

ВИДЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

Проект выполнили :

Ученицы 8«Б» ГБОУ Школа № 1191 г. Москва

Судакова Ксения,

Торгашова Анастасия

Учитель: Сергееенкова И. М.

Содержание:

1. Виды компьютерной графики

- ◆ Растровая графика
- ◆ Векторная графика
- ◆ Фрактальная графика

2. Область применения компьютерной графики

- ◆ Научная графика
- ◆ Деловая графика
- ◆ Конструкторская графика
- ◆ Иллюстративная графика
- ◆ Компьютерная анимация

Область применения компьютерной графики

Виды компьютерной графики

Различают три вида компьютерной графики.

Это :

- ❖ растровая графика
- ❖ векторная графика
- ❖ фрактальная графика.

Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Растровая графика

В растровой графике изображение представляется в виде набора окрашенных точек. Такой метод представления изображения называют **растровым**.

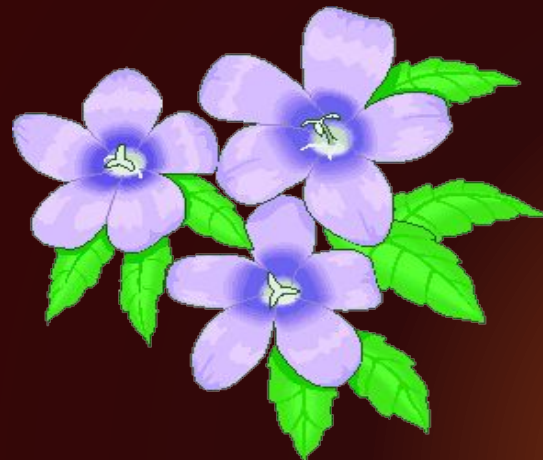
Этот вид графики применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще всего для этой цели используют отсканированные иллюстрации, подготовленные художниками, или фотографии. Большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку



Векторный метод

Векторный метод - это метод представления изображения в виде совокупности отрезков и дуг и т. д. В данном случае **вектор** - это набор данных, характеризующих какой-либо объект.

Программные средства для работы с векторной графикой предназначены в первую очередь для создания иллюстраций и в меньшей степени для их обработки. Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах. Оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются средствами векторной графики много проще.



Фрактальная графика

Программные средства для работы с фрактальной графикой предназначены для автоматической генерации изображений путем математических расчетов. Создание фрактальной художественной композиции состоит не в рисовании или оформлении, а в программировании.

Фрактальная графика, как и векторная - вычисляемая, но отличается от неё тем, что никакие объекты в памяти компьютера не хранятся. Изображение строится по уравнению (или по системе уравнений), поэтому ничего, кроме формулы, хранить не надо. Изменив коэффициенты в уравнении, можно получить совершенно другую картину.



В компьютерной графике рассматриваются следующие вопросы:

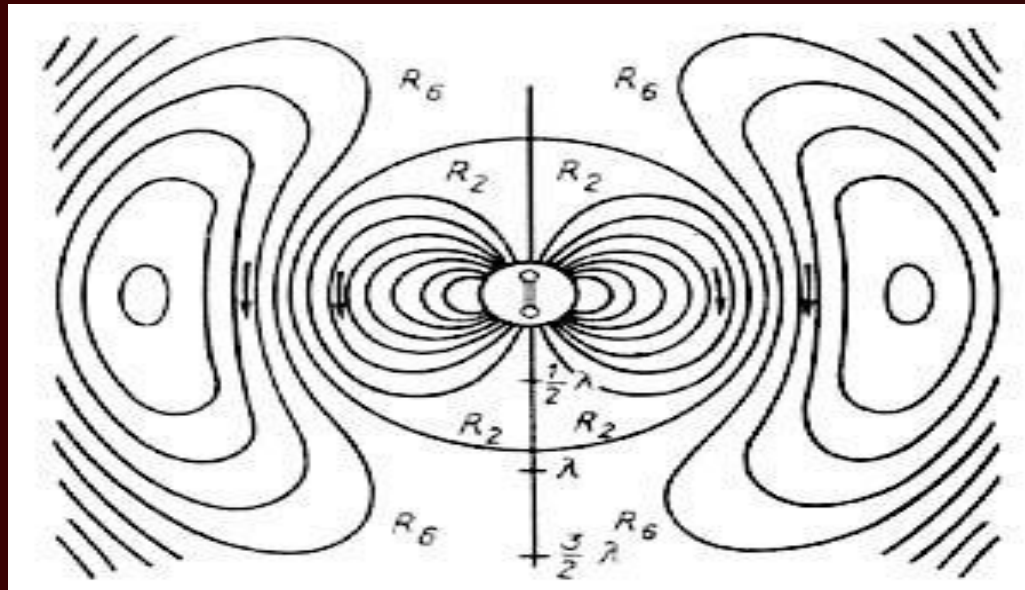
- ❖ Представление изображения в компьютерной графике;
- ❖ Подготовка изображения к визуализации;
- ❖
- ❖ Создание изображения;
- ❖ Осуществление действий с изображением.

