

Основы компьютерной графики для начинающих

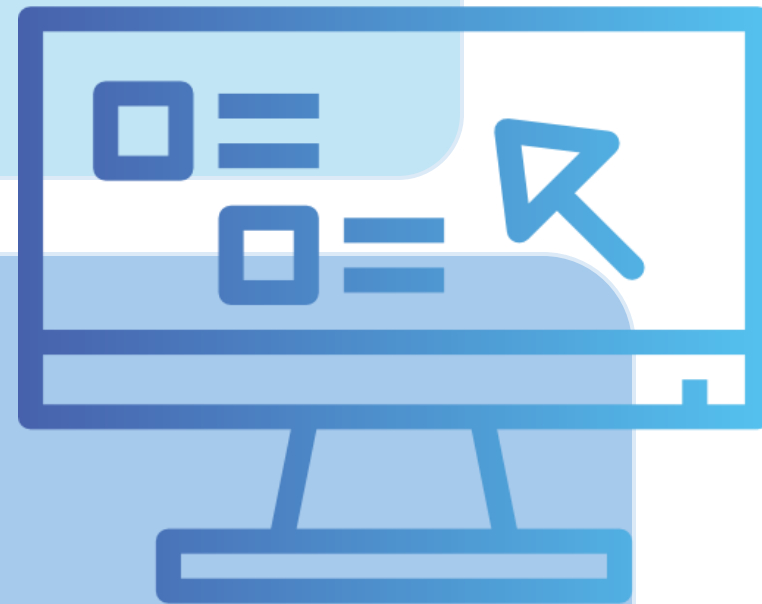


Выполнил: Зернов В.

Введение

Компьютерная графика является одной из наиболее популярных и динамично развивающихся областей информационных технологий

Она находит широкое применение в различных сферах, включая архитектуру, дизайн, игровую индустрию, кино и рекламу



Основные понятия компьютерной графики

Растровая и векторная графика

Растровая графика
-изображение, представленное
в виде пикселей

используется, например, в
фотографиях и растровых
изображениях

Векторная графика
-математические объекты,
описывающие формы и линии

используется для создания и
редактирования графических
объектов, таких как логотипы и
эскизы

Основные понятия компьютерной графики

↳ Растровая и векторная графика

Пример растрового изображения



Пример векторного изображения



Основные понятия компьютерной графики

Трехмерное моделирование

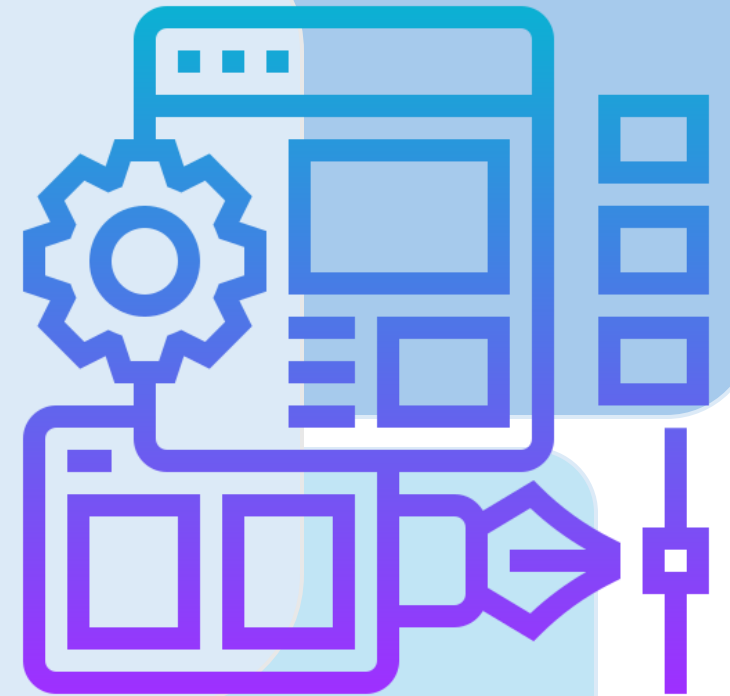
-процесс создания трехмерных объектов и сцен в компьютерной графике

используется для создания реалистичных изображений, анимации и виртуальной реальности

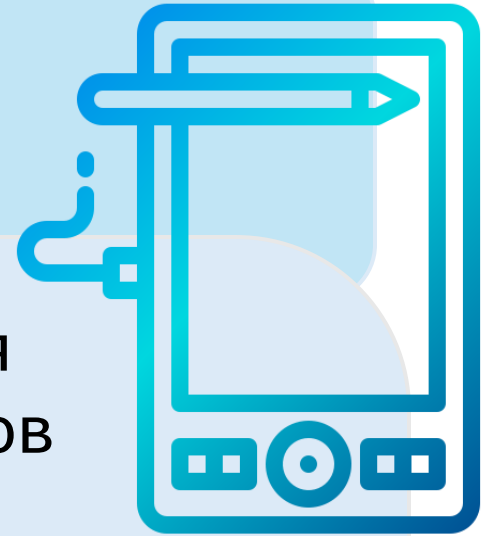
для трехмерного моделирования применяются специализированные программы, такие как Autodesk, Maya и Blender

Основные принципы компьютерной графики

- ✓ выбор подходящих цветов и текстур
- ✓ работу с освещением и тенями
- ✓ использование композиционных правил для создания гармоничного и привлекательного изображения



Заключение



- ✓ Компьютерная графика - увлекательная и многогранная область, которая требует специальных знаний и навыков
- ✓ В данном реферате мы ознакомились с основными понятиями компьютерной графики, такими как растровая и векторная графика, а также трехмерное моделирование
- ✓ Были рассмотрены основные принципы компьютерной графики, которые помогут начинающим в этой области