

گرافیک کامپیوتری

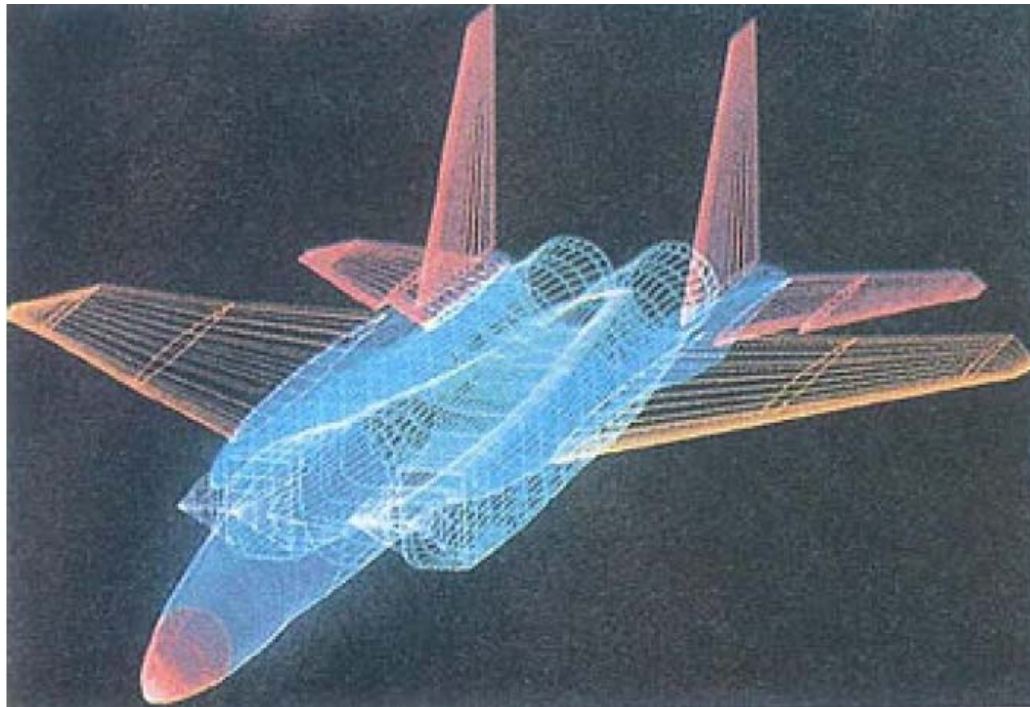
فصل اول - مروری بر گرافیک کامپیوتری

سید کاظم شکفته
دانشگاه غیر انتفاعی فردوس

۱.۱ طراحی به کمک کامپیوتر (Computer Aided Design)

2

- طراحی ساختمان، اتومبیل، هواپیما و ...
- طرح قاب سیمی (Wireframe).



