

Аннотация дисциплины

Наименование дисциплины	Программирование компьютерной графики
Формируемые компетенции (части компетенций)	ОПК-8
Задачи дисциплины	1. Изучение графических функций WinAPI и средств языка программирования C++; 2. Изучение и программная реализация алгоритмов плоской машинной графики; 3. Получения практических навыков построения и вывода трехмерных объектов. 4. Получения практических навыков построения и вывода фрактальных множеств.
Основные разделы / темы дисциплины	Плоская машинная графика Трехмерная машинная графика Фрактальная графика
Форма промежуточной аттестации	Зачёт с оценкой

Очная форма обучения

Общая трудоемкость дисциплины	4 зач. ед., 144 акад. час.						
	Семестр	Аудиторная нагрузка, час.			СРС, ч	ИКР, ч	Промежуточная аттестация, ч
		Лекции	Пр. занятия	Лаб. работы			
	7	24	0	24	94	2	

Заочная форма обучения

Общая трудоемкость дисциплины	4 зач. ед., 144 акад. час.						
	Семестр	Аудиторная нагрузка, час.			СРС, ч	ИКР, ч	Промежуточная аттестация, ч
		Лекции	Пр. занятия	Лаб. работы			
	8	4	0	8	126	2	4