

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 43

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель образовательной программы

ДОЦ., К.Т.Н.

(должность, уч. степень, звание)

А.А. Фоменкова

(инициалы, фамилия)

(подпись)

«17» июня 2024 г


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Компьютерная графика»
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	09.03.04
Наименование направления подготовки/ специальности	Программная инженерия
Наименование направленности	Проектирование программных систем
Форма обучения	заочная
Год приема	2024

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

<u>доц.,к.т.н.,доц.</u> (должность, уч. степень, звание)	 (подпись, дата)	<u>С.В. Щёкин</u> (инициалы, фамилия)
---	--	--

Программа одобрена на заседании кафедры № 43

«17» июня 2024 г, протокол № 05/2024

Заведующий кафедрой № 43		
<u>д.т.н.,проф.</u> (уч. степень, звание)	<u>17.06.2024</u> (подпись, дата)	<u>М.Ю. Охтилев</u> (инициалы, фамилия)

Заместитель директора института №4 по методической работе

<u>доц.,к.т.н.</u> (должность, уч. степень, звание)	 (подпись, дата)	<u>А.А. Фоменкова</u> (инициалы, фамилия)
--	--	--

Аннотация

Дисциплина «Компьютерная графика» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/специальности 09.03.04 «Программная инженерия» направленности «Проектирование программных систем». Дисциплина реализуется кафедрой «№43».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ОПК-6 «Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с современными алгоритмами, стандартами, библиотеками, средствами аппаратной поддержки и практическим применением средств компьютерной графики в самых различных областях.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский»

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

1.1. Цели преподавания дисциплины

Целью преподавания дисциплины является получение студентами необходимых знаний и навыков в области компьютерной графики, а также получение практических навыков использования современных языков, методов, технологий создания и инструментов разработки программного обеспечения для представления информации в визуальных форматах.

1.2. Дисциплина входит в состав обязательной части образовательной программы высшего образования (далее – ОП ВО).

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП ВО.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями или их частями. Компетенции и индикаторы их достижения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Категория (группа) компетенции	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Общепрофессиональные компетенции	ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов	ОПК-6.3.1 знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий ОПК-6.У.1 умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ ОПК-6.В.1 имеет навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина может базироваться на знаниях, ранее приобретенных обучающимися при изучении следующих дисциплин:

- «Информатика»,
- «Основы программирования».

Знания, полученные при изучении материала данной дисциплины, имеют как самостоятельное значение, так и могут использоваться при изучении других дисциплин:

- «Проектирование человеко-машинного интерфейса»,
- «Программирование мобильных устройств».

3. Объем и трудоемкость дисциплины

Данные об общем объеме дисциплины, трудоемкости отдельных видов учебной работы по дисциплине (и распределение этой трудоемкости по семестрам) представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Всего	Трудоемкость по семестрам
		№4
1	2	3
Общая трудоемкость дисциплины, ЗЕ/ (час)	4/ 144	4/ 144
Из них часов практической подготовки		
Аудиторные занятия, всего час.	16	16
в том числе:		
лекции (Л), (час)	8	8
практические/семинарские занятия (ПЗ), (час)		
лабораторные работы (ЛР), (час)	8	8
курсовой проект (работа) (КП, КР), (час)		
экзамен, (час)	9	9
Самостоятельная работа, всего (час)	119	119
Вид промежуточной аттестации: зачет, дифф. зачет, экзамен (Зачет, Дифф. зач, Экз.**)	Экз.	Экз.

Примечание: ** кандидатский экзамен

4. Содержание дисциплины

4.1. Распределение трудоемкости дисциплины по разделам и видам занятий.

Разделы, темы дисциплины и их трудоемкость приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Разделы, темы дисциплины, их трудоемкость

Разделы, темы дисциплины	Лекции (час)	ПЗ (СЗ) (час)	ЛР (час)	КП (час)	СРС (час)
Семестр 3					
Раздел 1. Модели и форматы представления изображений	1		4		17
Раздел 2. Геометрическое моделирование графических объектов	1				17
Раздел 3. Цвет в компьютерной графике	1				17
Раздел 4. Эффекты освещения, отражения и преломления	1		4		17
Раздел 5. Алгоритмы развертки и закраски поверхностей	1				17
Раздел 6. Алгоритмы удаления невидимых линий и поверхностей, методы оптимизации алгоритмов реалистичной графики	1				17
Раздел 7. Архитектура современных графических систем. Современные графические библиотеки.	2				17

Итого в семестре:	8		8		119
Итого:	8	0	8	0	119

Практическая подготовка заключается в непосредственном выполнении обучающимися определенных трудовых функций, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Содержание разделов и тем лекционных занятий.

