

Алгоритмические основы мультимедийных технологий

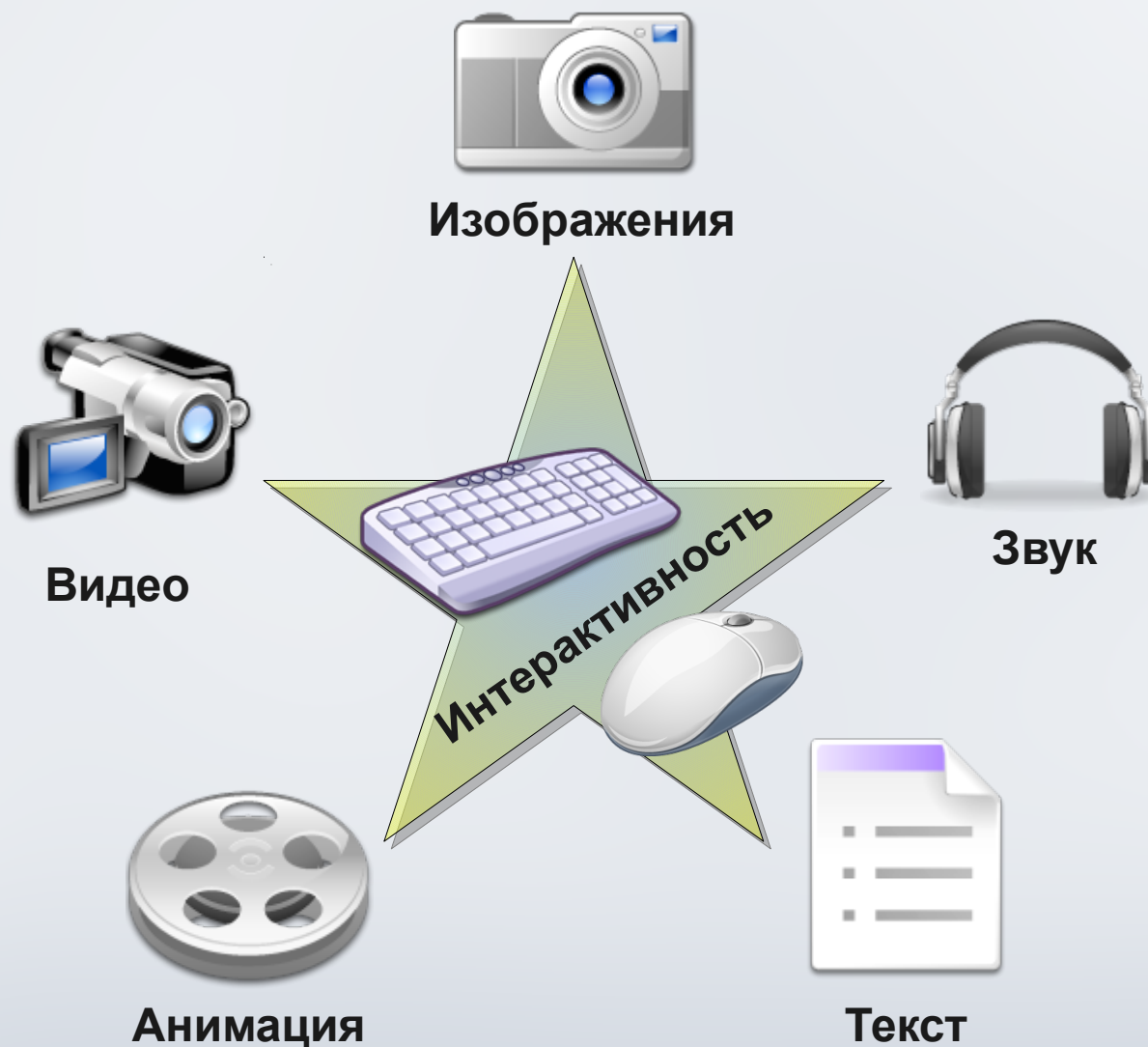
Лекция 9

Рябинин Константин Валентинович

e-mail: icosaeder@ya.ru

jabber: icosaeder@jabber.ru

Пермь, 2012



● Построение изображений

- Геометрические преобразования и проекции
- Способы описания трёхмерных объектов
- Кривые и поверхности
- Освещение и материалы
- Текстурирование
- Комбинирование 2D- и 3D-графики
- Оптимизация вывода геометрии / оптимизация процесса рендеринга
- Фракталы
- Стереоскопические изображения
- Шейдеры
- Сложные оптические эффекты
 - Отражения
 - Преломления
 - Каустика
- Фильтрация изображений

- **Анимация**
- **Организация интерактивности**

- **Обработка текста**
- **Видео**
- **Звук**



