

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Комп'ютерні системи обробки графічної та мультимедійної інформації»

Мета: надання здобувачам вищої освіти теоретичних і практичних знань щодо сучасних наукових концепцій, понять, методів та технологій візуалізації та моделювання тримірних об'єктів.

Завдання: отримання системного уявлення про особливості застосування тримірного моделювання; оволодіння знаннями в області опису, подання та формалізації різноманітних можливостей графічного 3D-редактора; отримання навичок використання тримірного моделювання у вирішенні різних прикладних задач; ознайомлення з методами створення віртуальних просторів.

Предмет дисципліни – засоби, методи та практичні застосування технологій 3D графіки в комп'ютерних системах та мереж під час вирішення прикладних завдань в області комп'ютерних наук.

Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

Тема 1. Види, завдання, роль, застосування мультимедійних технологій

Тема 2. Засоби та інструменти мультимедійних технологій

Тема 3. Створення та зміна об'єктів сцени

Тема 4. Текстури та матеріали. Створення складних матеріалів.

Тема 5. Властивості та принципи використання освітлення в тривимірній графіці.

Тема 6. Відеомонтаж. Візуалізація. Інструменти та параметри візуалізації.

Тема 7. Анімація. Тенденції розвитку 3D моделювання