Владеет навыками применения современных методов и инструментальных средств прикладной информатики для автоматизации и информатизации решения прикладных задач различных классов, анализа результатов выполнения ИТ-проектов и выполнения управленческих действий по результатам анализа
	ПК-6. Способность выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы.	ПК-6.1. Знает методологии и технологии проектирования ИС; методы и средства проектирования ИС; методы документирования процессов создания ИС. ПК-6.2. Умеет выполнять работы по созданию, модификации и сопровождению ИС; управлять процессами создания и сопровождения ИС на всех стадиях жизненного цикла. ПК-6.3. Владеет навыками управления работами по созданию и сопровождению ИС; навыками работы с инструментальными средствами проектирования прикладных и информационных процессов.

### Объем дисциплины «2D-художник»

Вид учебной работы		Количество часов				
		Всего по уч. плану	Семестр			
			1	2	3	4
аудиторные занятия (всего):		48				
в том числе	лекционные занятия	16		16		
	практическая подготовка	32		32		
самостоятельная работа:		60		60		
общая трудоемкость дисциплины:	часы:	144		144		
	зачетные единицы:	4		4		
Формы итогового контроля		Э		36		

### Перечень рекомендуемой учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Петров М.Н., Молочков В.П.-Компьютерная графика. Учебник для вузов. 2-е издание-СПб.: Питер-2016 -
2. Мишин А.В., Мистров Л.Е., Картавцев Д.В.-Информационные технологии в профессиональной деятельности-Российский государственный университет правосудия-2011- -<http://www.iprbookshop.ru/5771.html>
3. Ю.А. Кравченко Основы конструирования систем геомоделирования. Книга 2 Информационное геомоделирование. Модели и методы. СГГА, Новосибирск, 2008
4. Ковальчук А.К., Шайтура С.В. Основы геоинформационных систем. Учебник для вузов. М.:Изд-во «Рудомино» 2009.- 206с.
5. Картоведение: учебник для вузов / А.М. Берлянт, А.В. Востокова, В.И. Кравцова и др.; под ред. А.М. Берлянта – М. Аспект Пресс, 2003г. – 477 с.
6. Аммерал Л. Машинная графика на персональных компьютерах. — М.: Сол Систем, 1992.
7. Роджерс Д. Алгоритмические основы машинной графики: Пер. с англ. – М.: Мир, 2011.
8. Филинова О.Е. Информационные технологии в рекламе. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2006.
9. Фокс А., Пратт М. Вычислительная геометрия. Применение в проектировании и на производстве: Пер. с англ. — М.: Мир, 2014.
10. Шамхалова С. Ш.. Теле- и радиореклама. Секреты завоевания потребителей. – М.: Ай Пи Эр Медиа, 2009.