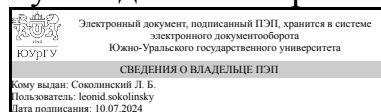


УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



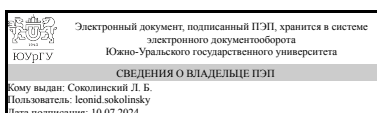
Л. Б. Соколинский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.О.19 Компьютерная графика
для направления 09.03.04 Программная инженерия
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Системное программирование

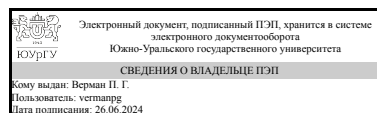
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия, утверждённым приказом Минобрнауки от 19.09.2017 № 920

Зав.кафедрой разработчика,
д.физ.-мат.н., проф.



Л. Б. Соколинский

Разработчик программы,
старший преподаватель



П. Г. Верман

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является ознакомление с базовыми концепциями и фундаментальными принципами компьютерной графики. Основной задачей изучения дисциплины является приобретение студентами прочных знаний и практических навыков в области, определяемой основной целью дисциплины. В результате изучения дисциплины студенты должны свободно ориентироваться и иметь представление об основных понятиях компьютерной графики.

Краткое содержание дисциплины

Основы человеко-машинного взаимодействия (HCI). Основные методы компьютерной графики. Графические системы. Интерактивная компьютерная графика.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

| Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции) | Планируемые результаты обучения по дисциплине |
|---|--|
| ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов | Знает: основные факты, концепции, теории связанные с прикладной математикой и информатикой в компьютерной графике, основы OpenGL, принципы восприятия цвета и света, преобразования на плоскости и в пространстве, цветовые модели и модели освещения Умеет: применять знания компьютерной графики в создании компьютерных приложений, создавать приложения с компьютерной графикой, использовать библиотеку OpenGL для создания приложений, использующих компьютерную графику Имеет практический опыт: создания приложений, использующих компьютерную графику, создания моделей, анимации и эффектов компьютерной графики с помощью библиотеки OpenGL |

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

| Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана | Перечень последующих дисциплин, видов работ |
|--|---|
| 1.О.12.03 Программирование на языке C++, 1.О.12.04 Объектно-ориентированное программирование, 1.О.12.02 Основы программирования, 1.О.12.05 Веб-программирование для систем искусственного интеллекта, 1.О.12.01 Информатика, 1.О.15 Структуры и алгоритмы обработки данных, Учебная практика (технологическая, проектно-технологическая) (2 семестр) | 1.О.12.06 Программирование защищенных интеллектуальных систем, 1.О.24 Информационные системы |