۱.۲ گرافیک نمایشی

3

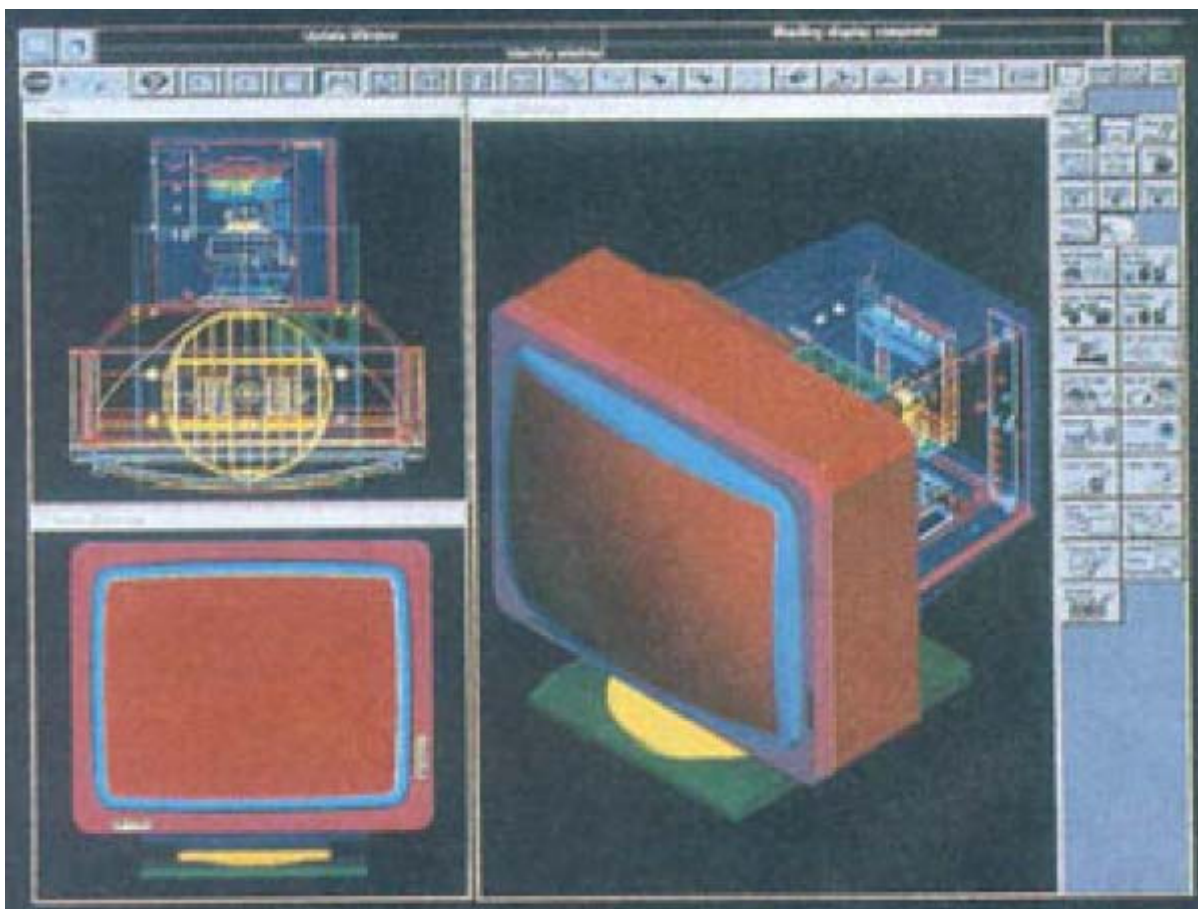
- ایجاد نگاره هایی برای گزارشات یا تولید اسلایدهای ۲۵ میلیمتری یا صفحاتی برای نمایش در پروژکتورها.
- چارت های خطی، گرافهای خطی، سطحی، لوله ای ...

۱.۳ هنر کامپیوتری (۱/۳)

- روشهای گرافیک کامپیوتری در کاربردهای اقتصادی و هنری.
- متدهای مختلفی مانند سخت افزارهای خاص منظوره
- بسته های CAD، بسته های انیمیشنی
- تبلیغات تلویزیونی به صورت قاب به قاب (frame)

۱.۳ هنر کامپیوتری (۲/۳)

5



۱.۳ هنر کامپیوتری (۳/۳)

6



۱.۴ سرگرمی، آموزش، تحصیل (۱/۳)

7

- تصاویر متحرک، نمایش های تلویزیونی، تصاویر همراه موسیقی
- شبیه سازی



۱.۴ سرگرمی، آموزش، تحصیل (۲/۳)

8



kazem.shekofteh@stu-mail.um.ac.ir .. www.shekofte.com

۱.۴ سرگرمی، آموزش، تحصیل (۳/۳)

