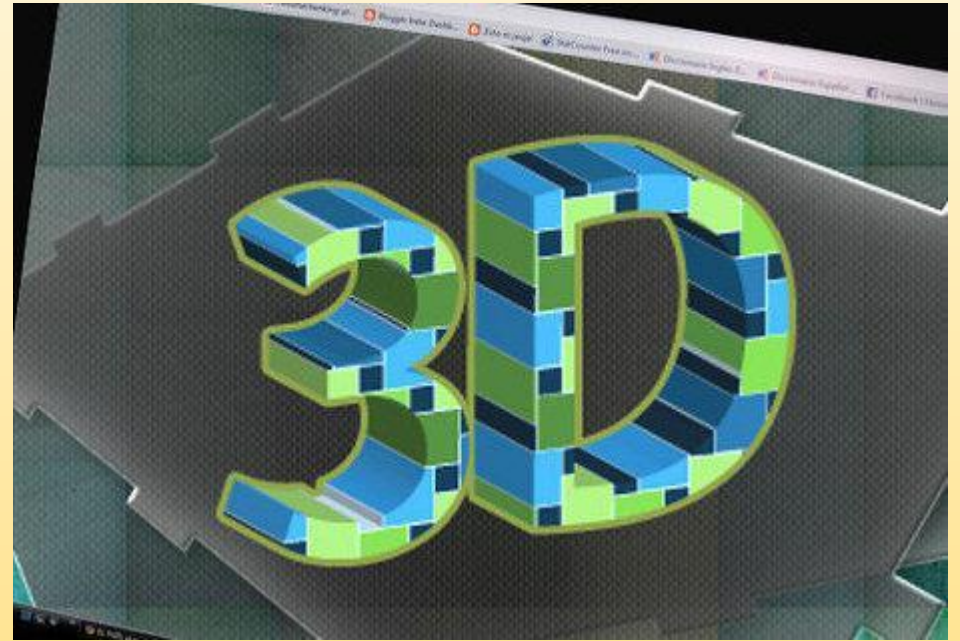


Применение трехмерной графики

Презентацию выполнил Юматов Борис

История трехмерной визуализации начинается в далеком 1962 году, когда аспирант университета города Юты, США, создает программу, которая позволяет визуализировать самые простые 3D-модели. Позже в этом учебном заведении открывается первая в мире кафедра компьютерной графики. Первый анимационный фильм под названием «История игрушек», полностью сделанный с помощью объемной графики, вышел через несколько десятилетий – в 1995 году. Многие считали, что фильм обречен на провал, однако случилось с точностью наоборот – работа заслужила мировую славу и признание.



НАУКА И ТЕХНИКА

В данной сфере 3D-визуализация используется в основном **для проектирования технических изделий**. Современные технологии позволяют создать визуализацию проектируемого объекта, максимально приближенного к реальному устройству, оценить его наглядно. Трехмерная модель будущего механизма ускоряет и облегчает работу инженера-конструктора, избавляя его от процесса черчения.



РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Любимые зверушки, говорящие продукты питания или узоры, в считанные мгновения появляющиеся на стенках рекламируемого гаджета – все это делается для привлечения внимания потребителей. Все чаще маркетологи используют **3D-визуализацию объектов, создавая анимационные рекламные ролики.** Съёмки в реальных условиях не дают такой привлекательной картинки, как с применением анимации.



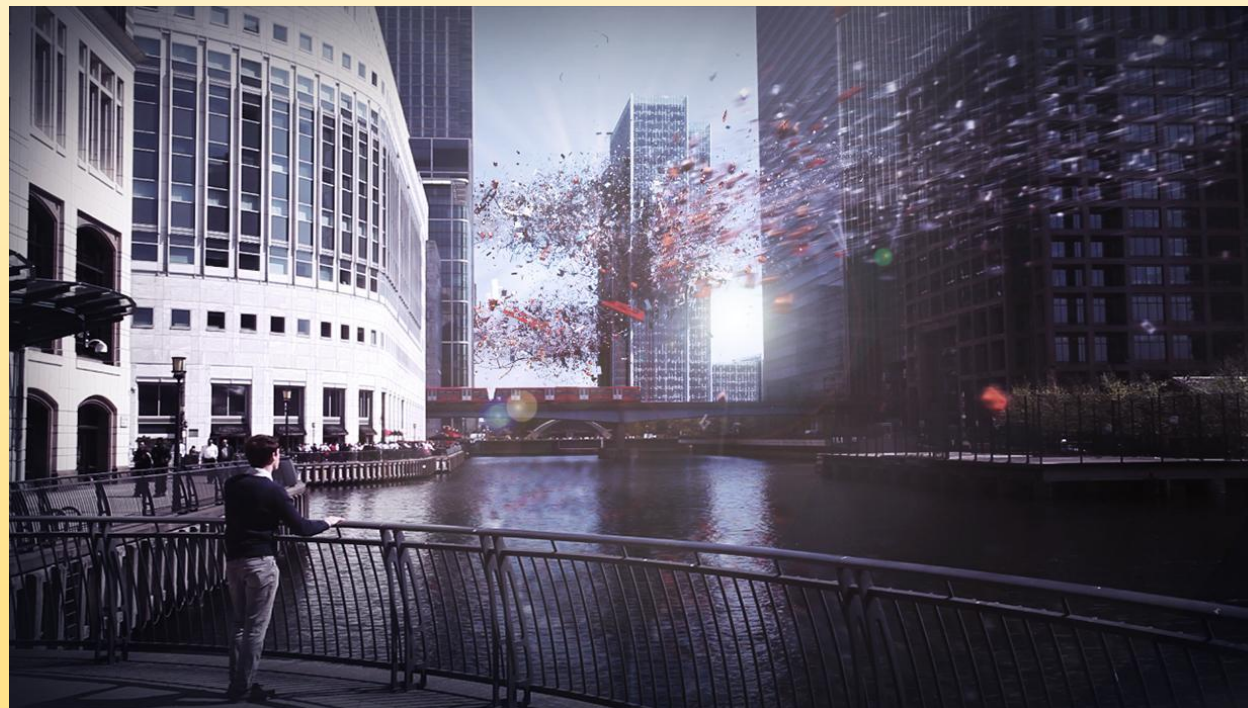
ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА, АРХИТЕКТУРА, СТРОИТЕЛЬСТВО

3D-визуализацией интерьера или здания с использованием компьютерных программ заинтересовались сравнительно недавно, так как раньше для этого изготавливали макеты из картона или специальных материалов. Сегодня 3D-визуализация дома – важный этап перед началом строительных работ. Данная технология позволяет посмотреть на готовый объект и внести изменения при необходимости.



КИНЕМАТОГРАФ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, АНИМАЦИЯ

В кинематографе и игровой индустрии 3D-визуализация прижилась и укоренилась, видимо, навсегда. Современному человеку трудно представить любимую игру без трехмерных персонажей, а очередной фильм – без 3D-графики.



Спасибо за внимание!