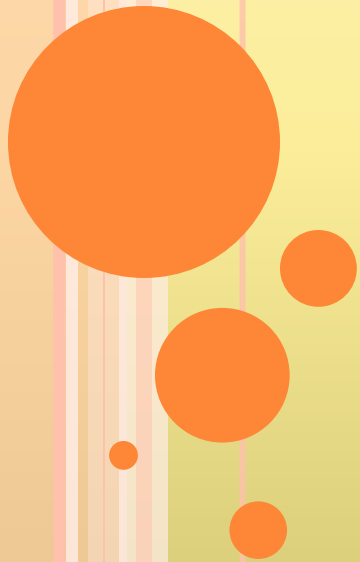


**Министерство образования и науки Российской Федерации
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.
«Красноярский Многопрофильный Техникум Им.В.П.Астафьева».**

ПРЕЗЕНТАЦИЯ.

по дисциплине «Информатика».

**История возникновения компьютерной графики и разновидности компьютерной
графики.**



- ? Цель работы - изучить историю возникновения компьютерной графики.
- ? Объектом изучения является компьютерная графика.
- ? Предмет изучения: история возникновения компьютерной графики.

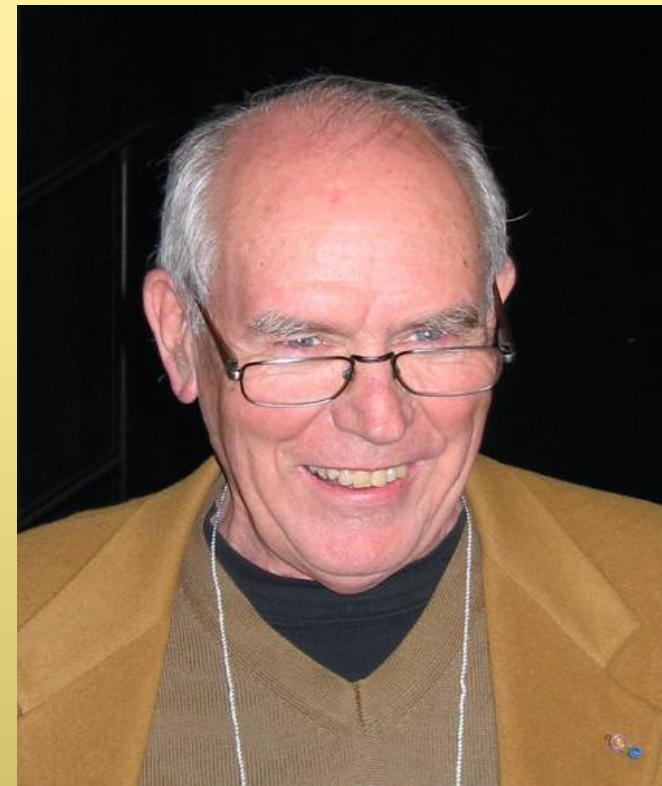
Задачи работы:

- ? изучить и провести анализ литературы по данной теме;
- ? дать понятие основным видам компьютерной графики;
- ? рассмотреть возможности компьютерной графики.



? Компьютерная графика насчитывает в своем развитии не более десятка лет, а ее коммерческим приложениям - и того меньше. Андриесван Дам считается одним из отцов компьютерной графики, а его книги - фундаментальными учебниками по всему спектру технологий, положенных в основу машинной графики. Также в этой области известен Айвэн Сазерленд, чья докторская диссертация явилась теоретической основой машинной графики.

? *Сазерленд прикоснулся кончиком светового пера к центру экрана монитора, где светилось слово «чернила», от чего оно превратилось в маленький крестик. Затем, нажав одну из кнопок, Сазерленд начал двигать световое перо. На экране возникла ярко-зеленая линия, тянувшаяся от центра крестика к точке, в которой находилось перо. И куда бы оно ни перемещалось, линия следовала за ним. Нажав другую кнопку, Сазерленд оставил линию на экране и убрал световое перо.*



КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

- ? Это область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.
- ? Также компьютерной графикой называют результат такой деятельности.