Область применения компьютерной графики:

Компьютерная графика это -область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента как для создания изображений, так и для обработки информации, полученной из реального мира.

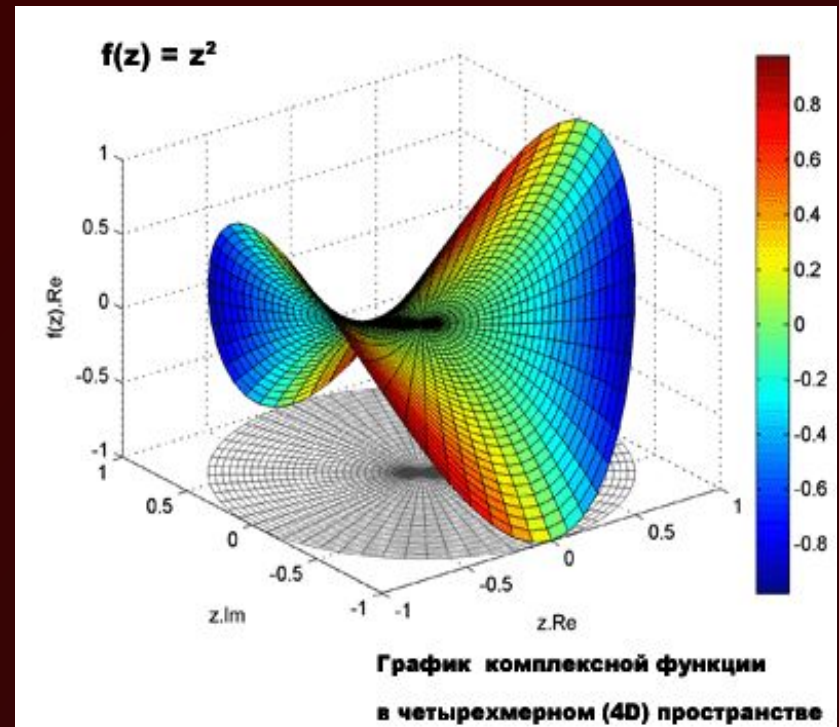
- ❖ Научная графика
- ❖ Деловая графика
- ❖ Конструкторская графика
- ❖ Иллюстративная графика
- ❖ Компьютерная анимация

Научная графика Первые компьютеры использовались лишь для решения научных и производственных задач. Чтобы лучше понять полученные результаты, производили их графическую обработку, строили графики, диаграммы, чертежи рассчитанных конструкций. Первые графики на машине получали в режиме символьной печати. Затем появились специальные устройства - графопостроители (плоттеры) для вычерчивания чертежей и графиков чернильным пером на бумаге. Современная научная компьютерная графика дает возможность проводить вычислительные эксперименты с наглядным представлением их результатов.