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

| Дисциплина | Требования |
|---|---|
| 1.О.12.02 Основы программирования | <p>Знает: основные структуры данных и алгоритмы их обработки, основные конструкции языка программирования высокого уровня, основные компоненты современной среды программирования, современный язык программирования Python, библиотеки и программные платформы для программирования приложений, среды программирования для создания программ на языках высокого уровня</p> <p>Умеет: разрабатывать алгоритмы и создавать программы на основе концепции структурного программирования, проектировать программу, кодировать программу, осуществлять тестирование программы, а также отлаживать программу с использованием инструментов среды программирования, разрабатывать программные приложения с использованием языка программирования Python, устанавливать среду программирования, создавать и отлаживать программы в среде программирования</p> <p>Имеет практический опыт: разработки алгоритмов и создания программ, а также использования встроенных структур данных языка программирования высокого уровня, работы с современной средой программирования, проектирования и решения простых задач, установки и использования среды программирования PyCharm</p> |
| 1.О.12.04 Объектно-ориентированное программирование | <p>Знает: современные языки программирования, библиотеки и программные платформы для объектно-ориентированного программирования приложений (C++, C#), основные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках программирования; возможности компиляторов программных проектов под различные операционные системы; наборы инструкций для системных утилит автоматической сборки программного обеспечения и установки программных пакетов объектно-ориентированных библиотек и фреймворков, методы разработки алгоритмов и программ в рамках объектно-ориентированной парадигмы программирования на современном языке высокого уровня; принципы объектно-ориентированной парадигмы: абстрагирование, инкапсуляция, наследование, полиморфизм; основные синтаксические конструкции объектно-ориентированного языка</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>программирования: классы, поля, свойства, методы, выражения, события; методы обобщенного программирования; методы оценки сложности алгоритмов; функциональные возможности стандартной библиотеки языка и фреймворка Умеет: разрабатывать программные приложения с использованием современных языков программирования, библиотек и программных платформ объектно-ориентированного программирования (C++, C#), использовать функциональные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках программирования для разработки прикладных программ; использовать утилиты автоматической сборки и развертывания программ в операционных системах, разрабатывать алгоритмы и программы в рамках объектно-ориентированной парадигмы на современном языке программирования высокого уровня с применением основных синтаксических конструкций и функциональных возможностей стандартной библиотеки языка и фреймворка Имеет практический опыт: создания сложных программных систем с применением принципов ООП, работы с основными современными интегрированными средами разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках, разработки, отладки и развёртывания программного обеспечения в операционных системах семейства Windows и Linux, разработки алгоритмов и программ, отладки, поиска и устранения ошибок программного кода, оценки сложности алгоритмов, использования возможностей стандартной библиотеки, сторонних библиотек программного кода и фреймворков</p> |
| <p>1.О.12.05 Веб-программирование для систем искусственного интеллекта</p> | <p>Знает: принципы функционирования web-серверов, реализации клиент-серверных web-приложений, многопоточность и межпроцессное взаимодействие, принципы организации Web, сетевые технологии и протоколы, языки и фреймворки разработки web-приложений, основные паттерны проектирования web-приложений (MVC, MVP, MVVP и т.д.), принципы проектирования пользовательских интерфейсов в web Умеет: создавать web-приложения с развертыванием серверной части и инструментария разработки под различные ОС или системы контейнеризации, разрабатывать web-приложения с применением инструментов автоматизации сборки, интеграции, тестирования и развертывания ПО, формировать и анализировать требования к web-приложению Имеет практический опыт: реализации web-приложений с синхронной и асинхронной</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>обработкой запросов, разработки web-приложений с применением современных языков программирования и технологий, проектирования многопоточных web-приложений с применением современных web-фреймворков</p> |
| 1.О.15 Структуры и алгоритмы обработки данных | <p>Знает: базовые структуры данных и основные алгоритмы их обработки , ПК-7.1. 3-1. Знает виды представления данных, методы поиска и парсинга данных; Умеет: выбирать оптимальные алгоритмы для решения задач предметной области и осуществлять их программную реализацию Имеет практический опыт: применения наиболее распространенных алгоритмов для решения задач с использованием сложных структур данных</p> |
| 1.О.12.03 Программирование на языке C++ | <p>Знает: алгоритмы и структуры данных в языке C++; библиотеки машинного обучения на языке C++, среды разработки на языке C++, синтаксис языка C++ и технологии разработки прикладного ПО на языке C++ Умеет: реализовывать алгоритмы сбора, анализа и обработки данных с применением библиотек C++, разрабатывать ПО на языке C++ с использованием системных вызовов (API операционных систем), разрабатывать прикладные программные решения на языке C++ Имеет практический опыт: применения библиотек машинного обучения при разработке приложений искусственного интеллекта на C++, создания приложений на языке C++ с соблюдением принципов ООП и code style</p> |
| 1.О.12.01 Информатика | <p>Знает: базовые понятия информатики и вычислительной техники, состав, назначение функциональных компонентов и программного обеспечения персонального компьютера, в том числе отечественного производства, методы разработки алгоритмов и программ, понятие алгоритма, свойства, виды и формы записи алгоритмов, как функционирует машина Тьюринга и машина Поста Умеет: представлять числовую и символьную информацию в цифровом виде, использовать программные и аппаратные средства персонального компьютера; применять типовые программные средства сервисного назначения; выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности, разрабатывать алгоритмы и программы, составлять словесное описание алгоритма, строить графические схемы реализации алгоритмов, оформлять запись алгоритма с помощью псевдокода, алгоритмического языка Имеет практический опыт: работы с технологиями обработки</p> |

