

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Компьютерная графика»

Направление подготовки:

**02.03.02 – Фундаментальная информатика и
информационные технологии**

Профиль: **Инженерия разработки программного обеспечения**

Квалификация (степень) выпускника: **Бакалавр**

Общая трудоемкость дисциплины, изучаемой в 4 семестре, составляет 3 зачетных единиц (108 академических часов). По дисциплине предусмотрен зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина Б1.Б.23 «Компьютерная графика» относится к базовой части учебного плана по направлению 02.03.02 «Фундаментальная информатика и информационные технологии». В курсе изучения дисциплины «Компьютерная графика» студенты должны приобрести умения в работе с графическими программами, теоретические и практические навыки создания, редактирования, преобразования, пересылки, печати графических объектов. Так же целью освоения дисциплины «Компьютерная графика» является подготовка студентов к практическому использованию средств компьютерной графики при работе с графической документацией различного назначения.

Задачи дисциплины: развитие способности логического мышления и пространственного воображения; привитие навыков пользования чертежами, схемой, диаграммой как основным конструкторским документом; ознакомление студентов с современными техническими средствами машинной графики; владение основами алгоритмизации и автоматизации выполнения конструкторских графических работ.

Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов **профессиональных (ПК)** компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению:

- способностью использовать современные инструментальные и вычислительные средства (ПК-3);
- способностью эффективно применять базовые математические знания и информационные технологии при решении проектно-технических и прикладных задач, связанных с развитием и использованием информационных технологий (ПК-6).

Основные разделы дисциплины

1. Понятие компьютерной графики, ее основные виды.
2. Цветовые модели в компьютерной графике
3. Форматы графических файлов
4. Методы и способы обработки графических изображений

5. Принципы и способы организации систем автоматизированного проектирования
6. Интерактивный режим проектирования
7. Информационное обеспечение

Разработчик программы:



к.т.н., доцент С.Ю. Некоз

Заведующий кафедрой Информатики

к.т.н., доцент В.Н. Шакин