

УТВЕРЖДАЮ
 Декан факультета

 (подпись) Матвеев П.В.
 ФИО
 «___» _____ 20__

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГЕОМЕТРИЯ И ГРАФИКА

Направление/специальность подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Специализация/профиль/программа подготовки	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Уровень высшего образования	Бакалавриат
Форма обучения	Очная
Факультет	И Информационных и управляющих систем
Выпускающая кафедра	И9 СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
Кафедра-разработчик рабочей программы	О7 Информационные системы и программная инженерия

КУРС	СЕМЕСТР	ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ (ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ)	ЧАСЫ (по наличию видов занятий)									ВИД ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ
			ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ	АУДИТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ				САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА				
				ВСЕГО	ЛЕКЦИИ	ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ	ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ	ВСЕГО	КУРСОВОЙ ПРОЕКТ	КУРСОВАЯ РАБОТА	ДРУГИЕ ВИДЫ САМОСТ. РАБОТЫ	
3	5	3	108	51	34	0	17	57	0	18	39	диф. зач.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (ФГОС ВО)

09.03.01 Информатика и вычислительная техника

год набора группы: 2024

Программу составил:

Кафедра О7 Информационные системы и программная инженерия
Снижко Елена Александровна, к.пед.н., доцент, доцент

Программа рассмотрена
на заседании кафедры-разработчика
рабочей программы **О7 Информационные системы и программная инженерия**

Заведующий кафедрой Семенова Е.Г., д.т.н., проф.

Программа рассмотрена
на заседании выпускающей кафедры

И9 СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Заведующий кафедрой Матвеев С.А., к.т.н., доц.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГЕОМЕТРИЯ И ГРАФИКА

Разделы рабочей программы

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Приложения к рабочей программе дисциплины

- Приложение 1. Аннотация рабочей программы
- Приложение 2. Технологии и формы обучения
- Приложение 3. Фонды оценочных средств

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПСК-1.1 — способность разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение
ПСК-1.4 — способность разрабатывать аппаратные и программные средства автоматизации обработки информации и управления в технических системах

Формированию компетенций служит достижение следующих результатов образования:

ПСК-1.1

знания:

понятие, свойства и состав графической системы компьютера

сферы применения компьютерной графики

виды компьютерной графики

задача кодирования цвета, цветовые модели и палитры

особенности создания трехмерных изображений, уровни визуализации, характерные алгоритмы

современные тенденции развития аппаратного и программного обеспечения компьютерной

графики

проблема соотношения качества изображения и скорости визуализации, пути ее решения;

умения:

выбирать модели описания сцены, адекватные решаемой задаче, цели и уровню визуализации

использовать различные системы координат для описания моделей графических объектов

учитывать особенности используемой графической системы при создании изображений

визуализировать компьютерные модели плоских и трехмерных изображений с помощью

различных программных средств компьютерной графики и графических библиотек

грамотно выбирать оптимальные методы представления графической информации, форматы для хранения изображения;

навыки:

использования графической библиотеки OpenGL для визуализации графических моделей.

ПСК-1.4

знания:

методы геометрического моделирования, модели графических данных

фрактальная графика

понятие графического конвейера

методы растривания, базовые растровые алгоритмы

методы повышения качества растровых изображений

системы координат, используемые в компьютерной графике

методы представления графической информации, математические модели геометрических

объектов, методы геометрического моделирования

аффинные преобразования объектов и координат на плоскости и в пространстве

особенности создания трехмерных изображений, уровни визуализации, характерные алгоритмы

алгоритмы, применяемые при создании фотореалистичных изображений

сравнительные характеристики цветовых моделей и палитр и сферы их применимости, проблема

сквозного контроля цвета

сравнительные характеристики и границы применимости геометрических моделей и алгоритмов

проблема соотношения качества изображения и скорости визуализации, пути ее решения;

умения:

создавать геометрические модели двумерных и трехмерных объектов

выбирать модели описания сцены, адекватные решаемой задаче, цели и уровню визуализации

корректно выбирать цветовые модели, системы координат, алгоритмы представления и

обработки графических данных при создании изображения

применять на практике существующие алгоритмы создания и обработки изображений

грамотно выбирать оптимальные методы представления графической информации, форматы для

хранения изображения;

навыки:

использования компьютерной графики для оформления презентаций, разработки графических пользовательских интерфейсов

описания изображений в различных цветовых моделях

использования геометрических примитивов для построения графических моделей

применения геометрических преобразований при создании анимированных сцен

использования графической библиотеки OpenGL для визуализации графических моделей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГЕОМЕТРИЯ И ГРАФИКА** является дисциплиной **части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1**, программы подготовки по направлению *09.03.01 Информатика и вычислительная техника*.

Содержание дисциплины является логическим продолжением дисциплин: **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ, ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ВЫСШАЯ МАТЕМАТИКА**.

Содержание дисциплины является основой для освоения дисциплин: **ВЫПОЛНЕНИЕ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ, ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ**.

