

СПРАВЖНІ ДИВА КОМП`ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

(3.12-Всесвітній день комп`ютерної графіки)



Розвиваючись, людство завжди прагнуло відобразити, а потім і втілити в життя свої бажання і навколишній світ. Виникнення комп'ютерних програм з 2D і 3D моделювання стала частиною процесу на шляху від ідеї до результату. Засоби дво- і тривимірного комп'ютерного моделювання знаходять нині все більше застосування, їх застосування дозволяє ефективно виконувати проектно-конструкторські роботи, дає можливість використовувати звичні принципи проектування від просторової моделі до її двовимірного представлення.

Комп'ютерне моделювання широко використовують у різних сферах діяльності, воно завойовує все більшу популярність, а іноді без нього вже неможливо обійтися. Фахівці, що володіють такими знаннями, нині мають великий попит на ринку праці.

З історії виникнення комп'ютерної графіки



Початком ери власне комп'ютерної графіки можна вважати грудень 1951 року, коли в Массачусетському технологічному інституті (МТІ) для системи протиповітряної оборони військово-морського флоту США був розроблений перший дисплей для комп'ютера "Вихрь". Винахідником цього дисплея був інженер з МТІ Джей Форрестер.

Перше використання комп'ютерної графіки пов'язують з ім'ям Дж. Уїтні. Він займався кіновиробництвом в 50-60-х роках минулого століття і вперше використовував комп'ютер для створення титрів до кінофільму.



У 1961 році програміст С. Рассел очолив проект зі створення першої комп'ютерної гри з графікою. Створення гри («Spacewar») тривало приблизно 200 людино-годин. Гра була створена на машині PDP-1.

У середині 1960-х рр. з'явилися розробки в промислових додатках комп'ютерної графіки. Так, під керівництвом Т. Мофетта і Н. Тейлора фірма Itek розробила цифрову електронну креслярську машину. У 1964 році General Motors представила систему автоматизованого проектування DAC-1, розроблену спільно з ІВМ.

До Всесвітнього дня комп'ютерної графіки Наукова бібліотека підготувала книжкову виставку: «Справжні дива комп'ютерної графіки».



**СПРАВЖНІ ДИВА
КОМП'ЮТЕРНОЇ
ГРАФІКИ**



Добірка інтернет-посилань

<https://www.timetoast.com/timelines/e4ec17af-36a8-4c4c-941f-15bof583f5e2>
-Комп`ютерна графіка-історія виникнення

<http://www.ndu.edu.ua/liceum/grafika.pdf> - Основи комп`ютерної графіки

<http://crashinform.blogspot.com/p/12.html> - Застосування, недоліки та редактори 3D-графіки

<https://winsoft.com.ua/windows/grafika>
75+ графічних програм для комп'ютера

https://programy.com.ua/ua/graphics_editor/
Графічні редактори