Содержание разделов и тем лекционных занятий приведено в таблице 4.

Таблица 4 – Содержание разделов и тем лекционного цикла

Номер раздела	Название и содержание разделов и тем лекционных занятий
1	Модели и форматы представления изображений
2	Геометрическое моделирование графических объектов
3	Цвет в компьютерной графике
4	Эффекты освещения, отражения и преломления
5	Алгоритмы развертки и закраски поверхностей
6	Алгоритмы удаления невидимых линий и поверхностей, методы оптимизации алгоритмов реалистичной графики
7	Тема 7.1 Архитектура современных графических систем Тема 7.2 Современные графические библиотеки и пакеты программ

4.3. Практические (семинарские) занятия

Темы практических занятий и их трудоемкость приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Практические занятия и их трудоемкость

№ п/п	Темы практических занятий	Формы практических занятий	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Учебным планом не предусмотрено					
Всего					

4.4. Лабораторные занятия

Темы лабораторных занятий и их трудоемкость приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Лабораторные занятия и их трудоемкость

№ п/п	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Семестр 3				
	Работа с трехмерными объектами	4		1
	Работа с множественными источниками света и свойствами источников и материалов	4		4

Всего	8		
-------	---	--	--

4.5. Курсовое проектирование/ выполнение курсовой работы
Учебным планом не предусмотрено

4.6. Самостоятельная работа обучающихся
Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость приведены в таблице 7.

Таблица 7 – Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость

Вид самостоятельной работы	Всего, час	Семестр 4, час
1	2	3
Изучение теоретического материала дисциплины (ТО)	100	100
Курсовое проектирование (КП, КР)		
Расчетно-графические задания (РГЗ)		
Выполнение реферата (Р)		
Подготовка к текущему контролю успеваемости (ТКУ)	4	4
Домашнее задание (ДЗ)		
Контрольные работы заочников (КРЗ)	2	2
Подготовка к промежуточной аттестации (ПА)	13	13
Всего:	119	119

5. Перечень учебно-методического обеспечения
для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся указаны в п.п. 7-11.

6. Перечень печатных и электронных учебных изданий
Перечень печатных и электронных учебных изданий приведен в таблице 8.
Таблица 8– Перечень печатных и электронных учебных изданий

Шифр/ URL адрес	Библиографическая ссылка	Количество экземпляров в библиотеке (кроме электронных экземпляров)
004 О-26	Обухова Н.А. Основы теории и практика компьютерного синтеза трехмерных изображений: учебное пособие - СПб. : Изд-во ГУАП, 2014. - 123 с.	Студ.отдел (БМ) 63 экз
004.9 К 78	Красильников Н.Н. Цифровая обработка 2D и 3D-изображений: учебное пособие- СПб.: БХВ - Петербург, 2011. - 608 с	Студ.отдел (БМ) 63 экз Отдел фонд. литературы 2 экз

7. Перечень электронных образовательных ресурсов
информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины приведен в таблице 9.

Таблица 9 – Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

URL адрес	Наименование
https://msdn.microsoft.com/ru-ru/	Техническая документация Microsoft для пользователей, разработчиков и ИТ-специалистов

8. Перечень информационных технологий

8.1. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Перечень используемого программного обеспечения представлен в таблице 10.

Таблица 10– Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование
1	Microsoft Visual C++ или (и) Qt Creator IDE for Windows MinGW (с открытой версией Qt распространяется свободно)
2	OpenSceneGraph (распространяется свободно)
3	Офисный пакет Microsoft Office или Open Office (распространяется свободно)

8.2. Перечень информационно-справочных систем,используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень используемых информационно-справочных систем представлен в таблице 11.

Таблица 11– Перечень информационно-справочных систем

№ п/п	Наименование
	Не предусмотрено

9. Материально-техническая база

Состав материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине, представлен в таблице12.