Предварительные компетенции, сформированные у обучающегося до начала изучения дисциплины:

- ОПК-1 — Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности
- ОПК-2 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности
- ОПК-8 — Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения
- ОПК-9 — Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач
- ПК-91 — способен к коммуникации и кооперации в цифровой среде, использованию различных цифровых средств, позволяющих во взаимодействии с другими людьми достигать поставленных целей
- ПК-94 — способен к управлению информацией и данными, поиску источников информации и данных, восприятию, анализу, запоминанию и передаче информации с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач
- ПСК-1.1 — Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч.

3.1. Содержание (дидактика) дисциплины

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме			Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %	
				ВСЕГО	Лекции	Практические занятия		ПСК-1.1	ПСК-1.4
3	5	Раздел 1. Введение в компьютерную графику. 1.1. Место и роль компьютерной графики в современных информационных технологиях. 1.2. Основные направления компьютерной графики: визуализация, обработка, распознавание графической информации. 1.3. Сферы применения компьютерной графики. 1.4. Виды компьютерной графики: растровая, векторная и фрактальная. 1.5. Классификация и обзор графических систем. 1.6. Аппаратные и программные средства визуализации графической информации.	9	5	4	1	4	10	5
3	5	Раздел 2. Технические средства компьютерной графики. 2.1. Дисплеи: растровые и векторные, CRT и LCD-мониторы, 3d-мониторы. 2.2. Внешние устройства графического ввода-вывода: плоттеры, принтеры, сканеры. 2.3. Физические принципы создания изображения для растрового графического монитора: регенерация изображения, развертка, буфер кадра, построчное сканирование. 2.4. Графические процессоры, аппаратная реализация графических функций. 2.5. Понятие конвейера ввода и вывода графической информации.	7	3	2	1	4	10	5
3	5	Раздел 3. Основы теории цвета. 3.1. Законы колориметрии. 3.2. Цветовые модели. 3.3. Цветовые палитры. 3.4. Цветовые профили. Системы сквозного контроля цвета.	9	5	4	1	4	10	5
3	5	Раздел 4. Геометрическое моделирование. 4.1. Системы координат, применяемые в машинной графике. 4.2. Способы описания геометрических объектов. 4.3. Однородные координаты. Аффинные преобразования координат. 4.4. Векторное представление графической информации: модели прямой линии, окружности, эллипса; сплайны и кривые Безье; полигоны.	17	7	5	2	10	15	15
3	5	Раздел 5. Визуализации графической информации. 5.1. Визуализация растровых изображений: методы растрирования; методы улучшения растровых изображений - антиэлайзинг, дизеринг. 5.2. Визуализация векторных изображений: методы графического вывода фигур; инкрементные алгоритмы. 5.3. Задача графического вывода фигур, алгоритмы закрашивания.	16	8	6	2	8	15	15
3	5	Раздел 6. Методы представления трехмерных изображений. Модели описания поверхностей. 6.1. Понятие графического конвейера. 6.2. Аналитическая модель. 6.3. Векторная полигональная модель. 6.4. Воксельная модель. 6.5. Равномерная сетка; неравномерная сетка; представление поверхности изолиниями.	17	9	4	5	8	15	15
3	5	Раздел 7. Визуализация трехмерных изображений. 7.1. Методы проецирования, виды проекций. 7.2. Уровни визуализации трехмерных изображений: каркасная визуализация; показ с удалением невидимых точек и линий; закрашенные изображения; создание реалистичных изображений. 7.3. Классификация алгоритмов графического вывода в зависимости от уровня визуализации. 7.4. Алгоритмы удаления и отсечения. 7.5. Модели отражения и преломления света и алгоритмы закрашивания на основе этих моделей: метод Гуро, метод Фонга, методы прямой и обратной трассировки лучей. 7.6. Понятие текстуры, методы создания и наложения текстур.	20	11	6	5	9	15	20
3	5	Раздел 8. Фрактальная графика. 8.1. Понятие о фракталах, свойства фракталов, применение фрактальных закономерностей для создания изображений. 8.2. Классификация фрактальных алгоритмов. 8.3. Примеры фрактальных алгоритмов: алгоритмические фракталы, геометрические фракталы и IFS-фракталы.	8	2	2	0	6	5	10
3	5	Раздел 9. Современные тенденции развития компьютерной графики. 9.1. Совершенствование технологий создания аппаратного обеспечения. 9.2. Новые методы и алгоритмы. 9.3. Перспективы развития программногo обеспечения.	5	1	1	0	4	5	10
Всего за 5 семестр			108	51	34	17	57	100	100
Всего по дисциплине			108	51	34	17	57	100	100

3.2. Аудиторный практикум

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Тема практического занятия	Объем, ауд. часов
1	Раздел 1. Введение в компьютерную графику.	OpenGL: подключение библиотек; контекст устройства, контекст воспроизведения; общий вид программы	1
2	Раздел 2. Технические средства компьютерной графики.	OpenGL: подключение библиотек; контекст устройства, контекст воспроизведения; общий вид программы	1
3	Раздел 3. Основы теории цвета.	Примитивы OpenGL, основные приемы построения двумерных объектов	1
4	Раздел 4. Геометрическое	Примитивы OpenGL, основные приемы построения	2

