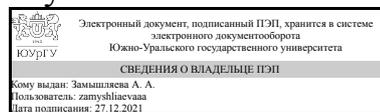


# ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор института  
Институт естественных и точных  
наук



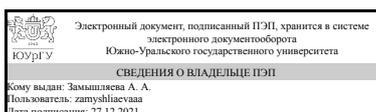
А. А. Замышляева

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.О.18 Компьютерная графика  
для направления 01.03.02 Прикладная математика и информатика  
уровень Бакалавриат  
форма обучения очная  
кафедра-разработчик Прикладная математика и программирование

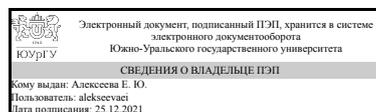
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 01.03.02 Прикладная математика и информатика, утверждённым приказом Минобрнауки от 10.01.2018 № 9

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



А. А. Замышляева

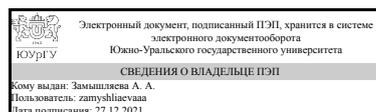
Разработчик программы,  
к.хим.н., доц., доцент



Е. Ю. Алексеева

СОГЛАСОВАНО

Руководитель направления  
д.физ.-мат.н., проф.



А. А. Замышляева

## 1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является изучение теоретических основ интерактивной компьютерной графики и практическое освоение методов и средств синтеза, анализа и обработки графических изображений с помощью вычислительной техники. Задачами дисциплины является: изучение методов визуального представления информации; изучение математических основ компьютерной графики и геометрического моделирования; особенностей восприятия растровых изображений; изучение методов квантования и дискретизации изображений, систем кодирования цвета, геометрических преобразований, алгоритмов двумерной и трехмерной графики; изучение, разработка и применение алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программного обеспечения

## Краткое содержание дисциплины

Излагаются методы построения математических моделей пространственных геометрических объектов. Описаны особенности применения плоских полигонов, поверхностей второго порядка и бикубических сплайнов в качестве геометрических примитивов графических систем. Показана связь геометрического моделирования объектов с их отображением. Излагается графическая библиотека OpenGL 4.0 и возможности моделирования с ее помощью трехмерного мира.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен использовать и адаптировать существующие математические методы и системы программирования для разработки и реализации алгоритмов решения прикладных задач	Знает: правила построения двумерных и трехмерных графических изображений Умеет: пользоваться современными графическими редакторами Имеет практический опыт: составления и отладки графических программ

## 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.О.14 Базы данных, 1.О.22 Объектно-ориентированное программирование, 1.О.30 Языки программирования, 1.О.23 Операционные системы, 1.О.12 Алгоритмы и структуры данных, 1.О.20 Математические основы компьютерной графики, 1.О.15 Вычислительная математика, 1.О.25 Основы программирования	1.О.27 Функциональное и логическое программирование

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

Дисциплина	Требования
1.О.23 Операционные системы	Знает: принципы построения, назначение, структуру, функции и эволюцию операционных систем Умеет: проводить инсталляцию, конфигурирование и загрузку операционных систем, в том числе сетевых Имеет практический опыт: использования сетевых технологий для решения прикладных задач
1.О.30 Языки программирования	Знает: принципы представление данных в памяти компьютера, порядок работы операторов языка программирования Умеет: выполнять разработку и отладку программ на языке Си Имеет практический опыт: работы с различными системами программирования, различными средами программирования
1.О.20 Математические основы компьютерной графики	Знает: математические основы алгоритмов растровой и векторной графики Умеет: использовать геометрические примитивы при создании изображений Имеет практический опыт:
1.О.15 Вычислительная математика	Знает: Умеет: использовать существующие системы программирования для разработки и реализации алгоритмов, основанных на методах вычислительной математики Имеет практический опыт: применения методов вычислительной математики для решения прикладных задач
1.О.12 Алгоритмы и структуры данных	Знает: структуры данных, применяемые в области прикладного программного обеспечения Умеет: выбирать структуры данных, адекватные конкретным проблемным и системным задачам программирования, и оценивать их эффективность Имеет практический опыт:
1.О.25 Основы программирования	Знает: основные методы и средства разработки ПО Умеет: Имеет практический опыт: проектирования, кодирования и отладки разрабатываемого программного обеспечения
1.О.22 Объектно-ориентированное программирование	Знает: методику разработки программ с использованием технологии объектно-ориентированного программирования, синтаксис языка объектно-ориентированного программирования С++; устройство и принципы построения объектно-ориентированных библиотек Умеет: реализовывать программно и использовать на практике математические алгоритмы, с применением высокоуровневого языка программирования С++, адаптировать и использовать шаблоны объектно-ориентированного программирования для решения профессиональных задач Имеет

