

Назад в будущее

Виртуальное путешествие в мир компьютерной графики и дизайна



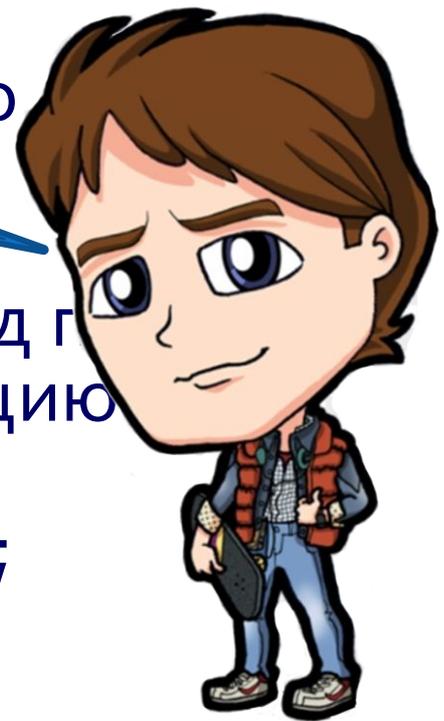
Подготовила
Бербенцова Анастасия Витальевна

Уважаемый друг, ты готов вместе с нами отправиться во времени, что бы познакомиться с историей компьютерной графики ?

представление истории и

экскурсии:

Думаю, да, Док, вперед.



Цел

обеспечивая

новый вид

творчества в сфере

зрительного искусства;

организовать активную работу над г

формировать познавательную мотивацию

интереса, зрительное восприятие,

техническое видение, воображение ;

* обеспечивать эстетический вкус



one®



ПЕРВЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР

Где мы, Док?

Предполагаю где-то 1940-1970гг. – время больших компьютеров (персональных компьютеров). Графикой занимались только при выводе на принтер. В этот период заложены математические основы. Пользователь не имел доступа к монитору, графика развивалась на математическом уровне и выводилась в виде текста, напоминающего на большом расстоянии изображение.

Точно, графопостроители появились лишь в начале 70-х годов и практически были не известны. Отправимся же туда.



one®



Да, 1971-1985гг. – время , когда появились персональные компьютеры, т.е. появился доступ пользователя к дисплеям. Роль графики резко возросла, но наблюдалось очень низкое быстродействие компьютера. Появилось цветное изображение.



Док , этот период правда характеризовался зарождением реальной графики?



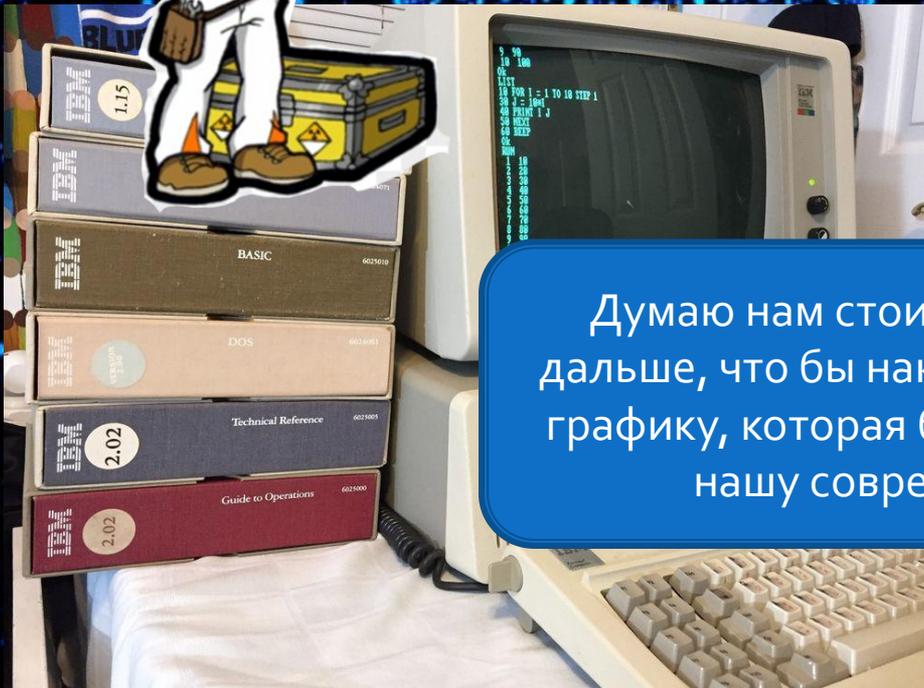


one®





1986-1990гг. – появление технологии Multimedia. К графике добавились обработка звука и видеоизображения, общение пользователя с компьютером расширилось. появление диалога пользователя с персональным компьютером; появление анимации и возможности выводить цветное изображение.