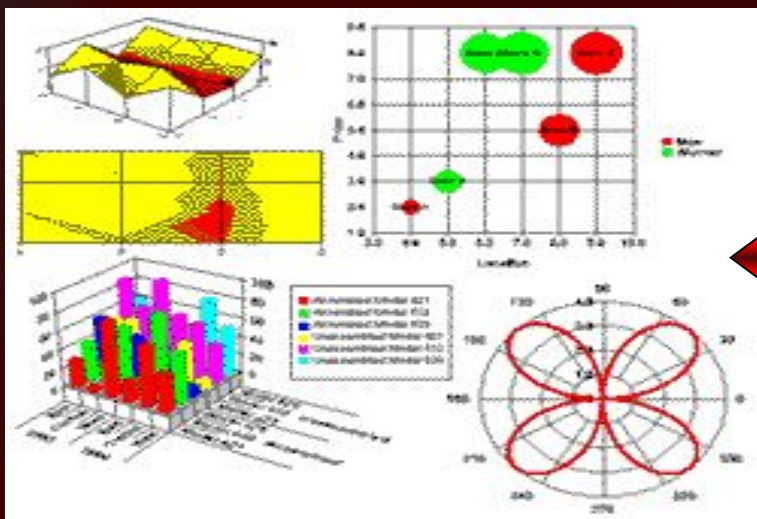
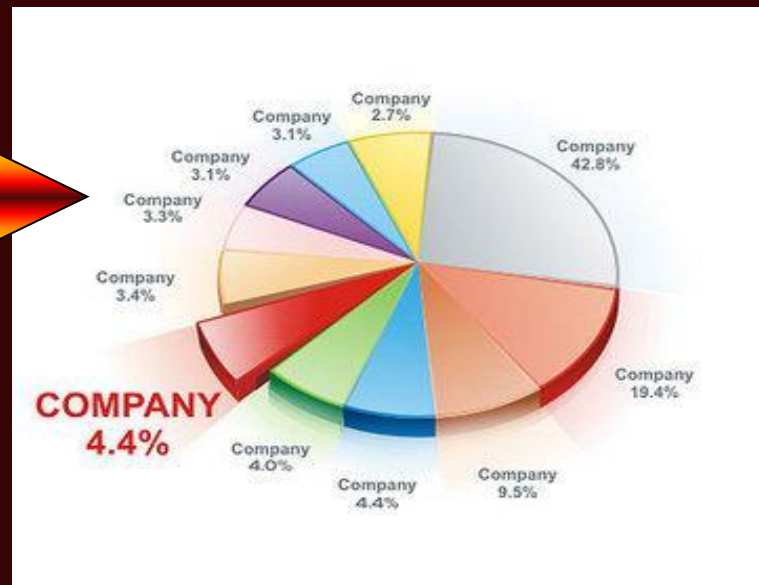
Научная графика

- ❖ Назначение – визуализация (т.е. наглядное изображение) объектов научных исследований, графическая обработка результатов расчетов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов.



