

Дисципліна	Вибіркова дисципліна 8 «Створення графічних моделей та анімацій»
Рівень ВО	бакалавр
Назва спеціальності/освітньо-професійної програми	Комп'ютерні науки / Комп'ютерні науки та інформаційні технології
Форма навчання	денна
Курс, семестр, протяжність	3 курс, 6 семестр, 1 семестр
Семестровий контроль	залік
Кількість кредитів / Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	8 кредити / 240: з них 60 лекцій / 60 лабораторні
Мова викладання	Українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Комп'ютерних наук та кібербезпеки
Автор дисципліни	Кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри комп'ютерних наук та кібербезпеки Гришанович Тетяна Олександрівна
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Базові знання з математики, вміння використовувати прикладне програмне забезпечення.
Що буде вивчатися	Програма курсу спрямована на отримання початкових знань пакету, необхідних для професійного моделювання об'єктів, створення освітлення і спецефектів, отримання навичок інтер'єру та тривимірної графіки. Програма курсів включає вивчення складних випадків освітлення і налаштування навколишнього середовища (фотореалізм), побудову тривимірних макетів об'єктів з використанням модифікаторів.
Чому це цікаво/треба вивчати	3D моделі широко застосовуються в дизайні, під час візуалізації об'єктів, при розробці front-end-частини програмних продуктів (веб-додатків та мобільних застосунків). Курс спрямований на те, аби навчити студентів створювати власні графічні моделі від ескізу до візуалізації.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Здатність застосовувати теоретичні та практичні основи методології та технології моделювання для дослідження характеристик і поведінки складних об'єктів і систем, проводити обчислювальні експерименти з обробкою й аналізом результатів.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Даний курс формує вміння створювати графічні зображення, ігрові додатки, використовуючи відповідну технологію та інструментарій; застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук;
Інформаційне забезпечення	

Здійснити вибір

[«ПС-Журнал успішності-Web»](#)