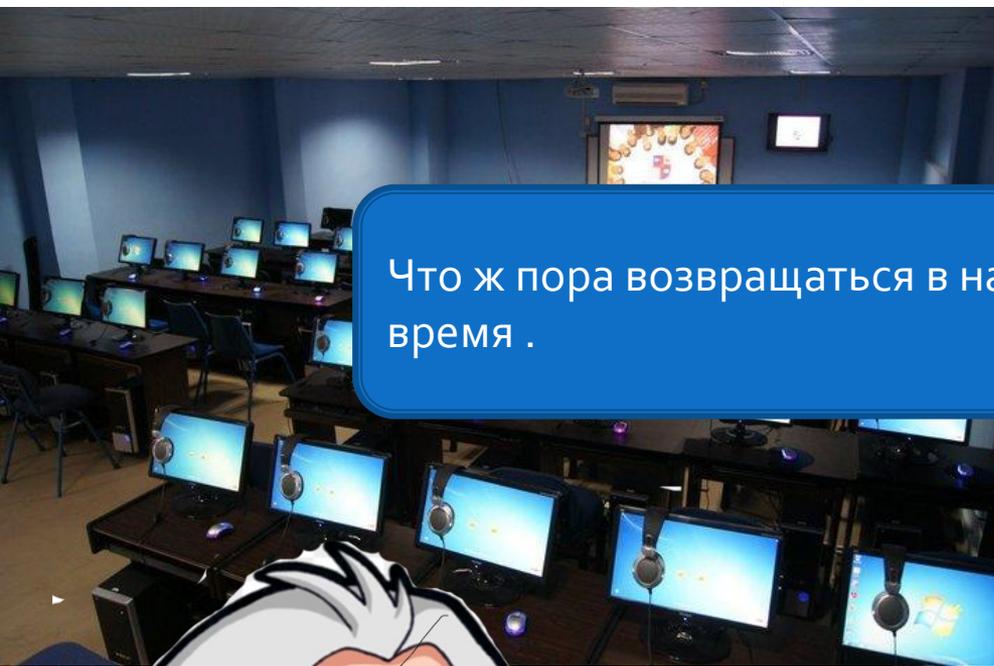
Думаю нам стоит отправиться дальше, что бы наконец увидеть ту графику, которая более похожа на нашу современную .





one®





Что ж пора возвращаться в наше время .



1991-2008гг. – появление графики нашего дня Virtual Reality. Появились датчики перемещения, благодаря которым компьютер меняет изображения при помощи сигналов посылаемых на него. Появление стереочков (монитор на каждый глаз), благодаря высокому быстродействию которых, производится имитация реального мира.





