АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Программирование компьютерной графики

Направление подготовки (специальность)	09.03.04 «Программная инженерия»
Направленность (профиль) подготовки	Разработка программно-информационных систем
Цель освоения дисциплины	Изучение основ интерактивной компьютерной графики
Общая трудоемкость дисциплины	8 зачетных единицы, 288 часов
Форма промежуточной аттестации	Зачет, экзамен
Краткое содержание дисциплины:	Программирование графики в OpenGL. Растровая и векторная графика. Цвет. Растровые алгоритмы. Векторные алгоритмы. Обработка растровых изображений. Векторные модели кривых линий. Двухмерные преобразования. Фракталы. Отображение трехмерной графики. Трехмерные геометрические преобразования. Проецирование. Твердотельные модели объектов. Удаление невидимых линий и поверхностей. Модели освещения. Методы закраски. Построение реалистических изображений.

Аннотацию рабочей программы составил зав. каф. ИСПИ И.Е. Жигалов _____

30.08.2022