	моделирование.	двумерных объектов	
5	Раздел 5. Визуализации графической информации.	Использование массивов вершин. Преобразования координат	2
6	Раздел 6. Методы представления трехмерных изображений.	Квадрик-объекты. Камера	3
7	Модели описания поверхностей.	Трехмерные построения. Буфер глубины. Видовые параметры. Параллельная и перспективная проекции	2
8		Освещение	2
9	Раздел 7. Визуализация трехмерных изображений.	Текстуры: режимы фильтрации, режимы взаимодействия текстуры с накладываемым объектом, автоматическая генерация текстурных координат	3
Всего за 5 семестр			17

3.3. Самостоятельная работа студента (СРС)

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Содержание учебного задания	Объем, часов
1	Раздел 1. Введение в компьютерную графику.	Подготовка к практическому занятию 1	2
2		Самостоятельное изучение дидактических единиц 1.1-1.6	2
3	Раздел 2. Технические средства компьютерной графики.	Оформление отчета к практическому занятию 1	2
4		Самостоятельное изучение дидактических единиц 2.1-2.5	2
5	Раздел 3. Основы теории цвета.	Самостоятельное изучение дидактических единиц 3.1-3.4	2
6		Подготовка к практическому занятию 2	2
7	Раздел 4. Геометрическое моделирование.	Выполнение 1-го этапа курсовой работы: разработка эскиза сцены, приемов управления объектами.	4
8		Самостоятельное изучение дидактических единиц 4.1-4.4	4
9		Оформление отчета к практическому занятию 2	2
10		Выполнение 1-го этапа курсовой работы: написание программного кода.	2
11	Раздел 5. Визуализации графической информации.	Самостоятельное изучение дидактических единиц 5.1-5.3	4
12		Подготовка к практическому занятию 3, оформление отчета	2
13	Раздел 6. Методы представления трехмерных изображений. Модели описания поверхностей.	Самостоятельное изучение дидактических единиц 6.1-6.5	4
14		Подготовка к практическому занятию 4, оформление отчета	2
15		Подготовка к практическому занятию 5, оформление отчета	2
16	Раздел 7. Визуализация трехмерных изображений.	Выполнение 2-го этапа курсовой работы: 3d-моделирование сцены, написание программного кода	4
17		Самостоятельное изучение дидактических единиц 7.1-7.6	3
18		Подготовка к практическому занятию 6, оформление отчета	1
19		Подготовка к практическому занятию 7, оформление отчета	1
20	Раздел 8. Фрактальная графика.	Выполнение 3-го этапа курсовой работы: освещение, текстуры, написание программного кода	4
21		Самостоятельное изучение дидактических	2

		единиц 8.1-8.3	
22	Раздел 9. Современные тенденции развития компьютерной графики.	Подготовка к защите курсовой работы	1
23		Самостоятельное изучение дидактических единиц 9.1-9.3	1
24		Оформление курсовой работы	2
Всего за 5 семестр			57

3.4. Курсовая работа

СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА	ПЕРИОД ИСПОЛНЕНИЯ (недели семестра)	ПЛАНИРУЕМОЕ ВРЕМЯ (час)
Этап 1. Разработка эскиза сцены, приемов управления объектами; написание программного кода	4 - 7	6
Этап 2. 3d-моделирование сцены, написание программного кода	8 - 12	4
Этап 3. Освещение, текстуры, написание программного кода	13 - 15	4
Этап 4. Оформление курсовой работы. Подготовка к защите курсовой работы	16 - 17	4
Всего за 5 семестр		18

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

СЕМЕСТР	НЕДЕЛИ СЕМЕСТРА																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
5	Отч. по ПЗ		Отч. по ПЗ		ДР		Отч. по ПЗ		ДР	Отч. по ПЗ	Отч. по ПЗ			Отч. по ПЗ	ДР	КР, Тест, диф. зач.	

Условные обозначения:

- ДР – диагностическая работа;
- Отч. по ПЗ – отчет по практическому заданию;
- Тест – тест;
- КР – курсовая работа;
- диф. зач. – дифференцированный зачет.

Текущий контроль успеваемости студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- отчет по практическому заданию;
- тест;
- курсовая работа.

Промежуточная аттестация проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Основная литература по дисциплине:

1. А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики. Москва: Юрайт, 2020, эл. рес.
2. Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика. СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005, эл. рес.
3. Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL. СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006, 223 экз.
4. Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL. СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006, эл. рес.
5. Е. В. Шикин, А. В. Боресков. . Компьютерная графика. Полигональные модели. М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 2005, 19 экз.
6. И. А. Розенсон. . Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2010, 8 экз.
7. К. В. Постнов. . Компьютерная графика. Москва: МИСИ, 2012, эл. рес.
8. Т. А. Блинова, В. Н. Порев. . Компьютерная графика. Киев: Юниор, 2006, 67 экз.

5.2. Дополнительная литература по дисциплине:

не требуется.

5.3. Периодические издания:

не требуются.

