

Назва дисципліни	1у-5-33_Комп'ютерна графіка та анімація
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	для всіх галузей знань
Кафедра	Математичного забезпечення ЕОМ
П.І.П. НПП (за можливості)	д.т.н. Байбуз О.Г.
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр (в якому буде викладатись)	3 курс – для студентів, що навчаються на основі повної загальної середньої освіти; 2 курс – для студентів, що навчаються на основі ступеня молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста)
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	Основи програмування
Що буде вивчатися	Структура та організація роботи в графічних застосунках
Чому це цікаво/треба вивчати	Сучасний стан комп'ютерної графіки
Чому можна навчитися (результати навчання)	- Знати теоретичні методи та обчислювальні технології побудову растрових та векторних зображень - Знати методи побудови статичних та динамічних графічних об'єктів - Знати алгоритми побудову реалістичних зображень - Знати принципи побудови тривимірних об'єктів
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	- Вміти реалізовувати геометричні перетворення у тривимірному просторі - Вміти використовувати застосунки з комп'ютерної графіки для створення статичних відображень - Вміти створювати програмні системи графічного відображення. - Практично застосовувати вивчені методи до реалізації прикладних задач
Інформаційне забезпечення	ПЗ
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	Лекції Практичні заняття Лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	диф. залік
Максимальна кількість здобувачів	90
Мінімальна кількість здобувачів (для мовних та творчих дисциплін)	20