

Дисципліна	ОСНОВИ ІГРОВОЇ ГРАФІКИ
Кафедра	Комп'ютерних наук та інженерії програмного забезпечення
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Мета	формування у здобувачів вищої освіти знань і практичних навичок 2-D та 3-D графіки, методів 3D-модельювання, та їх застосування для створення елементів ігрової графіки.
Зміст (теми) дисципліни	<p>Тема 1 Типи комп'ютерної графіки.</p> <p>Тема 2 Моделі кольору.</p> <p>Тема 3 Основи векторної графіки.</p> <p>Тема 4 Основи растрової графіки.</p> <p>Тема 5 Основи 3D модельювання та візуалізації.</p> <p>Тема 6 Модельювання на основі найпростіших геометричних об'єктів.</p> <p>Тема 7 Створення 3D моделей на основі плоских форм.</p> <p>Тема 8 Модифікації об'єктів.</p> <p>Тема 9 Основи полігонального модельювання.</p> <p>Тема 10 Робота з матеріалами.</p> <p>Тема 11 Робота зі складними матеріалами.</p> <p>Тема 12 Джерела світла.</p> <p>Тема 13 Введення в анімацію.</p> <p>Тема 14 Анімація складних об'єктів.</p>