5.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины, электронные библиотечные системы:

1. <http://www.intuit.ru> — Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ" | Бесплатное образование;
2. <https://rstdn.org/article/opengl/ogl tut2.xml> — Графическая библиотека OpenGL;
3. <https://e.lanbook.com/> — ЭБС Лань;
4. <https://ibooks.ru/> — ЭБС Айбукс.ру - это большой выбор актуальной литературы для вашей библиотеки в электронном виде;
5. <http://www.tnt-ebook.ru/> — TNT-EBOOK - Электронно-библиотечная система;
6. <http://library.voenmeh.ru/jirbis2/> — Фундаментальная библиотека БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова;
7. <https://urait.ru/> — Главная – Образовательная платформа Юрайт. Для вузов и ссузов.;
8. <http://www.webmascon.com/archive/topic.asp?id=10> — Архив выпусков по категориям - Архив - Webmascon.

Современные профессиональные базы данных:

1. <https://rusneb.ru> – Национальная электронная библиотека (НЭБ);
2. <https://cyberleninka.ru/> - Научная электронная библиотека «Киберленинка»;
- <http://www.rfbr.ru/rffi/ru/library> - Полнотекстовая электронная библиотека Российского фонда фундаментальных исследований.

Информационные справочные системы:

1. Техэксперт – Информационный портал технического регулирования: Нормы, правила, стандарты РФ;
2. http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=457 - БД ГОСТов собственной генерации БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова;
3. <http://www.consultant.ru/>- КонсультантПлюс- информационный портал правовой информации.

5.5. Программное обеспечение:

1. Bloodshed Dev-C++;
2. Code::Blocks;
3. Microsoft Visual Studio Community;
4. OpenOffice.org 3.0.

5.6. Информационные технологии:

взаимодействие с обучающимися посредством ЭИОС Moodle БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Лекционные занятия:

специализированные требования по оборудованию отсутствуют; аудитория с посадочными местами по количеству студентов; доска.

6.2. Практические занятия:

1. Bloodshed Dev-C++;
2. Code::Blocks;
3. Microsoft Visual Studio Community;
4. OpenOffice.org 3.0.

6.3. Прочее:

1. рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет;
2. рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

Аннотация рабочей программы

Дисциплина **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГЕОМЕТРИЯ И ГРАФИКА** является дисциплиной **части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1**, программы подготовки по направлению *09.03.01 Информатика и вычислительная техника*. Дисциплина реализуется на факультете *О Естественнотехнический БГТУ "ВОЕНМЕХ"* им. Д.Ф. Устинова кафедрой *О7 Информационные системы и программная инженерия*.

Дисциплина нацелена на формирование *компетенций*:

ПСК-1.1 способность разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение;

ПСК-1.4 способность разрабатывать аппаратные и программные средства автоматизации обработки информации и управления в технических системах.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с применением компьютерной графики при разработке программных систем, построением и использованием геометрических моделей в задачах графического и имитационного моделирования, визуализации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие **виды контроля**:

Текущий контроль успеваемости студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- отчет по практическому заданию;
- тест;
- курсовая работа.

Промежуточная аттестация проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет **3 з.е., 108 ч.** Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия (**34 ч.**), практические занятия (**17 ч.**), самостоятельная работа студента (**57 ч.**).

ТЕХНОЛОГИИ И ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Рекомендации по освоению дисциплины для студента

Трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 ч., из них 51 ч. аудиторных занятий, и 57 ч., отведенных на самостоятельную работу студента.

Рекомендации по распределению учебного времени по видам самостоятельной работы и разделам дисциплины приведены в таблице.

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о текущем, рубежном контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Формы контроля и критерии оценивания приведены в приложении 3 к Рабочей программе.

Наименование работы	Рекомендуемая литература	Трудоемкость, час.
Раздел 1. Введение в компьютерную графику.		
Подготовка к практическому занятию 1	А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (1, 10) Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекции 1, 2)	2
Самостоятельное изучение дидактических единиц 1.1-1.6	К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (1, 10) Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 1)	2
Итого по разделу 1		4
Раздел 2. Технические средства компьютерной графики.		
Оформление отчета к практическому занятию 1	А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (9, 10, 12) Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекция 3)	2
Самостоятельное изучение дидактических единиц 2.1-2.5	Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 1) К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (9, 12)	2
Итого по разделу 2		4
Раздел 3. Основы теории цвета.		
Самостоятельное изучение дидактических единиц 3.1-3.4	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекции 3-10) И. А. Розенсон. . Основы теории дизайна: СПб.: Питер, 2010 (1-2)	2
Подготовка к практическому занятию 2	А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (3, 10, 13) К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (6) Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 2)	2
Итого по разделу 3		4