Таблица 12 – Состав материально-технической базы

№ п/п	Наименование составной части материально-технической базы	Номер аудитории (при необходимости)
1	Мультимедийная лекционная аудитория	
2	Вычислительная лаборатория	Б.М. 23-08, 23-09, 23-10

10. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

10.1. Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине приведен в таблице 13.

Таблица 13 – Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Вид промежуточной аттестации	Перечень оценочных средств
Экзамен	Список вопросов к экзамену; Тесты

10.2. В качестве критериев оценки уровня сформированности (освоения) компетенций обучающимися применяется 5-балльная шкала оценки сформированности компетенций, которая приведена в таблице 14. В течение семестра может использоваться 100-балльная шкала модульно-рейтинговой системы Университета, правила использования которой, установлены соответствующим локальным нормативным актом ГУАП.

Таблица 14 – Критерии оценки уровня сформированности компетенций

Оценка компетенции	Характеристика сформированных компетенций
5-балльная шкала	
«отлично» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся глубоко и всесторонне усвоил программный материал; – уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; – опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью направления; – умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; – делает выводы и обобщения; – свободно владеет системой специализированных понятий.
«хорошо» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся твердо усвоил программный материал, грамотно и по существу излагает его, опираясь на знания основной литературы; – не допускает существенных неточностей; – увязывает усвоенные знания с практической деятельностью направления; – аргументирует научные положения; – делает выводы и обобщения; – владеет системой специализированных понятий.
«удовлетворительно» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся усвоил только основной программный материал, по существу излагает его, опираясь на знания только основной литературы; – допускает несущественные ошибки и неточности; – испытывает затруднения в практическом применении знаний направления; – слабо аргументирует научные положения; – затрудняется в формулировании выводов и обобщений; – частично владеет системой специализированных понятий.
«неудовлетворительно» «не зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся не усвоил значительной части программного материала; – допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении проблем в конкретном направлении; – испытывает трудности в практическом применении знаний; – не может аргументировать научные положения; – не формулирует выводов и обобщений.

10.3. Типовые контрольные задания или иные материалы.

Вопросы (задачи) для экзамена представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Вопросы (задачи) для экзамена

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для экзамена	Код индикатора
1	Компьютерная графика и смежные области	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
2	Способы представления изображений и хранения графической информации	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
3	Стандартные графические библиотеки	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
4	Системы координат и геометрическое моделирование 2D и 3D	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
5	Использование однородных координат для стандартных геометрических операций над моделями.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
6	Использование параллельных проекций в компьютерной графике	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
7	Центральное проецирование в компьютерной графике	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
8	Цвет в компьютерной графике, цветовое пространство RGB, цветовая схема	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
9	sRGB. Цвет в компьютерной графике, цветовое пространство CMY	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
10	Цвет в компьютерной графике, цветовые пространства HSV и HLS	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
11	Освещение – диффузное отражение и рассеянный свет	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
12	Освещение – зеркальное отражение	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
13	Пространственная концентрация света от источника	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
14	Освещение множественными источниками света	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
15	Подповерхностное рассеивание для визуализации реалистичных изображений	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
16	Излучательность для визуализации реалистичных изображений	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
17	Тень и полутень (несколько источников и рассеянный свет)	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
18	Тень и полутень от источника света с конечными размерами	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1

19	Эффекты преломления и пропускания света	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
20	Прямая и обратная трассировка лучей. Общие принципы, построение деревьев трассировки.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
21	Обратная трассировка лучей. Расширения обратной трассировки, методы оптимизации.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
22	Карты фотонов, стандартные алгоритмы и расширения, оптимизация.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
23	Удаление невидимых линий и поверхностей. Методы, основанные на оболочках.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
24	Удаление невидимых линий и поверхностей, применение Z-буфера.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
25	Использование метода частиц для визуализации реалистичных изображений.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
26	Растровая развертка многоугольников, метод сканирующей строки	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
27	Использование выравнивающей закрашки. Закраска методом Гуро.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
28	Использование выравнивающей закрашки. Закраска методом Фонга.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
29	Использование текстур, двумерные текстуры, аппаратная поддержка текстурирования	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
30	Использование текстур, трехмерные текстуры, карты высот и карты нормалей	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
31	Использование карт отражений	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
32	Принципы фрактальной геометрии, основные виды фракталов	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
33	Способы построения фракталов, применение фракталов.	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
34	Тенденции построения современных графических систем	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
35	Графическая библиотека Open GL, особенности и основные возможности	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
36	Графическая библиотека Open Scene Graph, принципы описания изображений, граф сцены	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
37	Фиксированный и нефиксированный графические конвейеры, программируемые шейдеры	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1

