

Назва дисципліни	1-ф11-15 Методи та алгоритми комп'ютерної графіки
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	Для спеціальностей 014, 111, 112, 113, 144
Кафедра	Теоретичної та комп'ютерної механіки
П.І.П. НПП (за можливості)	Панін Костянтин Вікторович
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс (на якому буде викладатись)	Курс: будь-який, семестр: будь-який
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення дисципліни	Базові знання з математики та інформатики
Що буде вивчатися	Алгоритми та методи розв'язання задач, що виникають при роботі з векторними, растровими та фрактальними зображеннями
Чому це цікаво/треба вивчати	Комп'ютерна графіка – складова всіх сучасних комп'ютерних технологій. Графічний інтерфейс став стандартом для програмного забезпечення різних класів, починаючи з операційних систем. Комп'ютерна графіка привертає увагу багатьох спеціалістів із різних галузей знань – програмістів, інженерів, фізиків, математиків та ін. Знання основ комп'ютерної графіки необхідне кожному вченому чи інженеру.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Оволодіти практичними навичками розв'язування типових задач комп'ютерної графіки та відповідними теоретичними знаннями
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вміти в рамках професійної діяльності застосовувати методи та алгоритми комп'ютерної графіки
Інформаційне забезпечення	Робоча програма навчальної дисципліни, інтернет-ресурси
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	Лекції, лабораторні роботи
Вид семестрового контролю	Диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	-

В.о. декана факультету _____

Олександр ХАМІНІЧ