

АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Цифрові технології візуалізації

Обсяг дисципліни – 6 ECTS.

Лекцій – 36 год., практичних занять – 12 год., лабораторних занять – 24 год., форма контролю – залік.

1. Стислий опис дисципліни: в рамках дисципліни розглядаються теоретичні основи комп'ютерної графіки, основні принципи скульптурного моделювання, правила тривимірного сканування об'єктів, ретопологія, розгортка, текстурування та рендеринг.

2. Мета опанування дисципліни: набуття уявлення про внутрішню структуру та принцип дії пакетів комп'ютерної графіки, особливостей її обробки на відеокарті, формування навичок та опанування прийомів створення тривимірної графіки для потреб телебачення, кіно, розважальної та ігрової індустрії.

3. Перелік компетенцій, яких набуде студент після опанування даної дисципліни: студент навчиться використовувати програмні пакети для скульптурного моделювання та тривимірного сканування, оволодіє навичками ретопології, розгортки тривимірних моделей, текстурування та рендерингу.

4. Сфера реалізації набутих компетенцій в майбутній професії: спеціаліст зі створення тривимірної графіки, 3D Modeller, 3D Artist, 3D Animator.

5. Взаємозв'язок дисципліни з іншими дисциплінами навчального плану: Вступ до спеціальності, Базові технології мультимедіа, Засоби та технології 3-D графіки, Комп'ютерна обробка звуку та зображень, Пост обробка відео та анімації.

6. Мова викладання: українська.

7. Лектор: Толстих Є.Г.