Раздел 4. Геометрическое моделирование.		
Выполнение 1-го этапа курсовой работы: разработка эскиза сцены, приемов управления объектами.	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекции 7-10) Е. В. Шикин, А. В. Боресков. . Компьютерная графика. Полигональные модели: М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 2005 (1-4) К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (2)	4
Самостоятельное изучение дидактических единиц 4.1-4.4	А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (4, 6, 10, 13) Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 2)	4
Оформление отчета к практическому занятию 2		2
Итого по разделу 4		10
Раздел 5. Визуализации графической информации.		
Выполнение 1-го этапа курсовой работы: написание программного кода.	Т. А. Блинова, В. Н. Порев. . Компьютерная графика: Киев: Юниор, 2006 (3, 4) К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (4) А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (7, 10, 13)	2
Самостоятельное изучение дидактических единиц 5.1-5.3	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекции 6-11) Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 3)	4
Подготовка к практическому занятию 3, оформление отчета		2
Итого по разделу 5		8
Раздел 6. Методы представления трехмерных изображений. Модели описания поверхностей.		
Самостоятельное изучение дидактических единиц 6.1-6.5	К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (7) Т. А. Блинова, В. Н. Порев. . Компьютерная графика: Киев: Юниор, 2006 (4, 5) А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (5, 7)	4
Подготовка к практическому занятию 4, оформление отчета	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекции 11-15) Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 4, 5)	2
Подготовка к практическому занятию 5, оформление отчета		2
Итого по разделу 6		8
Раздел 7. Визуализация трехмерных изображений.		
Выполнение 2-го этапа курсовой работы: 3d-моделирование сцены, написание программного кода	Т. А. Блинова, В. Н. Порев. . Компьютерная графика: Киев: Юниор, 2006 (4-5) К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (7-8)	4
Самостоятельное изучение дидактических единиц 7.1-7.6	Е. В. Шикин, А. В. Боресков. . Компьютерная графика. Полигональные модели: М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 2005 (4-6) А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (5-7)	3
Подготовка к практическому занятию 6, оформление отчета	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекции 15, 16) Е. А. Снижко, Н. В. Флерова, А. В. Воронцов. . Программирование компьютерной графики с	1
Подготовка к практическому занятию 7, оформление отчета		1

	использованием библиотеки OpenGL: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2006 (ЛР 6, 7)	
Итого по разделу 7		9
Раздел 8. Фрактальная графика.		
Выполнение 3-го этапа курсовой работы: освещение, текстуры, написание программного кода	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекция 13) К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (5)	4
Самостоятельное изучение дидактических единиц 8.1-8.3	Т. А. Блинова, В. Н. Порев. . Компьютерная графика: Киев: Юниор, 2006 (3)	2
Итого по разделу 8		6
Раздел 9. Современные тенденции развития компьютерной графики.		
Подготовка к защите курсовой работы	Е. А. Снижко. . Компьютерная геометрия и графика: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2005 (лекция 17)	1
Самостоятельное изучение дидактических единиц 9.1-9.3	К. В. Постнов. . Компьютерная графика: Москва: МИСИ, 2012 (10)	1
Оформление курсовой работы	А. В. Боресков, Е. В. Шикин. . Основы компьютерной графики: Москва: Юрайт, 2020 (7-8)	2
Итого по разделу 9		4

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств, позволяющие оценить результаты обучения по данной дисциплине, включают в себя:

- диагностическая работа
- отчет по практическому заданию;
- курсовая работа;
- тест;
- дифференцированный зачет.

Критерии оценивания

Диагностическая работа

Диагностическая работа проводится в форме теста в ЭИОС Moodle:

- при правильном ответе менее чем на 60% вопросов - не аттестация;
- при правильном ответе на 60% вопросов и более - аттестация.

Отчет по практическому заданию

Аудиторный практикум включает выполнение и защиту 7 практических работ.

Задания практической работы выполняются по индивидуальным заданиям в вычислительном классе на компьютере в последовательности, указанной в описании практической работы и методических указаниях. Индивидуальные варианты выдаются преподавателем заранее и предполагают их самостоятельное предварительное решение студентом. Задание считается выполненным, если разработанная студентом программа работает корректно.

Отчет по практической работе

Отчет по практической работе представляется в печатном виде в формате, предусмотренном шаблоном отчета. Защита отчета проходит в форме доклада студента по выполненной работе и ответов на вопросы преподавателя, а также выполнению дополнительных заданий преподавателя.

В случае если оформление отчета и поведение студента во время защиты соответствуют указанным требованиям, студент получает максимальное количество баллов.

Отчет не может быть принят и подлежит доработке в случае:

- отсутствия необходимых разделов,
- отсутствия необходимого графического материала.

Защита практической работы

При защите практических работ студент должен продемонстрировать знание теоретического материала, относящегося к теме данной работы, обосновать эффективность разработанных алгоритмов для решения конкретной задачи, уметь при необходимости внести изменения в текст разработанной программы.

Для защиты практической работы студент должен предъявить работоспособные программы (в электронном виде) и отчет по практической работе.

Защита практической работы проходит в форме ответов студента на контрольные вопросы преподавателя после предъявления студентом выполненных заданий (в электронном виде) и оформленного отчета. Работа защищена при условии правильных ответов более чем на 60% вопросов преподавателя.

Курсовая работа

Оценка, выставленная за задание, зависит от исполнения сцены, и использованных в ней средств.

Для выполнения задания необходимо смоделировать указанную в варианте сцену (фотореалистичность не требуется). Оценка, выставляемая за задание, зависит от исполнения сцены, и использованных в ней средств.

Примерные критерии оценки отображены в следующей таблице:

Реализация баллы

Базовая сцена 6

Анимация сцены 2

Освещение 2

Материалы 2

Текстуры 2

Камера. Управление камерой 2

Отражения 3
Тени 3
Прозрачность 3
Общая реалистичность сцены $0 \div \infty$
Оценка выставляется следующим образом:
Отлично 15- ∞
Хорошо 12-15
Удовлетворительно 8-12

Готовая работа должна быть выполнена с использованием библиотеки OpenGL. Вариант задания выбирается студентом по согласованию с преподавателем.

