Компютърна графика и дизайн

1. Компютърно моделиране на обекти- Компютърното моделиране в двуизмерно или триизмерно пространство на детайли и възли е едно съвременно средство за проектиране, анализ и симулация на различни обекти и процеси, с който разполагат инженерите, отговорни за разработката и функционирането на сложни технологични устройства и производства. То дава възможност на инженера проектант, да разработва безброй технологични варианти на изделието, да симулира компютърно реални експерименти с триизмерно генерираните обекти, което е особено полезно в тези случаи, когато работата с реалния обект практически е невъзможно или нецелесъобразно Същността на методологията на компютърното моделиране се състои в замяна на изходния технологичен обект с неговия "образ" – компютърно генериран триизмерен или двуизмерен модел и последващо изучаване на модела с помощта на компютърно реализирани изчислително-логически алгоритми.
2. Векторна и растерна графика

Вектор- Векторната графика има уникалното предимство пред растерната графика, тъй като точките, линиите и кривите могат да бъдат мащабирани до всяка резолюция без загуби.

Растер- Растерът е тип дигитално изображение, съставено от индивидуални пиксели с различни цветове; терминът се среща още като растерно графично изображение, битмап изображение, или само битмап.