

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 21.08.2023 19:54:40
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a196149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет Математики и информационных технологий
Кафедра Прикладной информатики и программирования

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

дисциплина **Б1.В.ДВ.02.01 Компьютерная графика**
часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление
01.03.02 **Прикладная математика и информатика**
код наименование направления

Программа
Программирование мобильных, облачных и интеллектуальных систем

Форма обучения
Очная
Для поступивших на обучение в
2020 г.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-4. Способен использовать инструментальные средства и технологии создания графических модулей	ПК-4.1. Основные понятия и средства создания компьютерной графики и визуализации изображений; возможности пакетов прикладных программ компьютерной графики в профессиональной деятельности; виды фрактальной графики; способы формирования машинной графики.	Обучающийся должен знать : <ul style="list-style-type: none"> • основные понятия компьютерной графики; • способы визуализации изображений (векторный и растровый); • основные принципы моделирования на плоскости; • основные средства для работы с графической информацией; • возможности пакетов прикладных программ компьютерной графики в профессиональной деятельности; • способы кодирования цвета; • способы формирования машинной графики; • виды фрактальной графики.
	ПК-4.2. Создавать, редактировать и оформлять графическую информацию с использованием прикладных программ; выполнять построение геометрических примитив; выбирать необходимые программные средства для работы с графической информацией.	Обучающийся должен уметь: <ul style="list-style-type: none"> • выполнять построение геометрических примитивов; • выбирать необходимую графическую среду для решения поставленной задачи; • создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере с использованием прикладных программ.
	ПК-4.3. Методами и средствами обработки графической информации; навыками построения алгоритмов при решении поставленных задач, их реализацией в выбранном графическом пакете.	Обучающийся должен владеть навыками: <ul style="list-style-type: none"> • методами и средствами обработки графической информации; • профессиональными навыками постановки задач, обоснованно строить алгоритмы при решении поставленных задач, реализации их в данном графическом пакете.

2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина реализуется в рамках части, формируемая участниками образовательных отношений.

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в рамках изучения следующих дисциплин: «Алгоритмы и языки программирования», «Компьютерная алгебра и проективная геометрия».

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зач. ед., 108 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	108
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	16
практических (семинарских)	16
лабораторных	16
другие формы контактной работы (ФКР)	0,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	59,8

Формы контроля	Семестры
зачет	7

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
1	Базовые основы компьютерной графики	16	16	16	59,8
1.1	Основы работы с цветом. Цветовые	2	0	0	6

	модели.				
1.2	Основные понятия компьютерной графики	2	0	0	6
1.3	Виды компьютерной графики. Основы векторной и растровой графики. Работа в Adobe Photoshop.	2	4	4	10
1.4	Работа с редактором Corel Draw. Основы трехмерной графики.	2	4	4	10
1.5	Фрактальная графика	4	4	4	10
1.6	Алгоритмы вывода прямой линии, окружности	4	2	0	9
1.7	Стиль линии. Алгоритмы заполнения	0	2	4	8,8
	Итого	16	16	16	59,8

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Базовые основы компьютерной графики	
1.3	Виды компьютерной графики. Основы векторной и растровой графики. Работа в Adobe Photoshop.	Основные программные средства для работы с векторной и растровой графикой. Основы работы в программе Adobe Photoshop. Панели инструментов и горячие клавиши Adobe Photoshop.
1.4	Работа с редактором Corel Draw. Основы трехмерной графики.	Основы работы в программе Corel Draw. Панели инструментов и горячие клавиши Corel Draw. Основы двумерной и трехмерной графики в прикладных программах. Основы трехмерной графики в Corel Draw. Создание двумерных и трехмерных объектов в Corel Draw.
1.5	Фрактальная графика	Виды фракталов. Особенности программной реализации фракталов. Алгоритмы.
1.6	Алгоритмы вывода прямой линии, окружности	
1.7	Стиль линии. Алгоритмы заполнения	Основные алгоритмы программирования графики. Использование языков программирования для создания объектов компьютерной графики.

Курс лабораторных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Базовые основы компьютерной графики	
1.3	Виды компьютерной графики. Основы векторной и растровой графики. Работа в Adobe Photoshop.	Лабораторная работа № 1. Изучение основ растровой графики.

1.4	Работа с редактором Corel Draw. Основы трехмерной графики.	Лабораторная работа № 2. Изучение основ растровой графики.
1.5	Фрактальная графика	Лабораторная работа № 3. Программная реализация фракталов
1.7	Стиль линии. Алгоритмы заполнения	Лабораторная работа № 4. Реализация вывода простейших фигур с заполнением

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Базовые основы компьютерной графики	
1.1	Основы работы с цветом. Цветовые модели.	Понятие цвета. Растровые изображения и их основные характеристики. Способы описания цвета. Аддитивная цветовая модель RGB. Система соответствия цветов. Кодирование цвета.
1.2	Основные понятия компьютерной графики	Графические форматы. Форматы файлов растровой и векторной графики. Эволюция компьютерных видеосистем. Фрактальная и трехмерная графика.
1.3	Виды компьютерной графики. Основы векторной и растровой графики. Работа в Adobe Photoshop.	Геометрические характеристики растра. Количество цветов. Оценка разрешающей способности растра. Методы улучшения растровых изображений. Растровая графика. Векторная графика.
1.4	Работа с редактором Corel Draw. Основы трехмерной графики.	
1.5	Фрактальная графика	Понятие фрактала. Геометрические (конструктивные) фракталы. Снежинка Коха. Основные свойства кривой Коха. Т-квадрат. Н-фрактал. Дерево Мандельброта. Алгебраические фракталы. Множество Мандельброта. Множество Жюлиа. Фрактал Ньютона. Стохастические фракталы.
1.6	Алгоритмы вывода прямой линии, окружности	Понятие пикселя. Алгоритмы вывода прямой линии. Инкрементные алгоритмы. Соотношение между координатами. Алгоритм Брезенхэма. Алгоритм вывода окружности. Алгоритм вывода эллипса.