

## Аннотация дисциплины

Наименование дисциплины	Компьютерная графика							
Цель дисциплины	формирование у студентов знаний, умений и навыков использования программных средств в области компьютерной графики и применению данных знаний в их дальнейшей профессиональной деятельности.							
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 дисциплины	Плоская машинная графика Трехмерная машинная графика Фрактальная графика							
Общая трудоемкость дисциплины	4 з.е. / 144 академических часов							
	Семестр	Аудиторная нагрузка, ч			СРС, ч	ИКР	Промежуточная аттестация, ч	Всего за семестр, ч
		Число недель	Лекции	Лаб. работы				
	7 семестр	16	12	24	60	1	35	144
ИТОГО:	16	12	24	60	1	35	144	