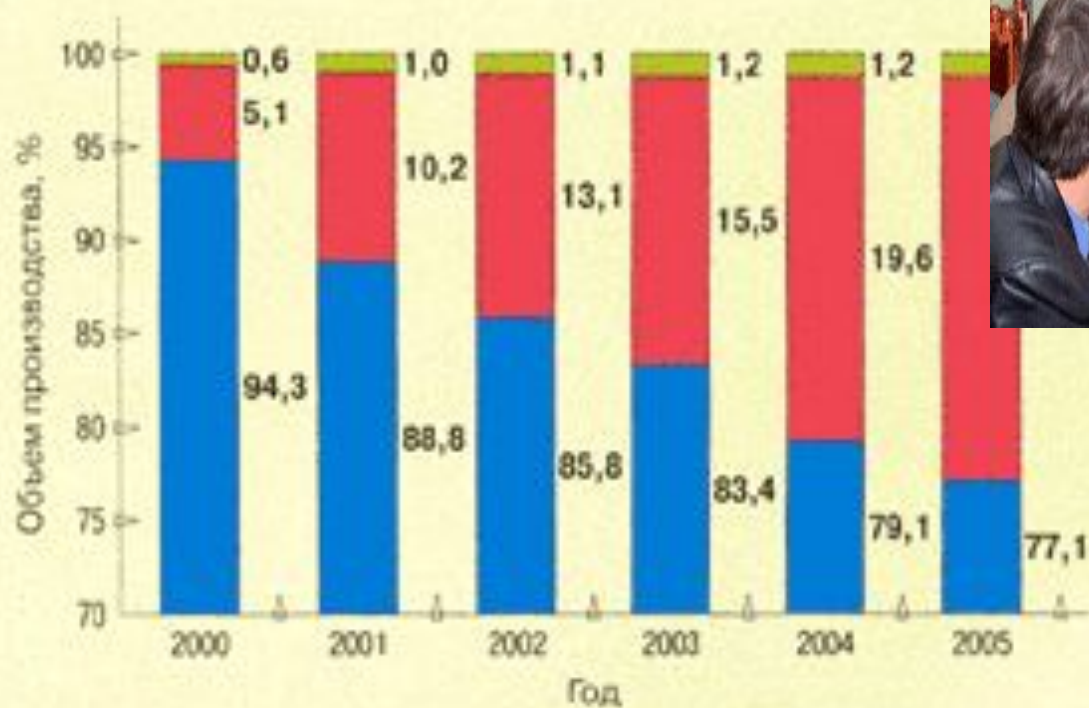
Деловая графика

- ❖ Эта область компьютерной графики предназначена для создания иллюстраций, часто используемых в работе различных учреждений.



- ❖ С помощью деловой графики создаются иллюстративные материалы: плановые показатели, отчетная документация, статические сводки.

Деловая графика



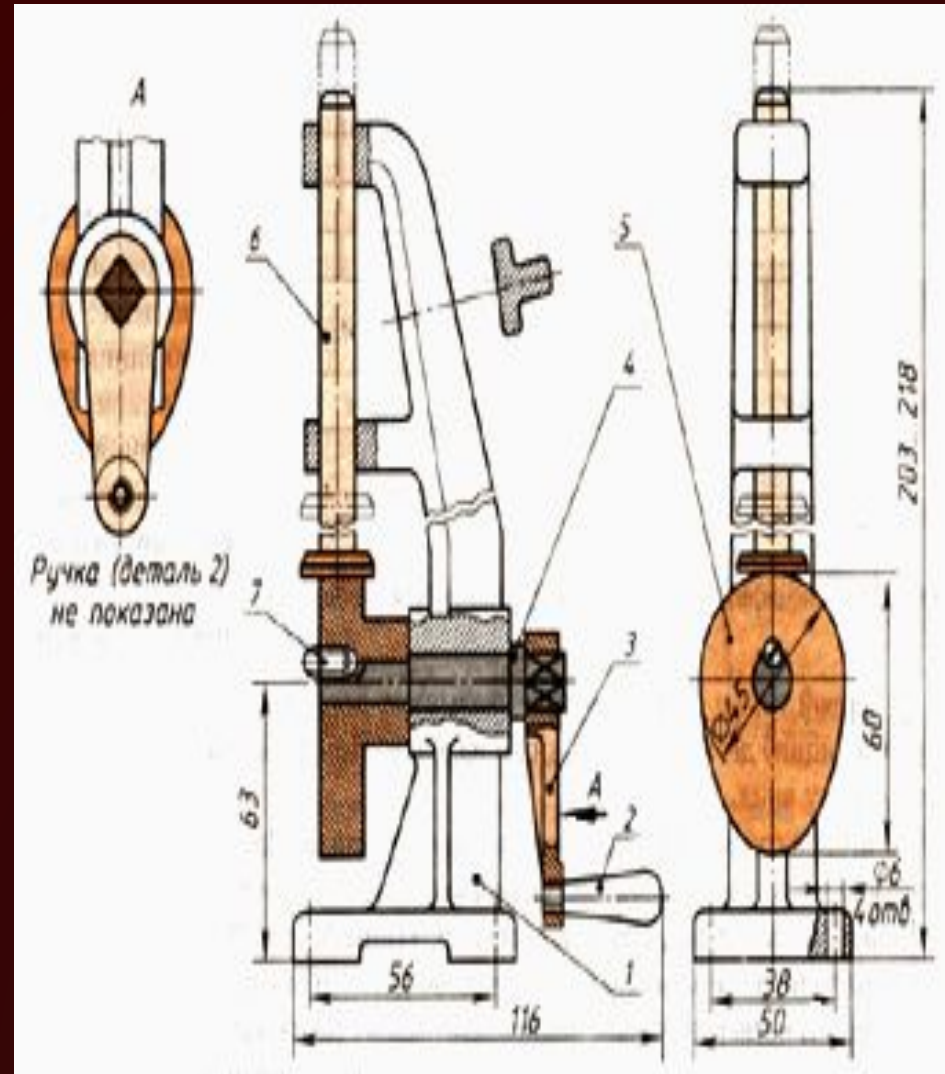
CRT-мониторы

LCD-мониторы

LCD-ПК

Конструкторская графика

- ❖ Она используется в работе инженеров – конструкторов, изобретателей новой техники.
- ❖ Этот вид графики является обязательным элементом систем автоматизации, проектирования.
- ❖ Графика в САПР используется для подготовки технических чертежей проектируемых устройств.