| | |
|--|---|
| | различных видов информации (текст, таблицы, изображения), владения навыками применения современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности, решения практических задач с помощью вычислительной техники, составления алгоритмической записи решения задачи, подтверждения правильности или невозможности решения задач с помощью машины Тьюринга |
| Учебная практика (технологическая, проектно-технологическая) (2 семестр) | Знает: базовые концепции, теории и принципы основ информатики и программирования, жизненный цикл программного обеспечения; технологии и паттерны проектирования; современные тенденции и применяемые технологические решения и подходы к реализации систем обработки и/или управления информацией в соответствующей области ИТ Умеет: разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять базовые концепции, теории и принципы основ информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов, осуществлять постановку задачи в заданной предметной области; применять базовые концепции, теории и принципы построения информационных систем Имеет практический опыт: создания спецификации в модели «сущность-связь» заданной предметной области; составления функциональных и нефункциональных требований к системам обработки и/или управления информацией; создания и описания алгоритмов обработки информации |

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 54,25 ч. контактной работы

| Вид учебной работы | Всего часов | Распределение по семестрам в часах | |
|--|-------------|------------------------------------|--|
| | | Номер семестра | |
| | | 6 | |
| Общая трудоёмкость дисциплины | 108 | 108 | |
| <i>Аудиторные занятия:</i> | 48 | 48 | |
| Лекции (Л) | 16 | 16 | |
| Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ) | 32 | 32 | |
| Лабораторные работы (ЛР) | 0 | 0 | |
| <i>Самостоятельная работа (СРС)</i> | 53,75 | 53,75 | |

| | | |
|---|------|-------|
| Подготовка к зачету | 5,75 | 5.75 |
| изучение тем и проблем, не выносимых на лекции и практические занятия | 48 | 48 |
| Консультации и промежуточная аттестация | 6,25 | 6,25 |
| Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен) | - | зачет |

5. Содержание дисциплины

| № раздела | Наименование разделов дисциплины | Объем аудиторных занятий по видам в часах | | | |
|-----------|--|---|---|----|----|
| | | Всего | Л | ПЗ | ЛР |
| 1 | Основы человеко-машинного взаимодействия (HCI) | 12 | 4 | 8 | 0 |
| 2 | Основные методы компьютерной графики | 12 | 4 | 8 | 0 |
| 3 | Графические системы | 12 | 4 | 8 | 0 |
| 4 | Интерактивная компьютерная графика | 12 | 4 | 8 | 0 |

5.1. Лекции

| № лекции | № раздела | Наименование или краткое содержание лекционного занятия | Кол-во часов |
|----------|-----------|---|--------------|
| 1 | 1 | Основы человеко-машинного взаимодействия (HCI) | 2 |
| 2 | 1 | Принципы разработки удобных пользовательских HCI. Критерии и проверка легкости использования. | 2 |
| 3 | 2 | Основные методы компьютерной графики | 2 |
| 4 | 2 | Цветовые модели и системы (RGB, HSB, CMYK) | 2 |
| 5 | 3 | Графические системы | 2 |
| 6 | 3 | Понятие растровой и векторной графики | 2 |
| 7 | 4 | Интерактивная компьютерная графика | 2 |
| 8 | 4 | Цветовосприятие, взаимосвязь цветов, цветовые палитры | 2 |

5.2. Практические занятия, семинары

| № занятия | № раздела | Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара | Кол-во часов |
|-----------|-----------|---|--------------|
| 1-2 | 1 | Основы человеко-машинного взаимодействия (HCI) | 4 |
| 3-4 | 1 | Принципы разработки удобных пользовательских HCI. Критерии и проверка легкости использования. | 4 |
| 5-6 | 2 | Основные методы компьютерной графики | 4 |
| 7-8 | 2 | Иерархическая организация графического программного обеспечения; использование графических интерфейсов. Цветовые модели и системы (RGB, HSB, CMYK). | 4 |
| 9-10 | 3 | Графические системы | 4 |
| 11-12 | 3 | Однородные координаты. Аффинные преобразования (поворот, сдвиг, масштабирование). Матрицы преобразований. | 4 |
| 13-14 | 4 | Интерактивная компьютерная графика | 4 |
| 15-16 | 4 | Использование текстовой информации в изображениях. Модификация изображений для эффективного отображения на устройства вывода. | 4 |

