

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Инженерная графика»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки  
09.03.01 «Информатика и вычислительная техника» (уровень бакалавриата)

**Направленность (профиль):** Технологии разработки программного обеспечения

**Общий объем дисциплины** – 4 з.е. (144 часов)

**Форма промежуточной аттестации** – Зачет.

**В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:**

- ОПК-1.2: Применяет естественнонаучные и/или общеинженерные знания для решения задач;
- ОПК-2.1: Выбирает информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности;
- ОПК-2.2: Использует современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности;
- ОПК-4.1: Применяет стандарты, нормы, правила, техническую документацию в профессиональной деятельности;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Инженерная графика» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения заочная. Семестр 4.**

**1. Введение в инженерную графику.** Основные направления. Классификация изображения. Преобразование изображений из одного класса в другой. Виды устройств визуального отображения. Представление видеоинформации и ее машинная генерация. Цветовые модели и палитра. Кодировка цвета. Аддитивная цветовая модель RGB. Субтрактивная цветовая модель СМΥΚ. Цветовая модель HSV..

**2. Математические основы компьютерной графики..** Однородные координаты точки. Математические основы компьютерной графики. Геометрическое моделирование решаемой задачи, базовые алгоритмы. Создание движущихся изображений..

**3. Растровые алгоритмы. Алгоритм заполнения заданной области..** Растровые алгоритмы, основные понятия. Общий алгоритм Брезенхейма растрового представления отрезка. Растровое представление окружности. Использование окон в машинной графике. Алгоритмы заполнения не выпуклого многоугольника, заданного своими вершинами и ребрами. Тест на принадлежность данной точки многоугольнику. Алгоритмы разрезания и обработки геометрических объектов, заполнение областей в форме многоугольника. Алгоритм заливки произвольной области с затравкой..

**4. Аффинные преобразования.** Аффинные преобразования на плоскости. Аффинные преобразования в пространстве.

**5. Виды проектирования. Алгоритмы удаление нелицевых граней многогранника..** Параллельное проектирование. Перспективное проектирование. Особенности проекций гладких отображений. Алгоритмы удаление невидимых ребер и граней многоугольника..

**6. Изображение гладких кривых и поверхностей.** Сплайн-кривые. Сплайн-функции. Составные бета-сплайновые кривые. Кривые Безье. В-сплайновые кривые. Сплайн-поверхности. В-сплайновые поверхности. Построение графика функции двух переменных (растровая версия, полутоновые изображения..

Разработал:

кафедры ПМ

Е.А. Дудник

Проверил:

Декан ТФ

А.В. Сорокин