one®

XXI

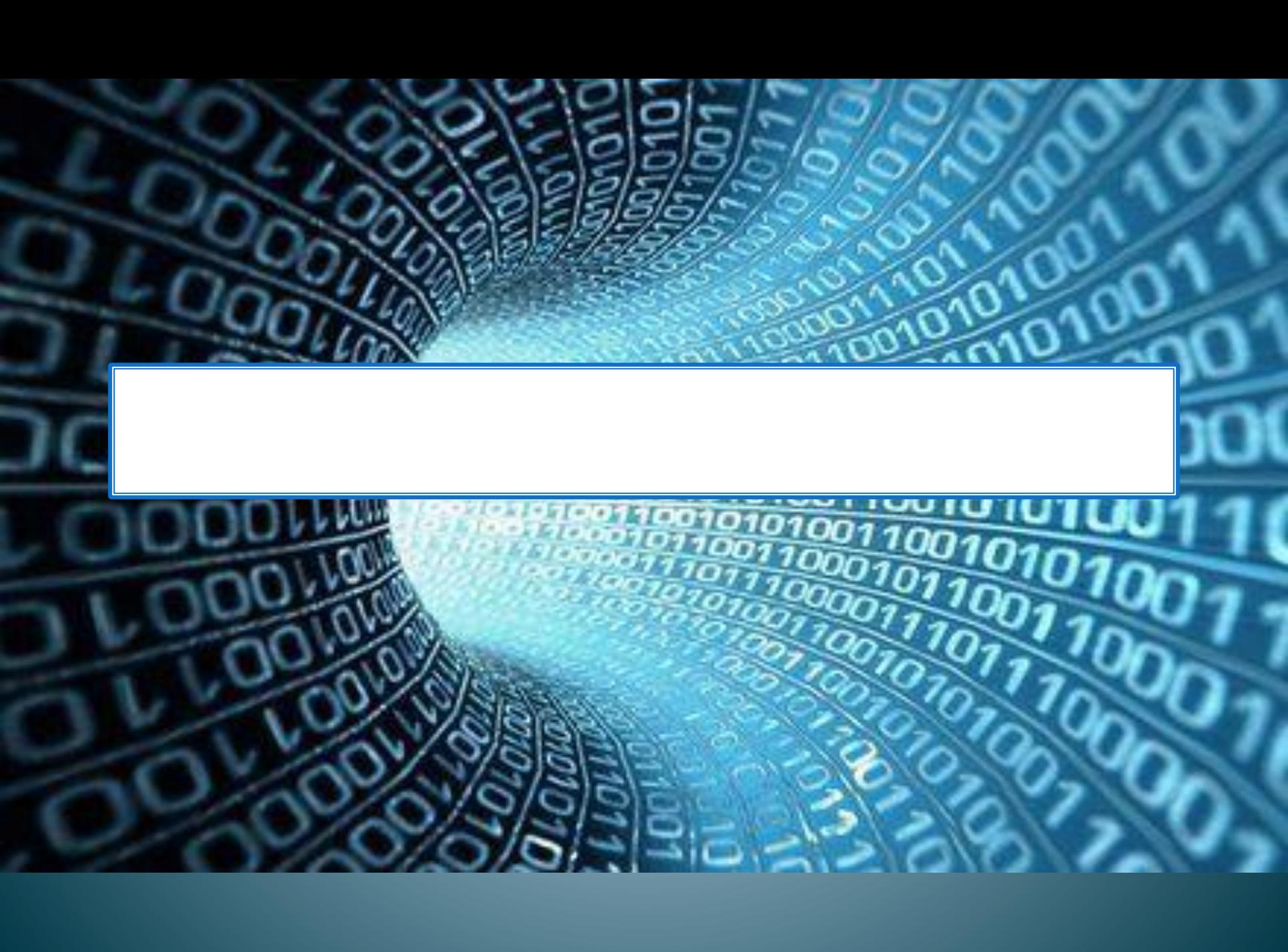
Бек

В сегодняшнее время компьютерная графика это важный инструмент в создании спецэффектов для киноиндустрии, компьютерных игр, а так же повседневного редактирования фото изображений.



Международный день компьютерной графики

В третий день декабря свой праздник традиционно отмечают компьютерные графики и дизайнеры всего мира. Идея его проведения, выдвинутая в 1998 году, принадлежит американской компании Alias. Дата этого праздника была выбрана неслучайно — она единственная в году начинается со знакового сочетания символов: **3D — 3 December**