Компас-3D V8 Plus – (Ца 4.465.161 СБ. cdw (деморежим) – Проекционный вид 2)

КОМПАС-3D V8 Plus - [Ца 4.465.161 СБ. cdw(деморежим) ->Проекционный вид 2]

Файл Редактор Выделить Вид Вставка Инструменты Спецификация Сервис Окно Справка Библиотеки

1.0 2 0 0.250 -249.3 -224.3

Дерево построения

- D:\Документы АСКОН\КОНКУРС АС
- Системный вид(1:1)
- (т)Проекционный вид 2(1:1)
- Клапан запорно-регулирующий
- Местный разрез 1
- Клапан запорно-регулирующий
- Корпус
- Кольцо
- Пробка
- Гайка
- Пробка
- Седло
- Кольцо
- Втулка
- Затвор
- Сухарь
- Затвор
- Втулка
- Шток
- Сухарь
- Кольцо
- Пробка
- Гайка
- ЭПР 8/50
- Зажим
- Втулка
- Втулка
- Втулка
- Зажим
- Втулка
- Гайка М8 ГОСТ 5916
- Кольцо А22
- Кольцо А25
- Стакан
- Сварка
- Сварка 2

Свойства компонента...
Доказать
Не разрезать
Редактировать в окне

Построение

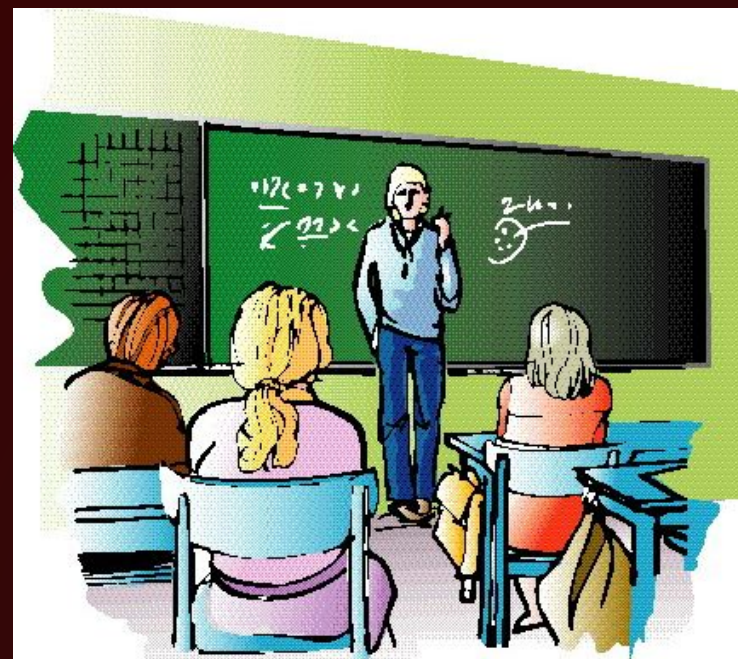
Редактировать компонент в отдельном окне

Панель свойств

Сайт AzzaZello

Иллюстративная графика

- ❖ Программные средства иллюстративной графики позволяют человеку использовать компьютер для произвольного рисования, черчения. Пакеты иллюстративной графики не имеют какой-то производственной направленности. Поэтому они относятся к прикладному обеспечению общего назначения.



Иллюстративная графика





История компьютерной анимации тесно связана с появлением и развитием специализированных графических программных пакетов.

