

Комп'ютерна графіка з OpenGL

Minor «Розробник ігрових додатків»

Спеціальність: усі спеціальності університету

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)		
Статус дисципліни	вибіркова (Minor.Дисципліна 1)		
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ЄКТС		
Мова викладання	українська		
Анотація	Мета. Отримання студентами базових знань, формування умінь та навичок розробки програм з використанням двох та трьохвимірної графіки. Завдання. Навчити студентів проектувати, розробляти та налагоджувати програми з використанням спеціалізованих засобів комп'ютерної графіки бібліотеки OpenGL. Студент отримує знання принципів роботи віконних програм, особливостей роботи з графічною бібліотекою OpenGL, математичних основ комп'ютерної графіки, особливості створення графічних програм в операційних системах Microsoft Windows. Студент зможе використовувати базові функціональні можливості системи OpenGL, створювати програми з використанням двох- і тривимірної графіки в операційних системах Microsoft Windows, створювати інтерактивні програми з використанням графіки та об'єктно-орієнтованого підходу розробки програмного забезпечення		
Пререквізити	Знання основ програмування, об'єктно-орієнтованого програмування, бажано знання людино-машинної взаємодії		
Організація навчання	Види занять: лекції, практичні заняття. Форми здобуття освіти: денна, заочна, дистанційна, дуальна. Форми контролю: модульний контроль, іспит.		
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення (603)		
Факультет	Програмної інженерії та бізнесу		
Викладач		ПІБ	Лучшев Павло Олександрович
		Посада	доцент кафедри 603
		Вчене звання	
		Науковий ступінь	кандидат технічних наук
		e-mail	p.luchshev@khai.edu
		Веб-сторінка	https://se.khai.edu/
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/course/view.php?id=8438		
Посилання на робочу програму (силабус)			