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

| Выполнение СРС | | | |
|---|--|---------|--------------|
| Подвид СРС | Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс | Семестр | Кол-во часов |
| Подготовка к зачету | Боресков А. В., Шикин Е. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 219 с. - Текст электронный //Электронная библиотека Юрайт Коичи М., Роджер Л. WebGL: программирование трехмерной графики. Перевод с английского А. Н. Киселев. — Москва : ДМК Пресс, 2015. — 494 с. - Текст электронный // Электронно-библиотечная система издательства Лань | 6 | 5,75 |
| изучение тем и проблем, не выносимых на лекции и практические занятия | Боресков А. В., Шикин Е. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 219 с. - Текст электронный //Электронная библиотека Юрайт Коичи М., Роджер Л. WebGL: программирование трехмерной графики. Перевод с английского А. Н. Киселев. — Москва : ДМК Пресс, 2015. — 494 с. - Текст электронный // Электронно-библиотечная система издательства Лань | 6 | 48 |

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

| № КМ | Се-местр | Вид контроля | Название контрольного мероприятия | Вес | Макс. балл | Порядок начисления баллов | Учитывается в ПА |
|------|----------|------------------|-----------------------------------|-----|------------|---|------------------|
| 1 | 6 | Текущий контроль | Практическое задание 1 | 5 | 7 | 7 баллов: 1 - есть код программы 1 - код работает без ошибок 1 - выполнены условия задания 1 - выполнена демонстрация проекта | зачет |

| | | | | | | | |
|---|---|------------------|------------------------|----|----|---|-------|
| | | | | | | 1 - пояснен фрагмент код или весь код 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода 1 - есть ответ на вопрос по теме занятия | |
| 2 | 6 | Текущий контроль | Практическое задание 2 | 5 | 7 | 7 баллов: 1 - есть код программы 1 - код работает без ошибок 1 - выполнены условия задания 1 - выполнена демонстрация проекта 1 - пояснен фрагмент код или весь код 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода 1 - есть ответ на вопрос по теме занятия | зачет |
| 3 | 6 | Текущий контроль | Практическое задание 3 | 5 | 7 | 7 баллов: 1 - есть код программы 1 - код работает без ошибок 1 - выполнены условия задания 1 - выполнена демонстрация проекта 1 - пояснен фрагмент код или весь код 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода 1 - есть ответ на вопрос по теме занятия | зачет |
| 4 | 6 | Текущий контроль | Практическое задание 4 | 5 | 7 | 7 баллов: 1 - есть код программы 1 - код работает без ошибок 1 - выполнены условия задания 1 - выполнена демонстрация проекта 1 - пояснен фрагмент код или весь код 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода 1 - есть ответ на вопрос по теме занятия | зачет |
| 5 | 6 | Текущий контроль | Практическое задание 5 | 10 | 10 | 10 баллов: 1 - есть код программы 1 - код работает без ошибок 1 - выполнены условия задания 1 - выполнена демонстрация проекта 1 - пояснен фрагмент код по освещению 1 - пояснен фрагмент код по материалам 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода реализации освещения 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода реализации свойств материалов 1 - выполнена демонстрация изменений по одному из условий задания 1 - есть ответ на вопрос по теме занятия | зачет |
| 6 | 6 | Текущий контроль | Практическое задание 6 | 20 | 22 | Студент должен выбрать несколько подзаданий (самостоятельно или по консультации преподавателя). Каждое подзадание может оцениваться в 2 балла, в 4, в 6, в 8 или в 10 баллов в зависимости от того, насколько сложный графический эффект требуется реализовать в подзадании. Среди выбранных подзаданий должны быть как минимум одно подзадание на реализацию | зачет |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | <p>стандартного эффекта и как минимум одно подзадание на реализацию сложного эффекта (из соответствующих категорий подзаданий). Количество подзаданий определяется суммой максимальных баллов за все выбранные подзадания (в сумме должно быть не меньше 22 баллов).</p> <p>Подзадание в 2 балла: 1 - выполнена демонстрация, код работает без ошибок, на сцене отображаются все эффекты 1 - пояснен фрагмент кода</p> <p>Подзадание в 4 балла: 1 - выполнена демонстрация, дано описания эффекта, на сцене отображаются все эффекты 1 - пояснен фрагмент кода 1 - в коде нет ошибок 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода</p> <p>Подзадание в 6 балла: 1 - выполнена демонстрация, на сцене отображаются все эффекты 1 - дано пояснения реализованного эффекта 1 - пояснен фрагмент кода 1 - в коде нет ошибок 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода</p> <p>1 - выполнена демонстрация изменений по одному из условий задания</p> <p>Подзадание в 8 балла: 1 - выполнена демонстрация 1 - дано пояснения реализованного эффекта 1 - пояснен фрагмент кода 1 - в коде нет ошибок 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода</p> <p>1 - выполнена демонстрация изменений по одному из условий задания 1 - есть ответ на вопрос по эффекту 1 - на сцене отображаются корректно все эффекты при изменениях</p> <p>Подзадание в 10 балла: 1 - выполнена демонстрация 1 - дано пояснения реализованного эффекта 1 - пояснен фрагмент кода 1 - в коде нет ошибок 1 - есть ответ на вопрос по фрагменту кода</p> <p>1 - выполнена демонстрация по всем условиям задания 1 - выполнена демонстрация изменений</p> |
|--|--|--|--|--|---|