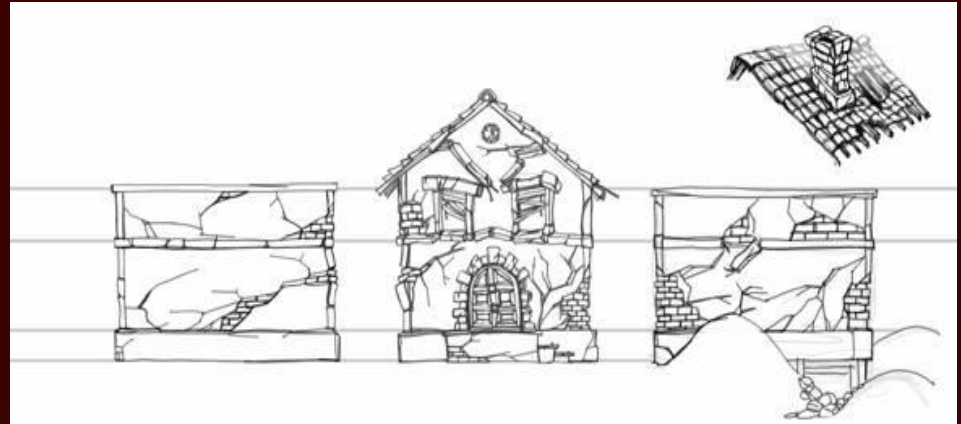
Первым шагом в технологии визуальных эффектов была придумана в 1961 году Айвенгом Сазерлендом система Sketchpad, которая начала эру компьютерной графики. В этой системе с помощью светового пера пользователи могли создавать рисунки непосредственно на экране монитора.

Сегодня программное обеспечение, позволяющее задействовать цифровой фотоаппарат для съёмки анимации, применяется также часто, как и ставшие привычными 3D- или 2D-пакеты. Любая программа такого типа обеспечивает управление цифровым фотоаппаратом через компьютер и работу с полученными кадрами

Одним открытым вызовом в компьютерной анимации является фотореалистичная анимация человека. В настоящее время большинство фильмов, созданных с использованием компьютерной анимации, показывают персонажей-животных, фантастических персонажей или мультяшного человека

Компьютерная анимация

- ◆ **Получение движущихся изображений на дисплее. Слово «анимация» означает «оживление».**



Компьютерная анимация - это получение движущихся изображений на экране дисплея. Художник создает на экране рисунки начального и конечного положения движущихся объектов, все промежуточные состояния рассчитывает и изображает компьютер, выполняя расчеты, опирающиеся на математическое описание данного вида движения. Полученные рисунки, выводимые последовательно на экран с определенной частотой, создают иллюзию движения.



Мультимедиа - это объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением. Наибольшее распространение системы мультимедиа получили в области обучения, рекламы, развлечений.



Компьютерная анимация



Компьютерная анимация

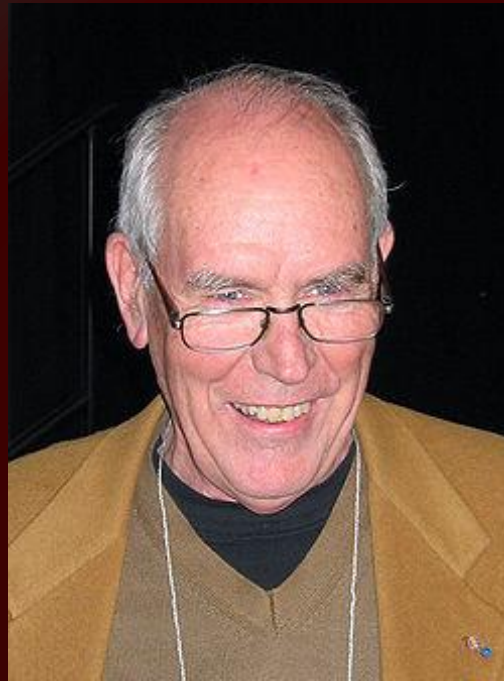


Список источников информации

- <http://lenagold.ru/>
- <http://ru.wikipedia.org/wiki>
- <http://giasiu.narod.ru/>
- slovari.yandex.ru
- images.yandex.ru
- informatikaiikt.narod.ru



***Спасибо
за
внимание !***



Айвен Эдвард Сазерленд (англ. *Ivan Edward Sutherland*, родился 16 мая 1938 в Хейстингсе, Небраска) — американский учёный в области информатики и пионер интернета. Получил премию Тьюринга от АСМ в 1988 за создание «Sketchpad» — прообраза будущих САПР, имеющего ранний прототип графического интерфейса. Одновременно впервые применил объектно-ориентированный подход к программированию. В 2012 был удостоен премии Киото за ту же разработку.





Farklı büyütmeye düzeylerinde vektör görüntüsü örneği



