The background features a dark blue gradient with technical diagrams. On the left, a large circular scale with tick marks and numbers from 140 to 260 is visible. Several circular diagrams with arrows and dashed lines are scattered across the page, suggesting a technical or engineering theme.

# «НОМИНАНТЫ В БИБЛИОТЕКУ ПРОЕКТИРОВЩИКА»

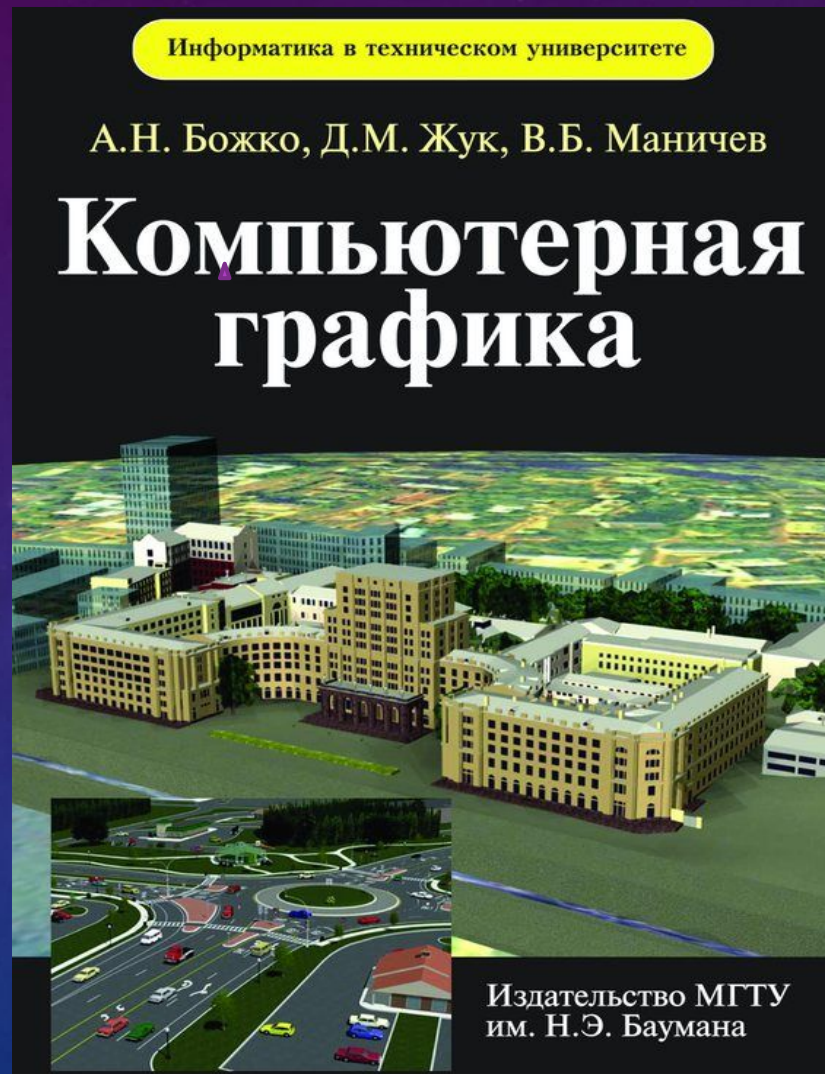
ГИМНАЗИЯ №116

# 1. КНИГА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Автор: Аркадий Божко

Жанр: учебная литература

Год: 2007



В ней рассмотрены физические основы цветовосприятия и особенности самых распространенных цветовых моделей. Дано представление о принципах измерения цвета и калибровки устройств ввода-вывода. Подробно описаны технические средства компьютерной графики и особенности графических устройств современных вычислительных систем.

Также изложены алгоритмы растровой графики и форматы графических файлов. Отдельная глава посвящена математическим моделям кривых, поверхностей и тел. Содержание книги соответствует курсу лекций, который авторы читают в МГТУ им. Н. Э. Баумана. Для студентов, обучающихся по различным направлениям и специализациям современных информационных технологий.

Таким образом, данная книга будет полезна специалистам по системам автоматизированного проектирования, разработчикам игр и программистам, ведь в ней рассмотрены основы программирования.

## 2. КНИГА «SWIFT. ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ ПРИЛОЖЕНИЙ ПОД IOS И MACOS»

Автор: Василий Усов

Жанр: учебная литература

Год: 2017



Swift — быстрый, современный, безопасный и удобный язык программирования — появился совсем недавно и стал огромным сюрпризом для iOS-общественности.

Данная работа Василия Усова содержит исчерпывающую информацию для всех желающих научиться программировать на замечательном языке Swift и создавать собственные iOS-приложения.

В книге присутствует не только теоретический материал, но и большое количество практических примеров и заданий, которые позволят постичь все тонкости нового языка.

Мы считаем, что практика- это важная часть при закреплении полученной информации, ведь если не уметь применять то, что мы знаем , то эти умения абсолютно бесполезны. Именно поэтому, книга «Swift. Основы разработки приложений под iOS и macOS» находится в нашем списке.

# 3. КНИГА «3D PHOTOSHOP»

Автор: Стив Кэплин

Жанр: Программы

Год: 2014



Этот путеводитель по всем 3D-возможностям программы Photoshop научит читателя быстро создавать модели и сцены.

Главы книги, построенные в форме проектов и содержащие множество разнообразных идей и интересных пояснений, помогут читателю освоить важные понятия из области 3D-графики и покажут, на что способна программа Photoshop.

Начинающий программист узнает, как творчески максимально реализовать себя, и научится создавать привлекательную 3D-графику.

Именно с этой книги можно начать знакомиться с «миром программирования».