

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«ИРКУТСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»

Структурное подразделение «Инженерной и компьютерной графики (310)»

УТВЕРЖДЕНА:
на заседании кафедры
Протокол №9 от 23 марта 2026 г.

Рабочая программа дисциплины

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Направление: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Вычислительные машины, комплексы, системы и сети

Квалификация: Бакалавр

Форма обучения: заочная

Документ подписан простой электронной подписью Составитель программы: Корж Максим Андреевич Дата подписания: 15.06.2026

Документ подписан простой электронной подписью Утвердил: Перелыгина Александра Юрьевна Дата подписания: 15.06.2026
--

Документ подписан простой электронной подписью Согласовал: Аношко Алексей Федорович Дата подписания: 17.06.2026

Год набора – 2026

Иркутск, 2026 г.

1 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

1.1 Дисциплина «Компьютерная графика» обеспечивает формирование следующих компетенций с учётом индикаторов их достижения

Код, наименование компетенции	Код индикатора компетенции
ОПК ОС-8 Способность разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения	ОПК ОС-8.2
ОПК ОС-9 Способность осваивать методики использования программных средств для решения практических задач	ОПК ОС-9.2

1.2 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы

Код индикатора	Содержание индикатора	Результат обучения
ОПК ОС-8.2	Способен работать со специализированными программными продуктами и библиотеками для построения анимированной 2D и 3D графики для встраивания в разрабатываемые программные продукты	Знать принципы написания программ для реализации различных сценариев компьютерной анимации Уметь составлять сценарий компьютерной анимации на основе языков программирования Владеть программными продуктами для 3д анимации изображения
ОПК ОС-9.2	Способен импортировать разработанную 2D и 3D модель из одной среды разработки в другую. Знает стандарты сохранения 2D и 3D моделей	Знать программные продукты для 3д моделирования Уметь строить 3д модели различных объектов Владеть программными продуктами для 3д моделирования

2 Место дисциплины в структуре ООП

Изучение дисциплины «Компьютерная графика» базируется на результатах освоения следующих дисциплин/практик: «Программирование»

Дисциплина является предшествующей для дисциплин/практик: «Базы данных»

3 Объем дисциплины

Объем дисциплины составляет – 3 ЗЕТ

Вид учебной работы	Трудоемкость в академических часах (Один академический час соответствует 45 минутам астрономического часа)	
	Всего	Учебный год № 3
Общая трудоемкость дисциплины	108	108

Аудиторные занятия, в том числе:	14	14
лекции	6	6
лабораторные работы	8	8
практические/семинарские занятия	0	0
Самостоятельная работа (в т.ч. курсовое проектирование)	90	90
Трудоемкость промежуточной аттестации	4	4
Вид промежуточной аттестации (итогового контроля по дисциплине)	Зачет	Зачет

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Сводные данные по содержанию дисциплины

Учебный год № 3

№ п/п	Наименование раздела и темы дисциплины	Виды контактной работы						СРС		Форма текущего контроля
		Лекции		ЛР		ПЗ(СЕМ)				
		№	Кол. Час.	№	Кол. Час.	№	Кол. Час.	№	Кол. Час.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Организация передачи данных в подпрограммы	2	2	3, 4	2			1	12	Отчет по лаборатор ной работе
2	Элементы графического конвейера	1	2	1, 2	2			1	12	Отчет по лаборатор ной работе
3	Системы координат и аффинные преобразования	3	1	5, 6	2			1	12	Отчет по лаборатор ной работе
4	Модели освещения	4	1	7, 8	2			1	12	Отчет по лаборатор ной работе
5	Проработка теоретического материала							3	30	
6	Подготовка к зачету							2	12	
	Промежуточная аттестация								4	Зачет
	Всего		6		8				94	

4.2 Краткое содержание разделов и тем занятий

Учебный год № 3

№	Тема	Краткое содержание
1	Организация передачи данных в подпрограммы	Изучение вариантов использования передачи по структуре VBO, VAO, EBO.
2	Элементы графического конвейера	Изучение принципов работы с элементами графического конвейера. Система формирования изображения на графическом конвейера.

3	Системы координат и аффинные преобразования	Изучение математических принципов исполнения аффинных преобразований в компьютерной графике.
4	Модели освещения	Разбор математической части модели освещения по Фонгу. Изучение других подвидов освещения: естественные, искусственные и анизотропные.
5	Проработка теоретического материала	Проработка теоретического материала по работе с OpenGL.
6	Подготовка к зачету	Подготовка к зачету.

4.3 Перечень лабораторных работ

Учебный год № 3

№	Наименование лабораторной работы	Кол-во академических часов
1	Настройка Visual Studio для работы с OpenGL. Создание контекста окна и рендера.	1
2	Создание рендера с использованием VBO, VAO и EBO.	1
3	Подключение и работа с библиотекой ASSIMP. Настройка импорта модели.	1
4	Создание 3D модели.	1
5	Движение камеры, использование матриц. Работа с библиотекой glm.	1
6	Создание движения модели.	1
7	Освещение и материалы.	1
8	Рельефное текстурирование и наложение теней	1

4.4 Перечень практических занятий

Практических занятий не предусмотрено

4.5 Самостоятельная работа

Учебный год № 3

№	Вид СРС	Кол-во академических часов
1	Оформление отчетов по лабораторным и практическим работам	48
2	Подготовка к зачёту	12
3	Проработка разделов теоретического материала	30

В ходе проведения занятий по дисциплине используются следующие интерактивные методы обучения: дискуссия, работа в малых группах, quise

5 Перечень учебно-методического обеспечения дисциплины

5.1 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1.1 Методические указания для обучающихся по лабораторным работам:

Основной курс по дисциплине "Компьютерная графика" URL:

<https://el.istu.edu/course/view.php?id=7635>

Лабораторная работа №1. Настройка Visual Studio для работы с OpenGL. Создание контекста и рендера. URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392099>

Лабораторная работа №2. Создание рендера с использованием VBO, VAO и EBO.

URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392100>

Лабораторная работа №3. Создание 3Д модели.

URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392101>

Лабораторная работа №4. Движение камеры, использование матриц. Работа с библиотекой glm. URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392102>

Лабораторная работа №5. Подключение и работа с библиотекой ASSIMP. Настройка импорта модели. URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392103>

Лабораторная работа №6. Освещение. Материалы.

URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392104>

Лабораторная работа №7. Создание движения через аффинные преобразования.

URL:<https://el.istu.edu/mod/assign/view.php?id=392105>

5.1.2 Методические указания для обучающихся по самостоятельной работе:

Конспект лекций по дисциплине "Компьютерная графика"

<https://el.istu.edu/mod/book/view.php?id=359564>

Конспект лекций по дисциплине "Компьютерная графика" с применением OpenGL

<https://el.istu.edu/mod/book/view.php?id=359967>

6 Фонд оценочных средств для контроля текущей успеваемости и проведения промежуточной аттестации по дисциплине

6.1 Оценочные средства для проведения текущего контроля

6.1.1 учебный год 3 | Отчет по лабораторной работе

Описание процедуры.

На лабораторных занятиях студенты пишут код программы для анимации объектов с различными настройками их представления. На каждом занятии нужно предоставить отчет в виде исполняемого файла с сопутствующими файлами для его корректного запуска в используемой IDE.

Пример вопросов для защиты лабораторных при устном вопросе:

1. Какие функции используются для инициализации GLFW и GLEW??
2. Как создаются и настраиваются VBO, VAO и EBO? Опишите последовательность действий.
3. Почему важно разбивать оборудование на подвижные группы?
4. Какие типы матриц используются в OpenGL и для чего они предназначены?
5. Как организована структура данных в ASSIMP (например, объект сцены, узлы, меши)?
6. Какие три компонента включает в себя модель освещения Фонга? Опишите каждый из них.
7. Как выполнить поворот объекта вокруг произвольной точки в пространстве?

Критерии оценивания.

"Зачтено" - получается при выполнении в полном объеме задания лабораторной работы, в соответствии с выданным вариантом. С полным ответом при устном опросе по выполненной работе.

"Не зачтено" - получается при не выполнении в полном объеме задания лабораторной работы. Не соответствии выполненного варианта с выданным вариантом. Неполный ответ или отсутствие ответа при устном опросе по выполненной работе.

6.2 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

6.2.1 Критерии и средства (методы) оценивания индикаторов достижения компетенции в рамках промежуточной аттестации

Индикатор достижения компетенции	Критерии оценивания	Средства (методы) оценивания промежуточной аттестации
ОПК ОС-8.2	Использование объектно-ориентированного программирования для разработки программных продуктов для управления процессами	Устный опрос или тестирование
ОПК ОС-9.2	Грамотное использование различных программных средств для решения практических задач (связанных с проектированием / моделированием / разработкой / анализом / тестированием и т.п.)	Устный опрос или тестирование

6.2.2 Типовые оценочные средства промежуточной аттестации

6.2.2.1 Учебный год 3, Типовые оценочные средства для проведения зачета по дисциплине

6.2.2.1.1 Описание процедуры

Зачет проходит в форме устного собеседования по контрольным вопросам и выполнении практического задания. Допуском к зачету является сдача в установленные сроки отчетов по лабораторным работам, успешно пройденные все виды текущего контроля успеваемости и выполнение всех видов контактной работы (лекции, лабораторные работы и т.д.).

6.2.2.1.2 Критерии оценивания

Зачтено	Не зачтено
Использование объектно-ориентированного программирования для разработки программных продуктов для управления процессами; Грамотное использование различных программных средств для решения практических задач (связанных с проектированием / моделированием /	Не использует объектно-ориентированное программирование для разработки программных продуктов для управления процессами; не использует различные программные средства для решения практических задач (связанных с проектированием / моделированием / разработкой / анализом / тестированием и

разработкой / анализом / тестированием и т.п.)	т.п.)
---	-------

7 Основная учебная литература

1. Никулин Е. А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы : учебное пособие / Е. А. Никулин, 2018. - 708.

[Сайт] – URL: <https://e.lanbook.com/book/107948>

8 Дополнительная учебная литература и справочная

1. Порев Виктор. Компьютерная графика / Виктор Порев, 2002. - 428.
2. Компьютерная графика / Иркут. гос. техн. ун-т; сост. С. В. Григорьев. Ч. 1 : Программирование Flash API на ActionScript 2.0 : лабораторный практикум для специальности "Автоматизированные системы обработки информации и управления", 2008. - 38.

9 Ресурсы сети Интернет

1. <http://library.istu.edu/>
2. <https://e.lanbook.com/>

10 Профессиональные базы данных

1. <http://new.fips.ru/>
2. <http://www1.fips.ru/>

11 Перечень информационных технологий, лицензионных и свободно распространяемых специализированных программных средств, информационных справочных систем

1. Microsoft Windows Professional 8 Russian
2. Microsoft Office Professional Plus 2013
3. Свободно распространяемое программное обеспечение Blender
4. Свободно распространяемое программное обеспечение Microsoft Visual Studio 2022

12 Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Лекционные занятия по дисциплине «Компьютерная графика» должны проходить в аудиториях, оборудованных проектором и экраном.
2. Практические занятия по дисциплине «Компьютерная графика» должны проходить в компьютерных классах, оборудованных проектором и экраном.