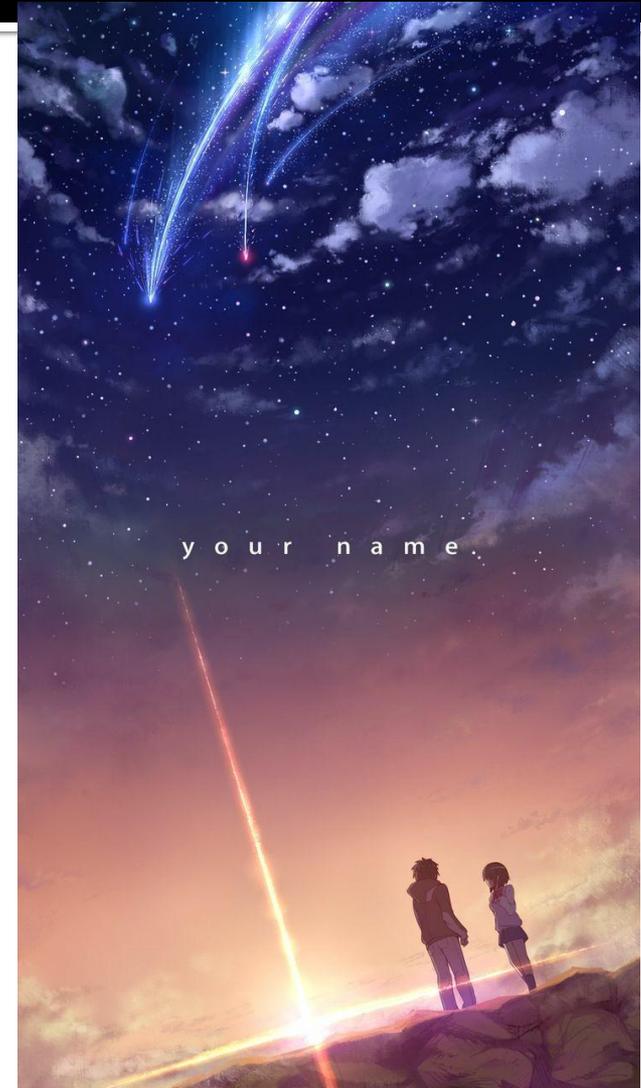
Двухмерная графика

2D – вид компьютерной графики. Такое изображение всегда будет выглядеть плоским, так как в нем используется только два измерения – ширина и высота. Используется для создания логотипов, карт, сайтов, рекламных баннеров, в играх и интерфейсах приложений, мультфильмах и видеофильмах.