38	Язык Open CL, особенности и интеграция с библиотекой Open GL	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
39	Архитектура CUDA, возможности использования для ускорения визуализации в прикладных программах	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1
40	Особенности аппаратной поддержки различных реализаций Open GL и Open CL	ОПК-6.3.1, ОПК-6.У.1, ОПК-6.В.1

Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета представлены в таблице 16.

Таблица 16 – Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для зачета / дифф. Зачета	Код индикатора
	Учебным планом не предусмотрено	

Перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы представлены в таблице 17.

Таблица 17 – Перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы

№ п/п	Примерный перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы
	Учебным планом не предусмотрено

Вопросы для проведения промежуточной аттестации в виде тестирования представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Примерный перечень вопросов для тестов

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора
1	Инструкция: выберите один правильный ответ Укажите цветовое пространство, которое используется в графической библиотеке Open GL: 1. RGB 2. CMY 3. HSV 4. HLS	ОПК-6.3.1
2	Инструкция: выберите один правильный ответ Укажите диапазон значений яркостей отдельных цветовых компонентов в библиотеке Open GL 1. от 0.0 до 1.0 2. от 0 до 63 3. от 0 до 127 4. от 0 до 255	ОПК-6.3.1
3	Инструкция: выберите один правильный ответ Укажите диапазон значений координат X, Y, Z в библиотеке Open GL по умолчанию 1. от 0.0 до 1.0 2. от -1.0 до 1.0 3. от - 4096 до 4095 4. от 0 до 4095	ОПК-6.3.1

4	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая цветовая система использует принцип получения цвета вычитанием из белого цветовых компонентов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RGB 2. CMY 3. sRGB 4. HLS 	ОПК-6.3.1
5	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая цветовая система использует принцип получения цвета сложением цветовых компонентов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CMY 2. RGB 3. HSV 4. HLS 	ОПК-6.3.1
6	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Как соотносятся между собой графические библиотеки Open GL и Open Scene Graph</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Библиотеки являются независимыми 2. Open GL - надстройка над Open Scene Graph 3. Open Scene Graph - надстройка над Open GL 4. Библиотеки являются несовместимыми 	ОПК-6.3.1
7	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Как соотносятся между собой графические библиотеки Open GL и Freeglut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Библиотеки являются независимыми 2. Open GL - надстройка над Freeglut 3. Freeglut - надстройка над Open GL 4. Библиотеки являются несовместимыми 	ОПК-6.3.1
8	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая графическая библиотека позволяет загружать трехмерную модель изображения из файла</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Open GL 2. Open Scene Graph 3. X-lib 4. Borland BGI 	ОПК-6.3.1
9	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая графическая библиотека встроенными средствами поддерживает метод частиц</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Open GL 2. Open Scene Graph 3. X-lib 4. Borland BGI 	ОПК-6.3.1

10	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая графическая библиотека работает с трехмерной графикой и имеет набор подключаемых расширений (плагинов)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Open GL 2. Open Scene Graph 3. X-lib 4. Borland BGI 	ОПК-6.3.1
11	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая графическая библиотека использует редактируемый способ описания изображений</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Open GL 2. Open Scene Graph 3. X-lib 4. Borland BGI 	ОПК-6.3.1
12	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какое представление изображений используется при работе с библиотекой Open GL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Иерархическое 2. В виде графа сцены 3. В виде выводимых примитивов 4. В виде описания на естественном языке 	ОПК-6.3.1
13	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Для чего используется буфер глубины в трехмерной графической библиотеке</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Для создания эффекта тумана 2. Для создания эффекта прозрачности 3. Для удаления невидимых поверхностей 4. Для реализации преломления 	ОПК-6.3.1
14	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какой язык используется в библиотеке Open GL для реализации программируемых шейдеров</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. C 2. C++ 3. Java 4. GLSL 	ОПК-6.3.1
15	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ Какая из перечисленных трехмерных библиотек ориентирована на мобильные устройства</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Open GL 2. Open GL ES 3. Open Scene Graph 	ОПК-6.3.1

