



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ) ДГТУ в г. Азове

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ Д.Н. Кривошеев
_____ 2019 г.

Компьютерная геометрия и графика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Вычислительная техника и программирование**

Учебный план b090302_1-19O.plx
09.03.02 Информационные системы и технологии
профиль Информационные системы и технологии

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Программу составил(и): д.ф-м.н., Зав. каф. "ВТиП", Таран В.Н.

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
Неделя	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Лабораторные	16	16	16	16
Иная контактная	0,2	0,2	0,2	0,2
Итого ауд.	24	24	24	24
Контактная	24,2	24,2	24,2	24,2
Сам. работа	83,8	83,8	83,8	83,8
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целями освоения дисциплины «Компьютерная геометрия и графика» являются подготовка студентов в области основ компьютерной графики, включающая изучение и практическое освоение методов и алгоритмов создания плоских и трехмерных реалистических изображений в памяти компьютера и на экране дисплея, начиная с постановки задачи, синтеза сложного динамического изображения и заканчивая получением реалистического изображения.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-1.1: Использует знания математики, физики, вычислительной техники и программирования при решении задач профессиональной деятельности

Знать:

Общие законы линейной алгебры и аналитической геометрии для решения задач профессиональной деятельности

Уметь:

Применять основные графические библиотеки при решении задач профессиональной деятельности

Владеть:

Методами поиска и использования графических библиотек для языков программирования

ОПК-2.1: Разработка и отладка программного кода на языках программирования**Знать:**

Структуру программ на языках программирования

Уметь:

Составить программу на языке программирования

Владеть:

Методами создания программ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
	Общие законы линейной алгебры и аналитической геометрии для решения задач профессиональной деятельности
	Структуру программ на языках программирования
3.2	Уметь:
	Применять основные графические библиотеки при решении задач профессиональной деятельности
	Составить программу на языке программирования
3.3	Владеть:
	Методами поиска и использования графических библиотек для языков программирования
	Методами создания программ