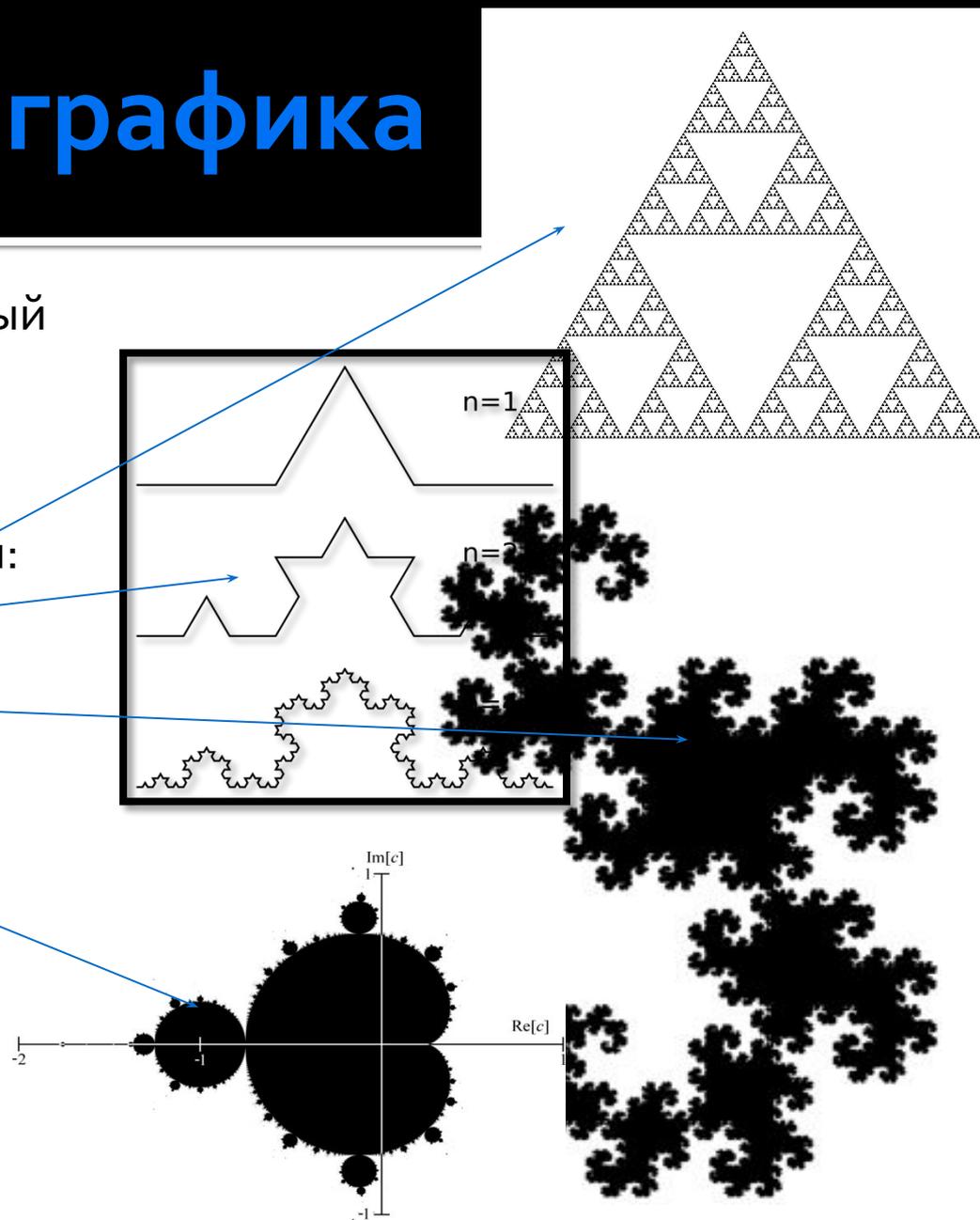
Растровая графика

Растровую графику применяют при разработке электронных и полиграфических изданий. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще для этой цели используют сканированные иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. В последнее время для ввода растровых изображений в компьютер нашли широкое применение цифровые фото- и видеокамеры. Соответственно, большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку

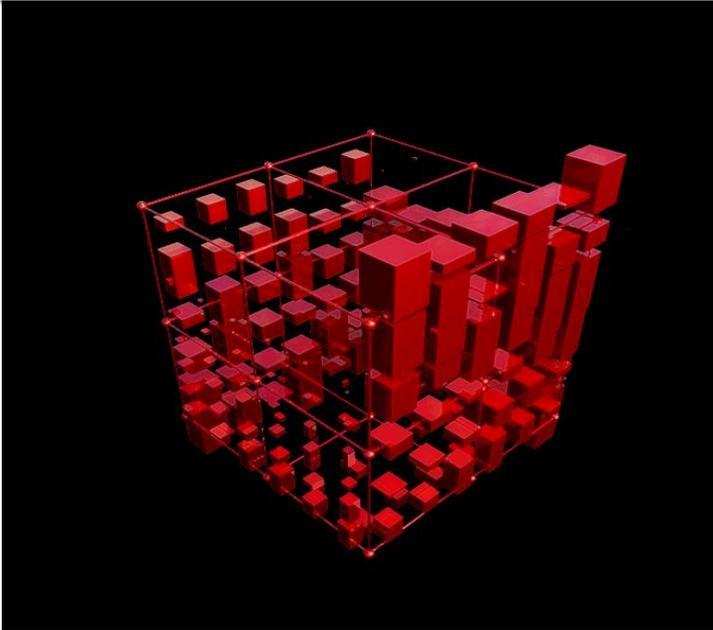


Фрактальная графика

Фрактал — это рисунок, который состоит из подобных между собой элементов. Существует большое количество графических изображений, которые являются фракталами: треугольник Серпинского, снежинка Коха, «дракон» Хартера-Хейтуея, множество Мандельброта. Построение фрактального рисунка осуществляется по какому-то алгоритму или путём автоматической генерации изображений при помощи вычислений по конкретным формулам.



Трёхмерная графика



Трёхмерная графика (**3D-графика**) изучает приёмы и методы создания объёмных моделей объектов, которые максимально соответствуют реальным. Такие объёмные изображения можно вращать и рассматривать со всех сторон. Для создания объёмных изображений используют разные графические фигуры и гладкие поверхности. При помощи их сначала создаётся каркас объекта, потом его поверхность покрывают материалами, визуально похожими на реальные. После этого делают освещение, гравитацию, свойства атмосферы и другие параметры пространства, в котором находится объект. Для двигающихся объектов указывают траекторию движения и скорость.

CGI графика



GI (англ. computer-generated imagery, букв. «изображения, сгенерированные компьютером») — неподвижные и движущиеся изображения, сгенерированные при помощи трёхмерной компьютерной графики и использующиеся в изобразительном искусстве, печати, кинематографических спецэффектах, на телевидении и в симуляторах.

Ну с

Помнишь ли ты время , когда появились персональные компьютеры и появился доступ пользователя к дисплеям?

Появление какой технологии ознаменовалось 1986-1990гг.?

В какой день празднуется Всемирный день компьютерной графики?

Графика применяемая при разработке электронных и полиграфических изданий?

Объёмные изображения можно вращать и рассматривать со всех сторон?



THANKS

FOR WATCHING