	4. Direct 3D																	
16	<p>Инструкция: выберите один правильный ответ</p> <p>Какой из перечисленных стандартов позволяет организовать вычисления на графической карте</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Open VG 2. Web GL 3. Open GL 4. Open CL 	ОПК-6.3.1																
17	<p>Инструкция: Вы работаете с библиотекой Open GL v2 и многократно меняете в программе параметры системы координат. Выберите минимальный набор функций, использования которых достаточно, чтобы иметь возможность вернуть её в исходное состояние</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. GLRotate 2. GLTranslate 3. GLPopmatrix 4. GLPushmatrix 5. GLScale 	ОПК-6.У.1																
18	<p>Инструкция: Для каждого стандарта, указанного в левом столбце, подберите соответствующую область применения, указанную в правом столбце</p> <table border="1" data-bbox="344 1093 1104 1684"> <tr> <td>A</td> <td>Open GL</td> <td>1</td> <td>Организация вычислений на видеокарте</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>Open CL</td> <td>2</td> <td>Трёхмерная графика на ПК</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>Open GL ES</td> <td>3</td> <td>Трёхмерная графика на смартфоне</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>Open GL SC</td> <td>4</td> <td>Графика для критически важных систем</td> </tr> </table>	A	Open GL	1	Организация вычислений на видеокарте	B	Open CL	2	Трёхмерная графика на ПК	C	Open GL ES	3	Трёхмерная графика на смартфоне	D	Open GL SC	4	Графика для критически важных систем	ОПК-6.3.1
A	Open GL	1	Организация вычислений на видеокарте															
B	Open CL	2	Трёхмерная графика на ПК															
C	Open GL ES	3	Трёхмерная графика на смартфоне															
D	Open GL SC	4	Графика для критически важных систем															
19	<p>Инструкция: Запишите соответствующие алгоритмы компьютерной графики в порядке увеличения сложности вычислений:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Простая модель освещения 2. Прямая трассировка лучей 3. Обратная трассировка лучей 4. Обратная трассировка лучей с множественными теневыми зондами 	ОПК-6.3.1																

20	<p>Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа: какую графическую библиотеку Open GL или Open Scene Graph целесообразнее использовать для работы со сложными детализированными трехмерными объектами, модели которых частично существуют в виде отдельных фрагментов в форматах трехмерных редакторов.</p>	ОПК-6.В.1
----	---	-----------

Перечень тем контрольных работ по дисциплине обучающихся заочной формы обучения, представлены в таблице 19.

Таблица 19 – Перечень контрольных работ

№ п/п	Перечень контрольных работ
	Освоение практических навыков реализации графических приложений с двумерным интерфейсом с использованием стандартных вызовов библиотек и реализации простых геометрических преобразований, используемых в компьютерной графике

10.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов, характеризующих этапы формирования компетенций, содержатся в локальных нормативных актах ГУАП, регламентирующих порядок и процедуру проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГУАП.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

11.1. Методические указания для обучающихся по освоению лекционного материала.

Основное назначение лекционного материала – логически стройное, системное, глубокое и ясное изложение учебного материала. Назначение современной лекции в рамках дисциплины не в том, чтобы получить всю информацию по теме, а в освоении фундаментальных проблем дисциплины, методов научного познания, новейших достижений научной мысли. В учебном процессе лекция выполняет методологическую, организационную и информационную функции. Лекция раскрывает понятийный аппарат конкретной области знания, её проблемы, дает цельное представление о дисциплине, показывает взаимосвязь с другими дисциплинами.

Планируемые результаты при освоении обучающимися лекционного материала:

- получение современных, целостных, взаимосвязанных знаний, уровень которых определяется целевой установкой к каждой конкретной теме;
- получение опыта творческой работы совместно с преподавателем;
- развитие профессионально-деловых качеств, любви к предмету и самостоятельного творческого мышления.
- появление необходимого интереса, необходимого для самостоятельной работы;
- получение знаний о современном уровне развития науки и техники и о прогнозе их развития на ближайшие годы;
- научиться методически обрабатывать материал (выделять главные мысли и положения, приходить к конкретным выводам, повторять их в различных формулировках);
- получение точного понимания всех необходимых терминов и понятий.