Для защиты курсовой работы студент должен предъявить работоспособный проект трехмерной сцены в электронном виде, пояснительную записку, оформленную в соответствии с требованиями, предъявляемыми к курсовым работам в БГТУ «ВОЕНМЕХ». На защите студент представляет свой проект и отвечает на вопросы по выполненной работе. Оценка выставляется в соответствии с указанными выше критериями с учетом качества оформления пояснительной записки и результатов защиты.

Основаниями для снижения оценки являются:

- небрежное выполнение,
- низкое качество оформления пояснительной записки,
- нерациональные алгоритмы анимации и визуализации;
- неполные ответы на вопросы в процессе защиты.

Курсовая работа не может быть допущена к защите и подлежит доработке в случае:

- отсутствия работоспособного проекта,
- некорректно выполненного моделирования сцены,
- неполной реализации (менее 8 баллов),
- отсутствия необходимых разделов в пояснительной записке,
- отсутствия в пояснительной записке необходимого графического материала,

Тест

Тест включает 30 вопросов по всем темам курса.

Вопросы к тесту размещены в УМК дисциплины

90-100% - отлично

75-90% - хорошо

60-75% - удовлетворительно

<60% - тест не пройден

Дифференцированный зачет

Для студентов, планомерно и успешно освоивших содержание учебной дисциплины, предусматривается возможность оформления итоговой оценки по результатам работы в семестре при следующих условиях:

- выполнение в установленный графиком срок всех этапов курсовой работы и её своевременная защита;
- успешное выполнение и защита всех заданий аудиторного практикума.

Оценка определяется по итогам теста. В случае несогласия с предлагаемой оценкой студенту предоставляется право пройти устное собеседование по контрольным вопросам дисциплины.

Паспорт фонда оценочных средств

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме			Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %		НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА
				ВСЕГО	Лекции	Практические занятия		ПСК-1.1	ПСК-1.4	
3	5	Раздел 1. Введение в компьютерную графику.	9	5	4	1	4	10	5	Отчет по практическому заданию
3	5	Раздел 2. Технические средства компьютерной графики.	7	3	2	1	4	10	5	Отчет по практическому заданию
3	5	Раздел 3. Основы теории цвета.	9	5	4	1	4	10	5	Отчет по практическому заданию
3	5	Раздел 4. Геометрическое моделирование.	17	7	5	2	10	15	15	Отчет по практическому заданию, Курсовая работа
3	5	Раздел 5. Визуализации графической информации.	16	8	6	2	8	15	15	Отчет по практическому заданию
3	5	Раздел 6. Методы представления трехмерных изображений. Модели описания поверхностей.	17	9	4	5	8	15	15	Отчет по практическому заданию, Курсовая работа, Тест
3	5	Раздел 7. Визуализация трехмерных изображений.	20	11	6	5	9	15	20	Отчет по практическому заданию, Курсовая работа
3	5	Раздел 8. Фрактальная графика.	8	2	2	0	6	5	10	Тест
3	5	Раздел 9. Современные тенденции развития компьютерной графики.	5	1	1	0	4	5	10	Тест
Всего за 5 семестр			108	51	34	17	57	100	100	
Всего по дисциплине			108	51	34	17	57	100	100	

Критерии оценивания

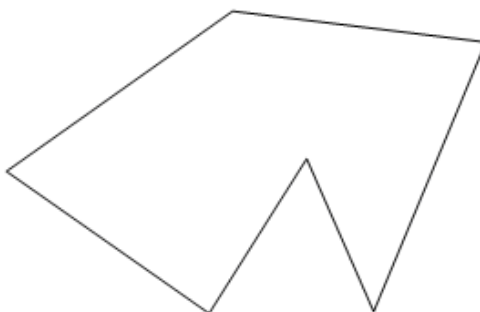
ПСК-1.1

Вопросы открытого типа:

- № 1 Видеоадаптер – это _____
- № 2 Какую характеристику цвета можно определить преобладающей длиной волны в спектре излучения?
- № 3 В чем состоит закон Ламберта отражения от матовой поверхности?
- № 4 Матрица

$$\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & \cos \alpha & \sin \alpha & 0 \\ 0 & -\sin \alpha & \cos \alpha & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

- определяет поворот системы координат относительно оси _____
- № 5 Закрашивание поверхности по методу Фонга основывается на _____
- № 6 Для какого вида компьютерной графики характерно использование алгоритмов закрашивания, использующих математическое описание контура?
- № 7 Для какой части окружности производятся основные вычисления в алгоритме Брезенхема растровой развертки окружности?
- № 8 Что можно сказать о взаимном расположении прямых $3x-4y+5=0$ и $-6x+8y+13=0$?
- № 9 Прямая задана неявным уравнением $2x+3y-5=0$.
Как расположены точки $a(-3; 2)$ и $b(2; 3)$ относительно этой прямой?
- № 10 Какой тип полигона изображен на рисунке?