	практический опыт: разработки компьютерных программ на языке C++, применения объектных технологий разработки программных систем
1.О.14 Базы данных	Знает: методы и средства создания и программирования баз данных Умеет: Имеет практический опыт: проектирования, разработки и программирования баз данных

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 73,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		7	
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144	
<i>Аудиторные занятия:</i>	64	64	
Лекции (Л)	32	32	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	0	0	
Лабораторные работы (ЛР)	32	32	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	70,75	70,75	
с применением дистанционных образовательных технологий	0		
Подготовка к лабораторным работам	30	30	
Подготовка к дифференцированному зачету	10,75	10.75	
Подготовка курсового проекта	30	30	
Консультации и промежуточная аттестация	9,25	9,25	
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	диф.зачет,КП	

#### 5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Свет и цвет в компьютерной графике. Изображения широкого динамического диапазона (HDR)	8	4	0	4
2	Основы синтеза изображений с помощью растеризации	8	4	0	4
3	Современный графический конвейер	8	4	0	4
4	Программные интерфейсы OpenGL	16	8	0	8
5	Геометрическое моделирование. Геометрические преобразования	16	8	0	8
6	Анимация	8	4	0	4

##### 5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во
----------	-----------	---	--------

			часов
1-2	1	Свет и цвет в компьютерной графике. Изображения широкого динамического диапазона (HDR)	4
3-4	2	Основы синтеза изображений с помощью растеризации .	4
5-6	3	Современный графический конвейер . API и Hardware • ZBuffer • DX9 Pipeline (OpenGL 2.0+) • DX10 Pipeline (OpenGL 3.0+) • DX11 Pipeline (OpenGL 4.0+)	4
7-8	4	Программные интерфейсы OpenGL 4 . API и Hardware • Графический конвейер и шейдеры • Простой сэмпл • Идеология DX и GL • Особенности программной реализации • Объекты и сущности DX и GL • DX Compute Shaders vs CUDA • Простой пример • Создание ресурсов • Привязка ресурсов к шейдерам • Эффекты в DX • Отладка и поиск ошибок • Аналоги механизма ООП	4
9-10	4	Построение трехмерных изображений с помощью примитивов OpenGL	4
11-12	5	Геометрические преобразования. Аффинные преобразования на плоскости. Аффинные преобразования в пространстве.	4
13-14	5	Проекция.	4
15-16	6	Анимация. Типы систем анимации: сценарные, процедурные, репрезентативные, стохастические, поведенческие. Принципы классической анимации в применении к компьютерной анимации.	4

## 5.2. Практические занятия, семинары

Не предусмотрены

## 5.3. Лабораторные работы

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание лабораторной работы	Кол-во часов
1-2	1	Свет и цвет в компьютерной графике. Изображения широкого динамического диапазона (HDR)	4
3-4	2	Основы синтеза изображений с помощью растеризации	4
5-6	3	Современный графический конвейер	4
7-8	4	Формат команд OpenGL. Координатные системы и преобразования координат. Однородные координаты. Геометрические примитивы. Атрибуты примитивов. Определение объектов сцены. Управление состояниями OpenGL.	4
9-10	4	Визуализация трехмерной сцены со спецэффектами с использованием OpenGL	4
11-12	5	Моделирование 3-D пространства. Сплайны и поверхности Безье. NURBS-поверхности. Дисплейные списки	4
13-14	5	Триангуляция Делоне. Параметрическое представление кривых.	4
15-16	6	Простая анимация с использованием OpenGL	4

## 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 лабораторным работам	ЭУМД, доп. лит. , с.23 -447	7	30

Подготовка к дифференцированному зачету	ЭУМД, осн. лит.1 , с.10-260	7	10,75
Подготовка курсового проекта	ЭУМД, осн. лит.1 , с.10-260	7	30

