

Код та назва дисципліни українською мовою/ Назва дисципліни англійською мовою	1-ф11-15 Методи та алгоритми комп'ютерної графіки/ Methods and algorithms of computer graphics
Рекомендується для галузі знань (<i>спеціальності, освітньої програми</i>)	11 Математика та статистика, 014.04 Середня освіта (Математика), 131 Прикладна механіка, 144 Теплоенергетика, E7 Математика, E8 Статистика, F1 Прикладна математика, A4.04 Середня освіта (Математика), G9 Прикладна механіка, G4.02 Теплоенергетика
Кафедра	Теоретичної та комп'ютерної механіки
П.І.П. НПП (<i>за можливості</i>)	Панін Костянтин Вікторович
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс (<i>на якому буде викладатись</i>)	2-4 курси
Мова викладання	Українська
Пререквізити (<i>передумови вивчення дисципліни</i>)	Базові знання з математики та інформатики
Чому це цікаво/треба вивчати	Комп'ютерна графіка – складова всіх сучасних комп'ютерних технологій. Графічний інтерфейс став стандартом для програмного забезпечення різних класів. Знання основ комп'ютерної графіки необхідне кожному вченому чи інженеру.
Перелік тем з дисципліни	Технічне та програмне забезпечення комп'ютерної графіки. Колір та моделі кольору. Векторна графіка. Растрова графіка. Фрактальна графіка. 3D графіка. Використання бібліотек SFML та OpenGL
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (<i>компетентності</i>)	Вміти в рамках професійної діяльності застосовувати методи та алгоритми комп'ютерної графіки
Очікувані результати навчання	Оволодіння практичними навичками розв'язування типових задач комп'ютерної графіки
Інформаційне забезпечення	Робоча програма навчальної дисципліни, інтернет-ресурси
Види навчальних занять (<i>лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо</i>)	Лекції, лабораторні роботи
Вид семестрового контролю	Диференційований залік

Максимальна кількість здобувачів	
-------------------------------------	--

Декан факультету

Олександр ХАМІНІЧ