

1



Білгород-Дністровський фаховий коледж природокористування,
будівництва та комп'ютерних технологій



Комп'ютерна графіка

*Спеціальність 121 Інженерія програмного
забезпечення*

Вступ

Комп'ютерна графіка є невід'ємною частиною сучасних технологій. Вона використовується в дизайні, архітектурі, ігровій індустрії, кінематографі та багатьох інших сферах.

Дисципліна "Комп'ютерна графіка" спрямована на вивчення основ створення, редагування та візуалізації графічних об'єктів з використанням сучасних програмних засобів і технологій.



3



Загальна інформація про дисципліну «Комп'ютерна графіка»

Обсяг: 4 кредитів ЄКТС

Загальний обсяг: 120 годин

Аудиторні заняття: 70 годин

Теоретичні: 20 годин

Лабораторні: 50 годин

Самостійна робота: 50 годин

Форма контролю: диференційований залік

4

Комп'ютерна графіка



Вимоги до початку вивчення дисципліни:

► **Інформатика:**
розуміння основ
роботи комп'ютерних
систем

► **Базові навички**
роботи з графічними
редакторами

Мета та завдання дисципліни

Мета:

Вивчити Технології створення, обробки та візуалізації графічної інформації засобами обчислювальної техніки. Види і форми представлення зображень, які сприймає людина чи на екрані монітора, чи у вигляді копії на зовнішньому носії

Завдання:

Завдання вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» полягає у формуванні теоретичних знань та практичних навичок у майбутніх фахівців щодо технології створення, обробки та візуалізації графічної інформації засобами обчислювальної техніки.



Чому це важливо для вас?

Попит на ринку праці:

Графічні дизайнери, художники та розробники контенту затребувані в IT, медіа, ігровій індустрії та інших сферах.

Кар'єрні можливості:

Знання комп'ютерної графіки відкривають двері до цікавих і творчих професій.

Розвиток творчих навичок:

Освоєння графічних інструментів сприяє втіленню ваших ідей у цифровий формат.



РАСТР
.jpeg .gif .png



ВЕКТОР
.svg

Здобувач освіти буде знати:

Основи растрової та векторної графіки
Особливості роботи з графічними
форматами

Здобувач освіти буде вміти:

Створювати та редагувати графічні
об'єкти
Використовувати програмне забезпечення
для розробки візуальних проєктів
Моделювати тривимірні об'єкти та сцени
Оптимізувати графіку для різних
платформ

Висновки



Комп'ютерна графіка — це важлива частина сучасних технологій, яка допомагає створювати візуальні рішення для різних галузей.

Ця дисципліна розвиває як технічні, так і творчі навички, відкриваючи широкі можливості для професійного зростання.