

## Аннотация дисциплины

Наименование дисциплины	Компьютерная графика							
Цель дисциплины	Освоение студентами основных алгоритмов машинной графики и формирование у студентов практических навыков проектирования и реализации программных интерфейсов.							
Задачи дисциплины	1. Изучение графических функций WinAPI и средств языка программирования С++; 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	3 з.е. / 108 академических часа							
	Семестр	Аудиторная нагрузка, ч				СРС, ч	Промежуточная аттестация, ч	Всего за семестр, ч
		Лекции	Пр. занятия	Лаб. работы	Курсовое проектирование			
7 семестр	34	0	34	0	40	0	108	
	ИТОГО:	34	0	34	0	40	0	108