Вопросы закрытого типа:

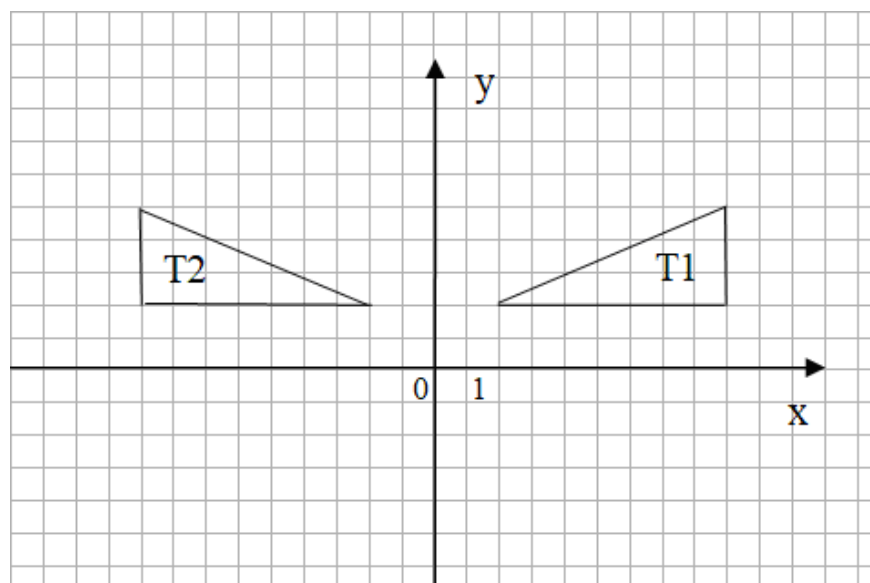
- № 1 Укажите формат, не являющийся графическим:
1. BMP
 2. GIF
 3. COM
 4. JPG
- № 2 Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:
1. Фрактальным
 2. Векторным
 3. Линейным
 4. Растровым
- № 3 Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:

1. Фрактальным
2. Векторным
3. Линейным
4. Растровым

№ 4 Диапазон цветов, который может быть воспроизведен каким-либо устройством, называется:

1. Насыщенность
2. Переход
3. Цветовой охват
4. Яркость

№ 5 Какое из указанных аффинных преобразований надо применить к системе координат, чтобы получить треугольник 2:



1. масштабирование с коэффициентом $k_x = -1$
2. масштабирование с коэффициентом $k_y = -1$
3. масштабирование с коэффициентами $k_x = -1$ и $k_y = -1$
4. поворот на 180°

№ 6 Какие из перечисленных моделей являются моделями описания поверхностей?

1. воксельная
2. векторно-полигональная
3. растровая
4. равномерная сетка
5. векторная
6. аналитическая

№ 7 Какому уровню визуализации соответствует описанный результат отображения?

1. Изображение поверхности состоит из ребер. Все ребра видны, как ближние, так и дальние
2. Изображение представляет собой эскиз, на котором отображены только видимые с позиции наблюдателя ребра и грани
3. Изображение выглядит объемным, грани полигональной модели имеют разную интенсивность цвета, в зависимости от угла наблюдения
4. На изображении присутствуют тени, заметна разница в материалах объектов

А. закрашивание с учетом освещения

- Б. построение реалистичных изображений
- В. показ с удалением невидимых линий
- Г. каркасное изображение
- № 8 Для указанных цветовых моделей укажите их тип
1. RGB
 2. CMY
 3. HSB
 4. $L^*a^*b^*$
- А. аддитивная
- Б. интуитивная
- В. модель-посредник
- Г. описательная
- Д. субтрактивная
- № 9 Опишите общий алгоритм наложения текстур (укажите верную последовательность перечисленных этапов):
1. выбрать режим наложения текстуры
 2. создать массив для хранения текстуры
 3. установить соответствие координат объекта и текстурных координат
 4. задать параметры фильтрации текстуры
 5. заполнить массив текстуры
- № 10 Установите соответствие между направлением компьютерной графики и схемой, отражающей суть этого направления
1. визуализация
 2. обработка
 3. распознавание
- А. изображение -> модель
- Б. модель -> изображение
- В. изображение -> изображение
- Г. модель -> модель
- ПСК-1.4**
- Вопросы открытого типа:*
- № 1 За счет смешивания каких базовых цветов формируется цветное изображение на экране компьютера? (перечислите названия цветов на русском языке, через пробел)
- № 2 В цветовой модели RGB цвет задан следующим образом (0,2; 0,5; 0,8). После преобразования в цветовую модель CMY какое значение будет иметь компонента Y?
- № 3 Какой вид проекции является наиболее подходящим для визуализации реалистичных сцен?
- № 4 Укажите плоскость, на которую осуществляется проекция с помощью следующей

матрицы:

$$\begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

№ 5 Какой вид имеет кривая второго порядка, описанная данным уравнением?

$$5(x-x_0)^2+5(y-y_0)^2=7$$

№ 6 Какой из тестов определения ориентации точки относительно полигона заключается в выпускинии из этой точки в произвольном направлении луча и подсчете числа его пересечений с ребрами полигона?

№ 7 Какой из тестов решает задачу определения ориентации точки относительно полигона на основе оценки принадлежности точки положительной или отрицательной полуплоскости для каждого из ребер?

