

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

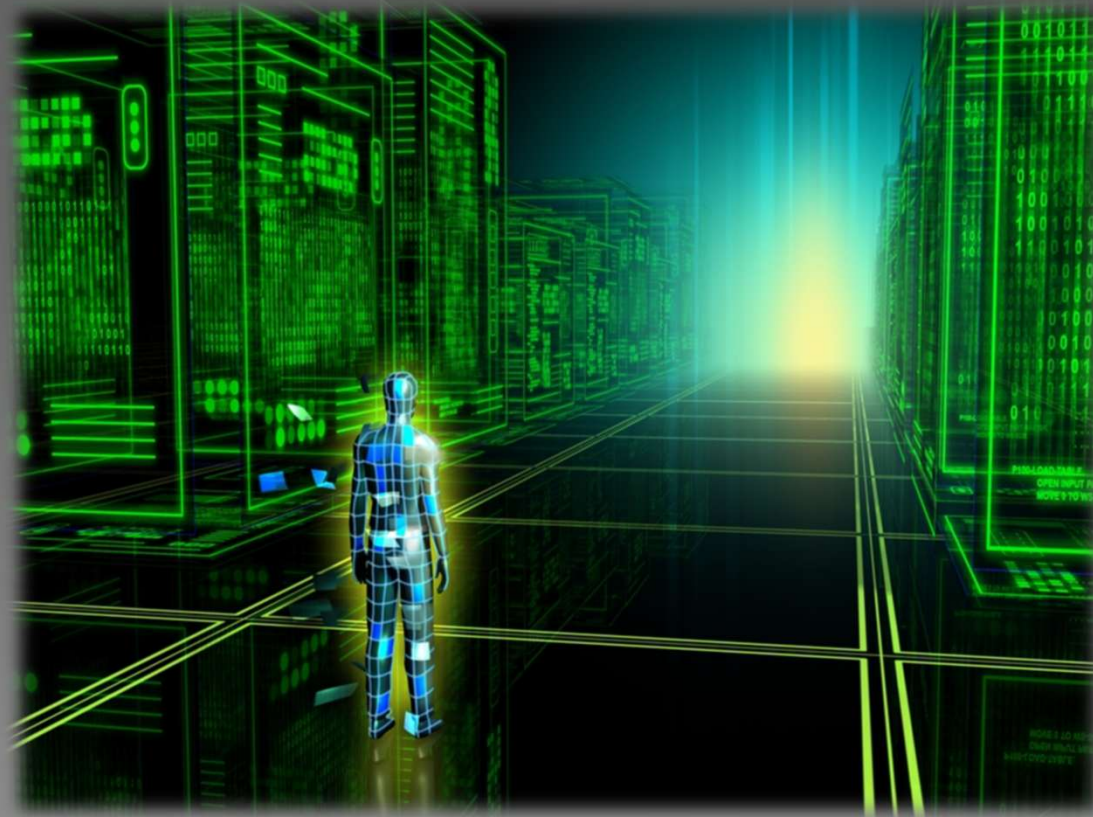
# Комп'ютерна графіка

Спеціальність 123  
Комп'ютерна інженерія



## Про дисципліну

- ЦК, яка забезпечує викладання - циклова комісія природничо-математичних дисциплін
- Рівень ФПО - п'ятий рівень Національної рамки кваліфікації
- Освітньо-професійний ступінь - фаховий молодший бакалавр
- Мова викладання – Українська
- Семестровий контроль - диференційований залік



## Обсяг дисципліни

- Курс – 3
- Семестр – 5
- 4 кредити ЄКТС
- лекції - 25 годин
- лабораторні - 40 годин
- самостійна робота - 55 годин.



## Вимоги до початку вивчення дисципліни

Базові знання з дисциплін:

- «Комп'ютерні системи і мережі»
- «Програмування»
- «Математика»



