



«КАКОЕ ВЛИЯНИЕ ОКАЗЫВАЕТ ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА НА СОВРЕМЕННЫЙ МИР»

ПРОЕКТ ПО ИНФОРМАТИКЕ

АВТОР: ГРУППА «ВЕКТОР» (УЧАЩИЕСЯ 6 КЛАССА)

ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА И СОВРЕМЕННЫЙ МИР



НАУКА И ИНЖЕНЕРИЯ



АРХИТЕКТУРА

Архитектура является другой важной областью применения для CAD/CAM и совсем недавно созданных систем класса walkthrough (прогулки вокруг проектируемого объекта с целью его изучения и оценки). Такие фирмы, как McDonald's, уже с 1987 года используют машинную графику для архитектурного дизайна, размещения посадочных мест, планирования помещений и проектирования кухонного оборудования. Есть ряд эффектных применений векторной графики в области проектирования стадионов и дизайна спортивного инвентаря, парк в Балтиморе (Baltimore Orioles' Camden Yards Park).



МЕДИЦИНА

Медицина стала весьма привлекательной сферой применения компьютерной графики, например: автоматизированное проектирование имплантантов, особенно для костей и суставов, позволяет минимизировать необходимость внесения изменений в течение операции, что сокращает время пребывания на операционном столе (очень желательный результат как для пациента, так и врача).

Анатомические векторные модели также используются в медицинских исследованиях и в хирургической практике.



НАУЧНЫЕ ЛАБОРАТОРИИ

Медицина стала весьма привлекательной сферой применения компьютерной графики, например: автоматизированное проектирование имплантантов, особенно для костей и суставов, позволяет минимизировать необходимость внесения изменений в течение операции, что сокращает время пребывания на операционном столе (очень желательный результат как для пациента, так и врача).

Анатомические векторные модели также используются в медицинских исследованиях и в хирургической практике.



ИСКУССТВО

В 90-х годах произошел всплеск использования графики в анимации, особенно в области индустрии развлечений. Кинофильм Стивена Спилберга "Парк Юрского периода" установил в 1993 году новый стандарт фотореализма в графике. Этот фильм не единственный случай применения 3D графики в кино, и Голливуд расширил сферу использования специальных эффектов машинной графики, только в 1994 году выпустив несколько высокохудожественных фильмов: "The Lion King", "The Mask", "True Lies" и "Forrest Gump". Виртуальная реальность находит свою нишу в индустрии развлечений и видеоиграх. Число виртуальных галерей и развлекательных парков быстро растет.



РАЗВЛЕЧЕНИЯ И БИЗНЕС

"Классическая" векторная графика до сих пор используется в различных приложениях бизнеса, включая разработку концепции, тестирование и создание новых продуктов, но бизнес также стал лидирующим потребителем систем мультимедиа, например, в обучении или маркетинговых презентациях. Графика все шире проникает в бизнес – сегодня фактически нет документов, созданных без использования какого-либо графического элемента. Соответствующее программное обеспечение специально разработано, чтобы позволить пользователям сконцентрироваться больше на содержании, а не на графическом исполнении.