| | | | | | | | |
|---|---|--------------------------|--|---|----|---|-------|
| | | | | | | по одному из условий задания 1 - есть ответ на вопрос по эффекту 1 - на сцене отображаются корректно все эффекты при изменениях 1 - дано описание сложности реализации эффекта(-ов) и вариантов реализации | |
| 7 | 6 | Текущий контроль | Тестирование по усвоению материала лекций из раздела 1 и 2 | 5 | 10 | Тест состоит из 10 вопросов. Правильный ответ стоит 1 балл. Неправильный ответ стоит 0 баллов. Время тестирования 8 минут. | зачет |
| 8 | 6 | Текущий контроль | Тестирование по усвоению материала лекций из раздела 3 и 4 | 5 | 10 | Тест состоит из 10 вопросов. Правильный ответ стоит 1 балл. Неправильный ответ стоит 0 баллов. Время тестирования 8 минут. | зачет |
| 9 | 6 | Промежуточная аттестация | Тест | - | 50 | Тест состоит из 25 вопросов. Правильный ответ стоит 2 балла. Неполный ответ дает 1 балл или меньше, если в ответе нужно указать более двух пунктов ответа. Время тестирования 1 час. | зачет |

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

| Вид промежуточной аттестации | Процедура проведения | Критерии оценивания |
|------------------------------|--|---|
| зачет | <p>При оценивании результатов учебной деятельности обучающегося по дисциплине используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (Положение о БРС утверждено приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179, в редакции приказа ректора от 10.03.2022 г. № 25-13/09). Процедура прохождения промежуточной аттестации осуществляется согласно Положению о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации (приказ ректора от 27.02.2024 № 33-13/09). Оценка за дисциплину формируется на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля следующим образом: • Зачтено: Величина рейтинга обучающегося по дисциплине 60...100 %. • Незачтено: Величина рейтинга обучающегося по дисциплине 0...59 %. Если студент согласен с оценкой, полученной по результатам текущего контроля, то он может в день, предшествующий промежуточной аттестации дать свое согласие на автомат в личном кабинете. В случае явки студента на промежуточную аттестацию, давшего свое согласие на автомат в личном кабинете, студент имеет право пройти мероприятия текущего контроля по дисциплине на промежуточной аттестации для улучшения своего рейтинга в день ее проведения. Снижение оценки в этом случае запрещено. Если студент не дал согласия в личном кабинете, то он может согласиться с оценкой лично на промежуточной аттестации в день ее проведения. Если студент не согласен с оценкой, то он имеет право пройти контрольно-рейтинговые мероприятия на промежуточной аттестации для улучшения своего рейтинга в день ее проведения. Фиксация результатов учебной деятельности по дисциплине проводится в день</p> | В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>промежуточной аттестации на основе согласия студента, данного им в личном кабинете. При отсутствии согласия в журнале дисциплины фиксация результатов происходит при личном присутствии студента. Если студент не дал согласие в личном кабинете и не явился на промежуточную аттестацию – ему выставляется «неявка». Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования. Тестирование проводится в системе edu.susu.ru. Тест содержит 25 вопросов, на выполнение теста дается 1 час. В этом случае оценка за дисциплину рассчитывается на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля и промежуточной аттестации.</p> | |
|--|--|--|