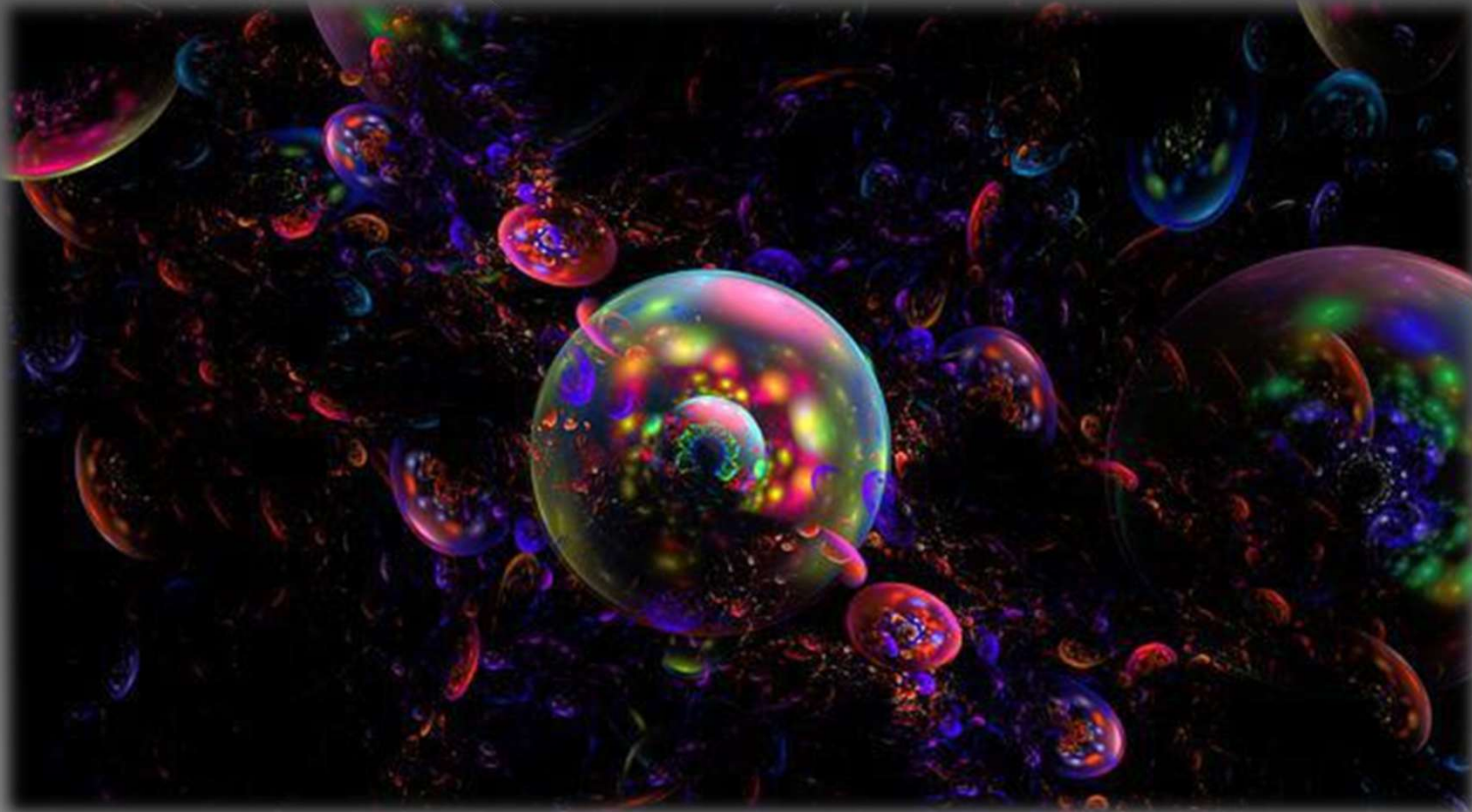
## Що буде вивчатися?

У цій дисципліні буде вивчатись: методи та техніки створення та обробки візуальних елементів на комп'ютері для створення графічних зображень, анімацій та інтерактивних візуальних ефектів.



## Завдання навчальної дисципліни

- розробку графічних програм
- вивчення алгоритмів відображення та обробки графічних об'єктів
- створення тривимірних моделей та їх анімацію з використанням сучасних інструментів та технологій



## Після вивчення дисципліни ви будете знати:

- основні принципи роботи графічних алгоритмів
- техніку відображення та створення графічних об'єктів
- принципи тривимірного моделювання та анімації
- сучасні тенденції та інструменти в галузі комп'ютерної графіки
- особливості побудови графічних зображень засобами ПК;



## Після вивчення дисципліни ви будете знати:

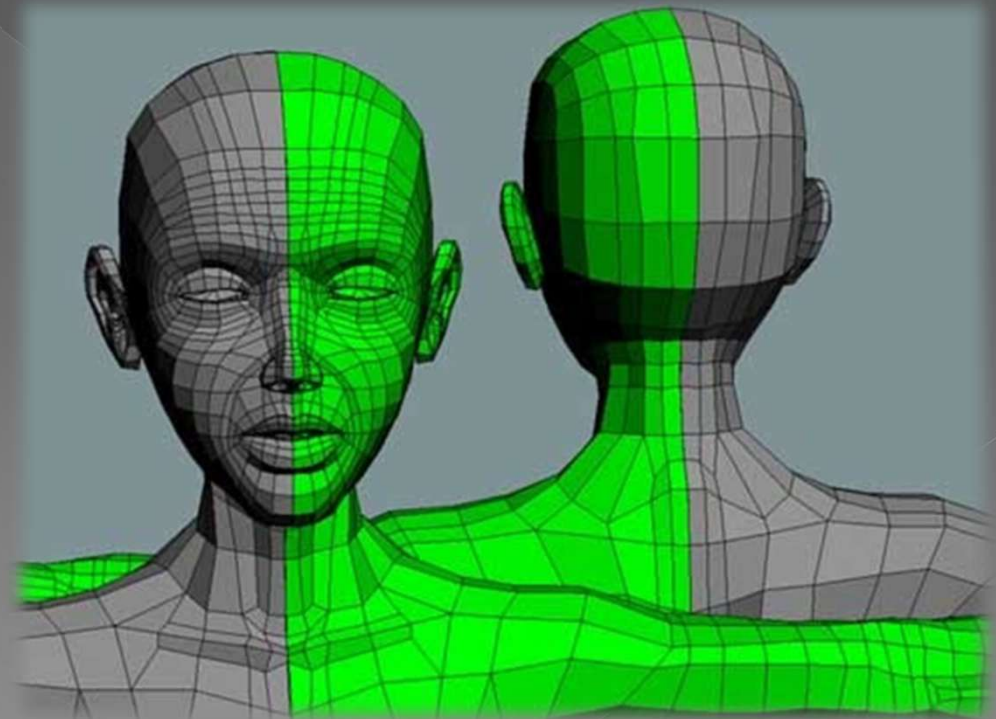
- кольорові режими, що застосовуються в графічних редакторах
- основні принципи формування графічних зображень в різних типах графічних програм
- особливості використання графічних форматів для зберігання графічних зображень;