## 6. Текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация

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-мestr	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учи-тыва-ется в ПА
1	7	Текущий контроль	лабораторная работа №1	25	5	Работа полностью соответствует заданию - 1балл; Оформление отчета соответствует ГОСТ -1балл; Студенту задаются 3 вопроса по исходному заданию Правильный ответ на вопрос -1 балл; неправильные ответ на вопрос -0 баллов	дифференцированный зачет
2	7	Текущий контроль	лабораторная работа №2	25	5	Работа полностью соответствует заданию - 1балл; Оформление отчета соответствует ГОСТ -1балл; Студенту задаются 3 вопроса по исходному заданию Правильный ответ на вопрос -1 балл; неправильные ответ на вопрос -0 баллов	дифференцированный зачет
3	7	Текущий контроль	лабораторная работа №3	25	5	Работа полностью соответствует заданию - 1балл; Оформление отчета соответствует ГОСТ -1балл; Студенту задаются 3 вопроса по исходному заданию Правильный ответ на вопрос -1 балл; неправильные ответ на вопрос -0 баллов	дифференцированный зачет

4	7	Текущий контроль	лабораторная работа №4	25	5	Работа полностью соответствует заданию - 1 балл; Оформление отчета соответствует ГОСТ -1балл; Студенту задаются 3 вопроса по исходному заданию Правильный ответ на вопрос -1 балл; неправильные ответ на вопрос -0 баллов	дифференцированный зачет
5	7	Промежуточная аттестация	опрос по билету	-	5	Студенту задаются 5 вопросов по исходному билету Правильный ответ на вопрос -1 балл; неправильные ответ на вопрос -0 баллов	дифференцированный зачет
6	7	Курсовая работа/проект	защита курсового проекта	-	5	Работа полностью соответствует заданию - 1 балл; Оформление отчета соответствует ГОСТ -1балл; Студенту задаются 3 вопроса по исходному заданию Правильный ответы на вопросы -1 балл; неправильные ответ на вопрос -0 баллов	курсовые проекты

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
курсовые проекты	На защите курсового проекта происходит оценивание учебных заданий обучающихся по дисциплине. Контрольное мероприятие проводится в виде устного доклада и представления программы. Студенту задаются вопросы по проекту. Студенту дается 2-3 минут на подготовку ответов. Затем студент озвучивает свои ответы.	В соответствии с п. 2.7 Положения
дифференцированный зачет	На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля. Студент может улучшить свой рейтинг, пройдя контрольное мероприятие промежуточной аттестации, которое не является обязательным. Контрольное мероприятие промежуточной аттестации проводится во время зачета в виде устного опроса. Студенту задаются 5 вопросов из разных разделов курса. Студенту дается 15 минут на подготовку	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

ответов. Затем студент озвучивает свои ответы.

### 6.3. Оценочные материалы

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ					
		1	2	3	4	5	6
ОПК-2	Знает: правила построения двумерных и трехмерных графических изображений	+	+	+	+	+	+
ОПК-2	Умеет: пользоваться современными графическими редакторами	+	+	+	+	+	+
ОПК-2	Имеет практический опыт: составления и отладки графических программ	+		+	+	+	+

Фонды оценочных средств по каждому контрольному 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:*

Не предусмотрены

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

1. Куприянов Д.Ю. Использование библиотеки OpenGL.  
Моделирование трёхмерной сцены

*из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:*

1. Куприянов Д.Ю. Использование библиотеки OpenGL.  
Моделирование трёхмерной сцены

#### Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Программирование компьютерной графики. Современный OpenGL/ А.М. Боресков. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 372 с. <a href="https://e.lanbook.com/m/book/131728">https://e.lanbook.com/m/book/131728</a>
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / А. Ю. Борисова, М. В. Царева, И. М. Гусакова, О. В. Крылова. — Москва : МИСИ – МГСУ, 2020. — 76 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/165179">https://e.lanbook.com/book/165179</a>
3	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Божко, А. Н. Компьютерная графика : учебное пособие / А. Н. Божко, Д. М. Жук, В. Б. Маничев. — Москва : МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2007. — 392 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/106521">https://e.lanbook.com/book/106521</a>

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Windows(бессрочно)
2. Microsoft-Visual Studio(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. -Thr Cambridge Cristallographic Data Centre(бессрочно)

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	333 (3б)	Дисплейный класс. 22 компьютера с выходом в локальную сеть и интернет.