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

| Компетенции | Результаты обучения | № КМ | | | | | | | | |
|-------------|---|------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| ОПК-6 | Знает: основные факты, концепции, теории связанные с прикладной математикой и информатикой в компьютерной графике, основы OpenGL, принципы восприятия цвета и света, преобразования на плоскости и в пространстве, цветовые модели и модели освещения | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| ОПК-6 | Умеет: применять знания компьютерной графики в создании компьютерных приложений, создавать приложения с компьютерной графикой, использовать библиотеку OpenGL для создания приложений, использующих компьютерную графику | + | + | + | + | + | + | + | | + |
| ОПК-6 | Имеет практический опыт: создания приложений, использующих компьютерную графику, создания моделей, анимации и эффектов компьютерной графики с помощью библиотеки OpenGL | + | + | + | + | + | + | + | | + |

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) *основная литература:*

Не предусмотрена

б) *дополнительная литература:*

Не предусмотрена

в) *отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:*

1. Вестник Южно-Уральского государственного университета.
Серия: Вычислительная математика и информатика Юж.-Урал. гос. ун-т;
ЮУрГУ журнал. - Челябинск: Издательство ЮУрГУ, 2012-

г) *методические указания для студентов по освоению дисциплины:*

1. Методические указания, предоставленные преподавателем на первом занятии, по СРС и выполнению практических заданий

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические указания, предоставленные преподавателем на первом занятии, по СРС и выполнению практических заданий

Электронная учебно-методическая документация

| № | Вид литературы | Наименование ресурса в электронной форме | Библиографическое описание |
|---|---------------------------|---|---|
| 1 | Основная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Тюкачев, Н. А., Хлебостроев В. Г. С#. Программирование 2D и 3D векторной графики : учебное пособие. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2020. — 320 с. https://e.lanbook.com/book/126152 |
| 2 | Основная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Войтова, Н. А. Компьютерная графика : методические указания. — Брянск : Брянский ГАУ, 2020. — 129 с. https://e.lanbook.com/book/172054 |
| 3 | Основная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Задорожный А. Г., Вагин Д. В., Кошкина Ю. И. Введение в двумерную компьютерную графику с использованием библиотеки OpenGL : учебное пособие. — Новосибирск : НГТУ, 2018. — 103 с. https://e.lanbook.com/book/118281 |
| 4 | Основная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Вольф, Д. OpenGL 4. Язык шейдеров. Книга рецептов. Перевод с английского А. Н. Киселева. — Москва : ДМК Пресс, 2015. — 368 с. https://e.lanbook.com/book/73071 |
| 5 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Коичи М., Роджер Л. WebGL: программирование трехмерной графики. Перевод с английского А. Н. Киселев. — Москва : ДМК Пресс, 2015. — 494 с. https://e.lanbook.com/book/63189 |
| 6 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Постнов, К. В. Компьютерная графика : учебное пособие. — Москва : МИСИ – МГСУ, 2012. — 290 с. https://e.lanbook.com/book/73624 |
| 7 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация : учебное пособие. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2010. — 96 с. https://e.lanbook.com/book/13792 |
| 8 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Ковалев А.С. Повышение надежности обработки компьютерной графики // Вестник аграрной науки. — 2007. — № 5. — С. 24-26. https://e.lanbook.com/journal/issue/288075 |

Перечень используемого программного обеспечения:

Нет

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

| | | |
|-------------|---|--|
| Вид занятий | № | Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, |
|-------------|---|--|

| | | |
|---------------------------------|-------------|---|
| | ауд. | предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий |
| Практические занятия и семинары | 110 (3г) | Точки доступа к сети ПВК |
| Лекции | 110 (3г) | Компьютер, мультимедийный проектор, доска |