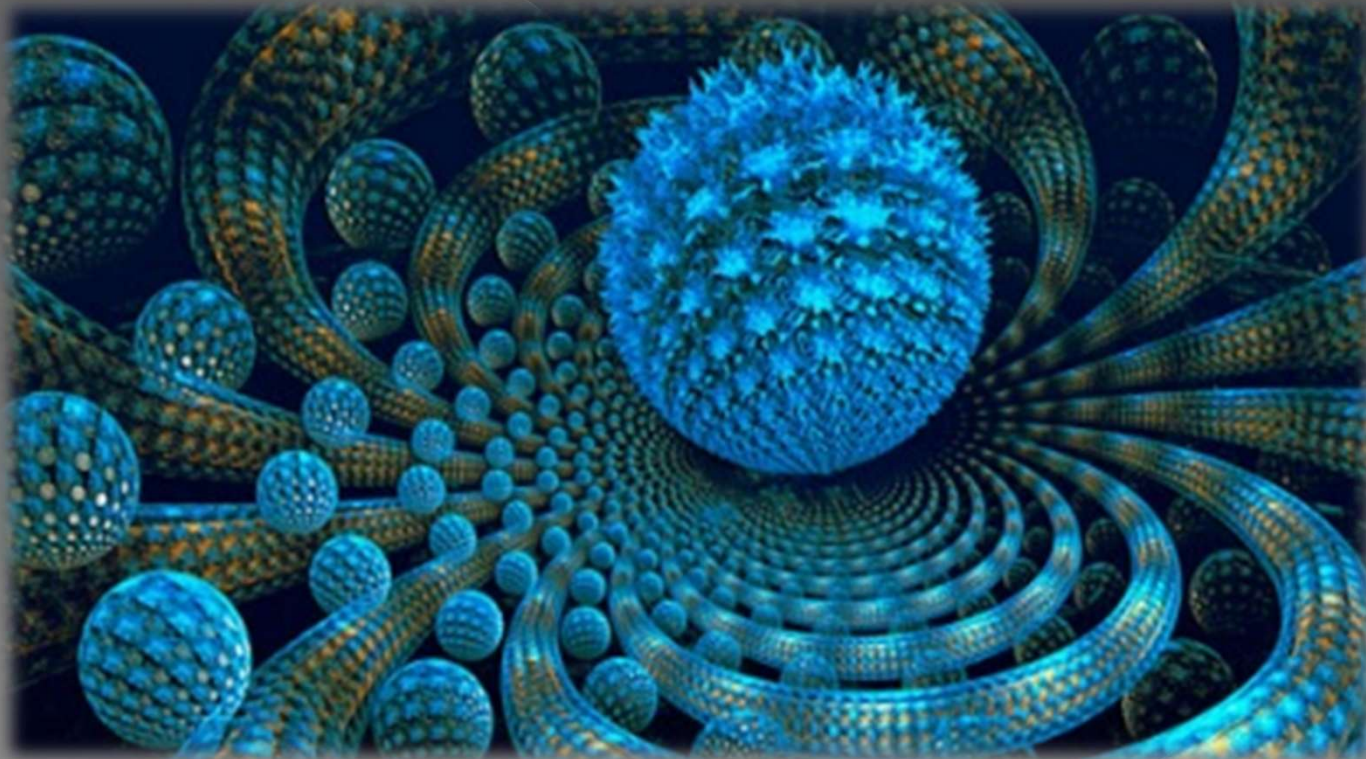
## Після вивчення дисципліни ви будете вміти:

- розробляти графічні програми
- оптимізувати графічні алгоритми
- працювати з графічними бібліотеками та інструментами
- застосовувати ці знання у різних сферах, таких як розробка ігор, візуалізація даних чи комп'ютерний дизайн



## Після вивчення дисципліни ви будете вміти:

- працювати в середовищі растрових і векторних графічних редакторів
- створювати графічні об'єкти засобами комп'ютерних графічних програм
- застосовувати знання з комп'ютерної графіки в практичній діяльності



Вдалого вибору!

