

Аннотация рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика»

1 Цель и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Компьютерная графика» является приобретение бакалаврами, обучающимися по направлению 21.03.02 – «Землеустройство и кадастры», базовых знаний и выработка умений построения и исследования геометрических моделей объектов (процессов) и привитие навыков использования 2-х и 3-х мерных технологий компьютерного геометрического и виртуального моделирования в своей профессиональной деятельности, в науке и технике, создании графических информационных ресурсов и систем, во всех используемых ими предметных областях.

Задачи

- изложить теоретические сведения, составляющие содержание дисциплины и наработку практических навыков использования 2-х и 3-х мерных технологий компьютерного геометрического и виртуального моделирования.

2 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

ОПК-1 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-10 – способность использовать знания современных технологий при проведении землеустроительных и кадастровых работ.

3 Содержание дисциплины

1	Основные понятия компьютерной графики, ГОСТ, ЕСКД. Компьютерная графика, геометрическое моделирование и решаемые ими задачи. Виды компьютерной графики. История развития средств компьютерной графики. Области применения компьютерной графики. Графические объекты, примитивы и их атрибуты. ГОСТ, ЕСКД
2	Представление видеоинформации и ее машинная генерация. Устройства ввода. Описание, принципы работы, основные технические характеристики. Устройства вывода. Описание, принципы работы, основные технические характеристики.
3	Устройства ввода. Архитектура графических терминалов и графических рабочих станций. Современные графические системы. Классификация и обзор, функциональные возможности, тенденции развития. Устройства вывода. Графические инструментальные средства. Интерактивная машинная графика как подсистема систем автоматического проектирования. Графические языки.
4	Реализация аппаратно-программных модулей графической системы. Принципы построения графических систем. Интерфейс, ядро, драйверы графических устройств. Базовые средства графических систем: графические объекты, примитивы и их атрибуты. Графические языки высокого уровня. Классификация графиче-

	ческих языков. Алгоритмические языки и языки описания графических объектов.
5	<p>Твердотельное моделирование.</p> <p>Преимущества твердотельных моделей. Методы представления твердотельных моделей. Создание и редактирование чертежей твердотельных объектов. Формирование разрезов и сечений твердотельных объектов. Пример выполнения твердотельной модели с построением разрезов и сечений. Отображение твердотельных объектов на экране: удаление скрытых линий на изображениях, тонирование изображений. Конструирование деталей. Основные понятия. Построение эскизов: контуров, траекторий, линий сечения.</p>
6	<p>Создание и редактирование чертежей твердотельных объектов.</p> <p>Стандарты в области графических систем. GKS, PHIGS, CGI, IGES, STEP. Сетевые графические протоколы - NGP, XWindow: система клиент/сервер в среде UNIX. Интерфейсы VGI и GDI. Графические библиотеки OpenGL, Direct3D как инструмент создания трехмерных графических приложений.</p>
7	<p>Форматы хранения графической информации.</p> <p>Форматы хранения графической информации в графических системах: BMP, PCX, GIF, TIFF, JPG, DXF, метафайлы. Методы сжатия растровых изображений.</p>
8	<p>Основы применения интерактивной графики в ИС.</p> <p>Применение итеративной графики в информационных системах. Организация диалога Человек- компьютер в графических системах.</p> <p>Основы графического интерфейса рабочих станций.</p> <p>Графический пользовательский интерфейс (GUI). Его основные элементы. Оконные системы Win32, Motif. Объектно-ориентированный графический интерфейс пользователя.</p>

4 Трудоемкость дисциплины и форма промежуточной аттестации

Объем дисциплины 108 часов, 3 зачетные единицы.

Дисциплина изучается на 2 курсе, в 3 семестре.

По итогам изучаемого курса обучающиеся сдают зачет.