

УДК 76:621(075)

## МЕСТО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Игнатов А.В.

научный руководитель Рушелюк К.С.

*Сибирский Федеральный Университет*

Развитие компьютерной графики, особенно на ее начальных этапах, в первую очередь связано с развитием технических средств и в особенности дисплеев.

○ Изображения делятся на:

○ Векторные

○ Растровые

○ Редакторы:

○ Coreldraw, Inkscape  
и др.

○ Редакторы:

○ Photoshop, Paint, GIMP  
и др.

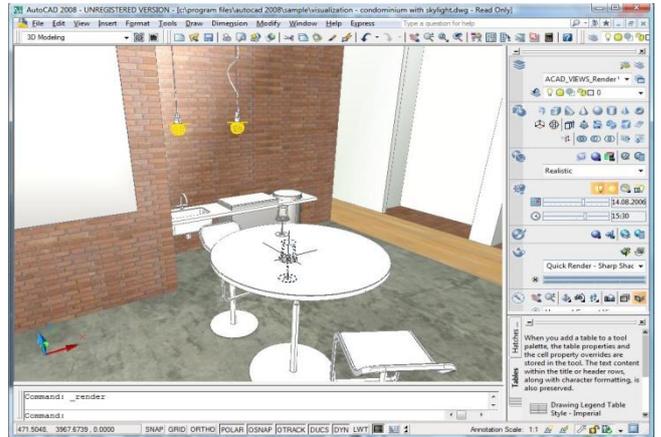
- Современное проектирование - это достаточно четкая последовательность действий, но всего несколько веков назад процесс проектирования был для инженерного сообщества творческим элементом проекта. Одним из основных элементов проектирования было, как и сейчас, воплощение идеи в виде графических листов (планов, чертежей и др.), но этот вид оформления проекта еще не был окончательно устоявшимся и соперничал с модельным представлением форм.

В отличие от художника или скульптора, инженер, создавая свои произведения, работает в большей степени не с реально существующим объектом, а с его графическими изображениями. И именно эти изображения накладывают определенный отпечаток на получаемый конечный результат. От того, какого качества графическое представление, с которым мы работаем, зависит форма получаемых результатов. Например, для того, чтобы изобразить какую-нибудь очень пластичную форму, состоящую из нескольких перетекающих в друг друга объемов, нам необходимо выполнить очень большое количество ортогональных проекций и разрезов. Наблюдая за подобным процессом, можно задать вопрос: почему мы используем именно ортогональные проекции, а не макеты, при помощи которых гораздо проще выразить сложные формы? Однозначный ответ на этот вопрос дать нельзя, но наверное это происходит потому, что чертежи позволяют нам в более простой форме увидеть закономерности общей формы и деталей, выявить точные размеры элементов.

Частью графики постепенно становится элемент, который раньше хоть и присутствовал в проектировании, но с графическим представлением имел очень слабую связь – это моделирование. А точнее, графика превращается в средство создания модели.

# Трехмерная/двумерная графика

## AutoCAD



## КОМПАС-3D

