## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Программирование компьютерной графики»

Дисциплина «Программирование компьютерной графики» является частью программы магистратуры «Интегрированные системы управления производством» по направлению «15.04.04 Автоматизация технологических процессов и производств».

### Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины: формирование дисциплинарных компетенций по алгоритмизации современных математических методов и концепций работы визуализации. с современными программно-аппаратными средствами Задачи дисциплины: освоение студентами методов компьютерной и векторной графики; формирование умения геометрии, растровой использовать возможности вычислительной тех-ники в области построения изображений; приобретение навыков работы с графическими библиотеками и в современных графических пакетах и системах...

# Изучаемые объекты дисциплины

Алгоритмы и методы построения изображений на вычислительной технике..

## Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах Номер семестра 1		
1. Проведение учебных занятий (включая проведе-ние текущего контроля успеваемости) в форме: 1.1. Контактная аудиторная работа, из них:	63	63		
- лекции (Л)	16	16		
- лабораторные работы (ЛР)	36	36		
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)	9	9		
- контроль самостоятельной работы (КСР)	2	2		
- контрольная работа				
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	81	81		
2. Промежуточная аттестация				
Экзамен	36	36		
Дифференцированный зачет				
Зачет				
Курсовой проект (КП)				
Курсовая работа (КР)				
Общая трудоемкость дисциплины	180	180		

# Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах Л ЛР ПЗ		Объем внеаудиторных занятий по видам в часах СРС	
1-й сем		V-12	110	010
Построение сложных объектов	8	20	0	41
Тема 5. Построение динамических изображений, алгоритмы для построения движущихся изображений, морфинг. Тема 6. Алгоритмы построения трехмерных объектов на плоскости, алгоритмы для построения трехмерных композиций, удаление невидимых линий, алгоритм Z-буфера, алгоритм художника. Тема 7. Аппаратные средства компьютерной графики, работа средств ввода-вывода графической информации, работа аппаратных средств ускорения работы с графическими объектами.				
Алгоритмические основы программирования компьютерной графики	8	16	9	40
Тема 1. Математические основы компьютерной графики, операции преобразования графических примитивов на плоскости и в пространстве. Тема 2. Проекции изображений, виды проекций, способы построения проекций. Тема 3. Построение графических примитивов, построение отрезков и окружностей на плоскости, алгоритм Брезенхейма. Тема 4. Фрактальная геометрия, понятие фрактала, виды фракталов, построение фракталов на ЭВМ.				
ИТОГО по 1-му семестру	16	36	9	81
ИТОГО по дисциплине	16	36	9	81