

**Наименование учебной дисциплины:**

**«Математические и алгоритмические основы компьютерной графики»**

<b>Код и наименование специальности</b>	1-02 05 01 Математика и информатика
<b>Курс обучения</b>	3
<b>Семестр обучения</b>	6
<b>Количество аудиторных часов</b>	58
<b>Лекции</b>	34
<b>Семинарские занятия</b>	-
<b>Практические занятия</b>	-
<b>Лабораторные занятия</b>	24
<b>Форма промежуточной аттестации (зачет/дифференцированный зачет/экзамен)</b>	экзамен
<b>Количество зачетных единиц</b>	3
<b>Формируемые компетенции</b>	Применять алгоритмы компьютерной графики при разработке программного обеспечения в создании трехмерных изображений

**Краткое содержание учебной дисциплины:**

Математические и алгоритмические основы компьютерной графики» – это учебная дисциплина, которая содержит следующие разделы: общее введение в компьютерную графику; математические аспекты двумерной машинной графики; геометрические преобразования; представление геометрической информации; алгоритмы растеризации отрезков, окружностей, эллипсов; проецирование пространственных сцен.