ПЕРВЫЕ ШАГИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

- ? В декабре 1951 года американские телезрители в одной из телепередач увидели представление (презентацию) электронного компьютера Whirlwind ("Вихрь-1").
- ? Вел передачу обозреватель Эдвард Мюрроу, который общался напрямую с компьютерной лабораторией MIT (Массачусетского технологического института).
- ? Зрители увидели на экране нечто похожее на слова, составленные из огней иллюминации: "ХЕЛЛО, М-Р МЮРРОУ".
- ? На самом деле никаких лампочек не было — это светились яркие точки на экране дисплея, на ЭЛТ.



«Вихрь» - ОСНОВА ДЛЯ 1 СЕРИЙНОЙ МОДЕЛИ

КОМПЬЮТЕРА СО СРЕДСТВАМИ ИНТЕРАКТИВНОЙ ГРАФИКИ

Вихрь → телефонные линии → радиолокационная станция в Хэнском-Филде (близь Бостона)

Инструкции программистов для обработки серийных чисел:

- ? компьютер получал экранные координаты
- ? преобразовывал их в графическую форму
- ? рисовал на экране подобие карты

Для работы оператора был создан *световой пистолет*:

- ? для получения подробной информации о самолете оператор прикасался стволом пистолета к отметке на экране,
- ? от пистолета в компьютер передавался импульс,
- ? программа выводила на экран данные о самолете.



СВЕТОВОЕ ПЕРО

Содержит фотоэлемент непосредственно в своем корпусе или вне его.

Принцип работы:

- ? по световоду из стеклянных нитей или проводам сигнал передается в корпус терминала.
- ? перо, направленное на экран, воспринимает световой сигнал в момент, когда электронный луч высветил какую-либо деталь изображения перед острием пера.
- ? данный сигнал электронная схема фиксирует и опознает, какую деталь указали.


Для «рисования» пером:

1 способ: При нажатии на кнопку или корпус пера электронная схема генерирует на экране луч, пробегающий по экрану строками. Экран «вспыхивает» в данный момент. В некотором месте некоторой строки перо воспринимает сигнал, обработав его, схема определяет положение пера.

2 способ: на экран дополнительно выводится маркер – группа точек или маленьких штрихов. Перо наводится на маркер, и тут начинает работать система слежения: маркер «движется» за пером (схема отслеживает какие точки маркера засвечивают перо, а какие нет). Координаты центра маркера передаются в программу и могут быть использованы.



РАСШИРЕНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

- ? Растровые мониторы:
 - + реалистичное изображение
 - высокие требования к памяти  высокая стоимость, т.к.:
 - ? до 60-х гг. ЗУ компьютера строились преимущественно на дорогостоящих магнитных сердечниках (500000\$ за миллион бит),
 - ? с середины 60-х гг. стали применять магнитный барабан (~30000\$), который мог хранить данные для 10 кадров изображения.
- ? Растровые системы применяли на крупных электростанциях, в центрах управления метрополитеном и в научных лабораториях.
- ? НАСА для изучения поверхности Марса (1969-1972 гг.).



ЗАПОМИНАЮЩИЕ УСТРОЙСТВА С ПРОИЗВОЛЬНЫМ ДОСТУПОМ (ЗУПД)

- ? 1968 г. – память ЗУПД = 256 бит, стоимость – 1\$ за бит,
- ? конец 70-х гг. - память ЗУПД = 1024 бит,
- ? 1973 г. - память ЗУПД = 4 Кб,
- ? 1975 г. - память ЗУПД = 16 Кб,
- ? 1980 г. - память ЗУПД = 64 Кб,
- ? 1983 г. - память ЗУПД = 256 Кб,
- ? 1984 г. - память ЗУПД = 1024 Кб=1 Мб!

«... если бы стоимость автомобилей падала так же быстро, как цена ИС памяти, сегодня “роллс-ройс” можно было бы купить за 1\$»

Карл Макговер



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

