

## АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ТЕХНОЛОГІЇ КОМП'ЮТЕРНОГО ПРОЕКТУВАННЯ»

**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. Введення в тримірну графіку. Історія тримірної графіки

Тема 2. Об'єкти 3ds Max. Параметричні і редаговані об'єкти

Тема 3. Зміна об'єктів сцени

Тема 4. Матеріали. Створення складних матеріалів.

Тема 5. Освітлення. Основи освітлення в тривимірній графіці.

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

Тема 7. Анімація. Тенденції розвитку 3D моделювання