Лекционный материал может сопровождаться демонстрацией слайдов и использованием раздаточного материала при проведении коротких дискуссий об особенностях применения отдельных тематик по дисциплине.

11.2. Методические указания для обучающихся по выполнению лабораторных работ

В ходе выполнения лабораторных работ обучающийся должен углубить и закрепить знания, практические навыки, овладеть современной методикой и техникой эксперимента в соответствии с квалификационной характеристикой обучающегося. Выполнение лабораторных работ состоит из экспериментально-практической, расчетно-аналитической частей и контрольных мероприятий.

Выполнение лабораторных работ обучающимся является неотъемлемой частью изучения дисциплины, определяемой учебным планом, и относится к средствам, обеспечивающим решение следующих основных задач обучающегося:

- приобретение навыков исследования процессов, явлений и объектов, изучаемых в рамках данной дисциплины;
- закрепление, развитие и детализация теоретических знаний, полученных на лекциях;
- получение новой информации по изучаемой дисциплине;
- приобретение навыков самостоятельной работы с лабораторным оборудованием и приборами.

Задание и требования к проведению лабораторных работ

Приведены в методических указаниях по выполнению лабораторных работ (ЛВС кафедры /Учебные пособия/ Компьютерная графика / CG.lab)

Структура и форма отчета о лабораторной работе

Приведены в методических указаниях по выполнению лабораторных работ (ЛВС кафедры /Учебные пособия/ Компьютерная графика / CG.lab)

Требования к оформлению отчета о лабораторной работе

Приведены в методических указаниях по выполнению лабораторных работ (ЛВС кафедры /Учебные пособия/ Компьютерная графика / CG.lab)

11.3. Методические указания для обучающихся по прохождению самостоятельной работы

В ходе выполнения самостоятельной работы, обучающийся выполняет работу по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Для обучающихся по заочной форме обучения, самостоятельная работа может включать в себя контрольную работу.

В процессе выполнения самостоятельной работы, у обучающегося формируется целесообразное планирование рабочего времени, которое позволяет им развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивает высокий уровень успеваемости в период обучения, помогает получить навыки повышения профессионального уровня.

Методическими материалами, направляющими самостоятельную работу обучающихся являются:

- методические указания по выполнению лабораторных работ (ЛВС кафедры /Учебные пособия/ Компьютерная графика / CG.lab);
- методические указания по выполнению контрольных работ (ЛВС кафедры /Учебные пособия/ Компьютерная графика /Контр_раб_НСИ_заочн.doc).

11.4. Методические указания для обучающихся по прохождению текущего контроля успеваемости.

Текущий контроль успеваемости предусматривает контроль качества знаний обучающихся, осуществляемого в течение семестра с целью оценивания хода освоения дисциплины.

Текущий контроль освоения дисциплины осуществляется оцениванием самостоятельности, своевременности и качества выполнения задания в рамках сдачи контрольной и лабораторных работ. В процессе сдачи лабораторных работ преподаватель может задавать вопросы с целью контроля уровня освоения материалов дисциплины, результатов самостоятельной работы студента. В качестве одного из критериев оценки могут выступать результаты проверки отчетов по контрольной и лабораторным работам.

При проведении промежуточной аттестации преподаватель ставит оценку с учетом результатов выполнения и сдачи контрольной и лабораторных работ.

11.5. Методические указания для обучающихся по прохождению промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине. Она включает в себя:

– экзамен – форма оценки знаний, полученных обучающимся в процессе изучения всей дисциплины или ее части, навыков самостоятельной работы, способности применять их для решения практических задач. Экзамен, как правило, проводится в период экзаменационной сессии и завершается аттестационной оценкой «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

В процессе проведения экзамена студент отвечает на два вопроса в экзаменационном билете, преподаватель может задавать дополнительные вопросы для уточнения уровня подготовки студента и учитывает при выставлении итоговой оценки ответы на вопросы и результаты контроля знаний, полученные в течение семестра в ходе выполнения и сдачи контрольной и лабораторных работ.

Лист внесения изменений в рабочую программу дисциплины

Дата внесения изменений и дополнений. Подпись внесшего изменения	Содержание изменений и дополнений	Дата и № протокола заседания кафедры	Подпись зав. кафедрой