№ 8 Прямая задана неявным уравнением $5x-12y+7=0$. Чему равна координата x вектора нормали к этой прямой?

№ 9 Какое количество контрольных точек должно быть указано, чтобы сегмент кривой Безье представлял собой отрезок прямой линии?

№ 10 Какое количество контрольных точек должно быть указано, чтобы сегмент кривой Безье представлял собой фрагмент параболы?

Вопросы закрытого типа:

№ 1 Какое из перечисленных ниже программных средств является векторным графическим редактором:

1. Adobe Photoshop
2. Paint
3. PhotoPaint
4. Corel Draw

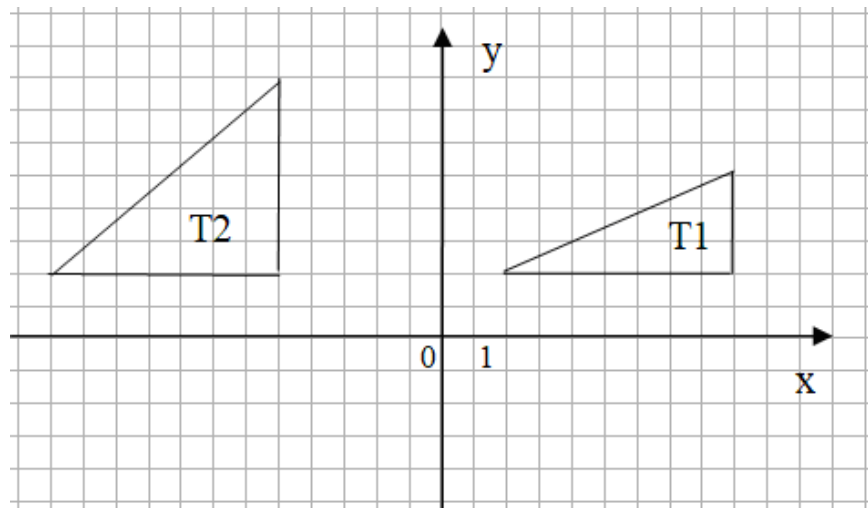
№ 2 Какой способ представления изображений используется в САПР?

1. растровый
2. векторный
3. фрактальный
4. анимация

№ 3 Закрашивание поверхности по методу Гуро основывается:

1. на интерполяции нормалей примыкающих граней
2. на интерполяции интенсивности отраженного света примыкающих граней
3. на усреднении цветов примыкающих граней
4. на увеличении числа полигональных граней

№ 4 Какую из последовательностей аффинных преобразований надо применить к треугольнику T_1 , чтобы получить треугольник T_2 ?



1. Масштабирование с коэффициентами $k_x=1$, $k_y=2$; сдвиг на $dx=-16$, $dy=0$.
2. Сдвиг на $dx=-9$, $dy=0$; масштабирование с коэффициентами $k_x=1$, $k_y=2$; сдвиг на $dx=-5$, $dy=0$.

№ 5 Укажите особенности деловой графики:

1. Небольшое количество цветов
2. Относительно простые формы изображений
3. Основное применение – визуализация данных
4. Преобладают фотореалистичные изображения

№ 6 Что относится к достоинствам векторной полигональной модели описания поверхности?

1. легкость расчета координат каждой точки поверхности, нормалей
2. небольшой объем данных для описания простых поверхностей
3. аппаратная поддержка многих операций в современных графических видеосистемах
4. простота выполнения топологических операций
5. необходимость вычислять только координаты вершин при преобразованиях систем координат или перемещении объектов

№ 7 Укажите особенности инкрементных алгоритмов:

1. используются только целочисленные операции сложения и вычитания
2. используются только арифметические операции сложения, вычитания, умножения и деления
3. координаты соседних пикселей вычисляются последовательно, путем добавления приращений координат
4. координаты каждой точки вычисляются путем расчета по формуле, определяющей уравнение линии

№ 8 Установите соответствие между алгоритмами удаления и их свойствами

1. Сортировка граней по глубине
2. Метод Z-буфера
3. Алгоритм Робертса

А. Алгоритм предполагает рисование полигонов и граней от самых дальних к самым близким. Эффективен для показа поверхностей, заданных функциями

$$z = f(x,y)$$

Б. Предназначен для построения выпуклых замкнутых поверхностей с плоскими гранями и выводит на экран только лицевые грани, обращенные внешней стороной к наблюдателю В. Основывается на использовании дополнительного массива, буфера в памяти, в котором сохраняются координаты точек Z для каждого пиксела раstra.

№ 9

Для указанных цветковых моделей укажите их назначение

1. RGB
2. CMY
3. HSB
4. L*a*b*

А. для описания цвета при работе с устройствами ввода-вывода

Б. для описания цвета в излучающих устройствах

В. для описания цвета при создании изображения человеком

Г. для описания цвета в печатающих устройствах

Д. для описания цвета при преобразованиях между различными цветовыми моделями

№ 10

Расположите список методов фильтрации текстур в порядке возрастания вычислительной сложности:

1. Анизотропная фильтрация
2. Билинейная фильтрация
3. Поточечная выборка
4. Трилинейная фильтрация