



Informatikos fakultetas

<i>Programos pavadinimas</i>	<b>Trimatės grafikos programavimas OpenGL biblioteka</b>
<i>Apimtis kreditais arba trukmė valandomis</i>	12 val.
<i>Paskirtis</i>	Ši programa skirta supažindinti su grafine OpenGL biblioteka, jos teikiamomis galimybėmis programuoti trimačius vaizdus, taikyti jiems transformacijas, apšvietimą.
<i>Tikslinė grupė</i>	Besidomintys kompiuterine grafika.
<i>Turinys</i>	Programos turinys: <ul style="list-style-type: none"><li>• grafinė OpenGL biblioteka;</li><li>• dvimatė grafika; Koordinačių sistemos;</li><li>• dvimatės erdvės transformacijos;</li><li>• trimatė grafika;</li><li>• trimatės grafikos primityvai;</li><li>• objektų trimatės transformacijos;</li><li>• trimačio vaizdavimo algoritmai;</li><li>• projekcijos;</li><li>• apšvietimas .</li></ul> Programos pobūdis – praktika + savarankiškas darbas.
<i>Mokymosi rezultatai</i>	Programą baigęs asmuo įgis: <ul style="list-style-type: none"><li>• žinių apie pagrindinius kompiuterinės grafikos terminus ir sąvokas;</li><li>• gebėjimą savarankiškai programuoti dvimatės ir trimatės grafikos elementus;</li><li>• gebėjimą grafiniams duomenims pritaikyti tikroviškumo jiems suteikiančius algoritmus;</li><li>• įgūdžių programuoti grafines programas taikant OpenGL grafinę biblioteką.</li></ul> Išklausius programą <b><i>išduodamas kvalifikacijos tobulinimo pažymėjimas.</i></b>
<i>Asmuo kontaktams</i>	Raimundas Liutkevičius, tel. 865031253, el.paštas: <a href="mailto:r.liutkevicius@gmail.com">r.liutkevicius@gmail.com</a>