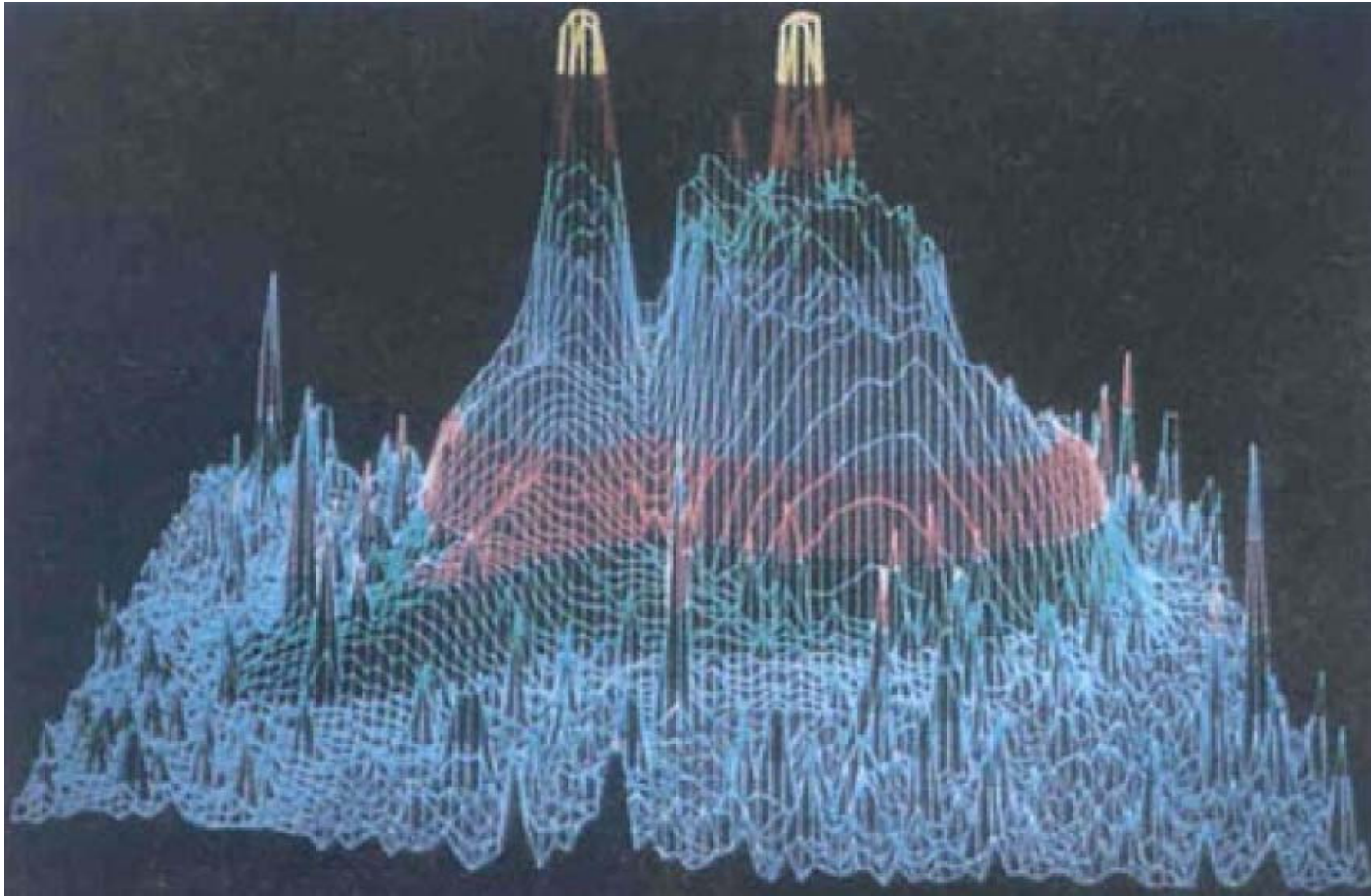
9



kazem.shekofteh@stu-mail.um.ac.ir .. www.shekofte.com

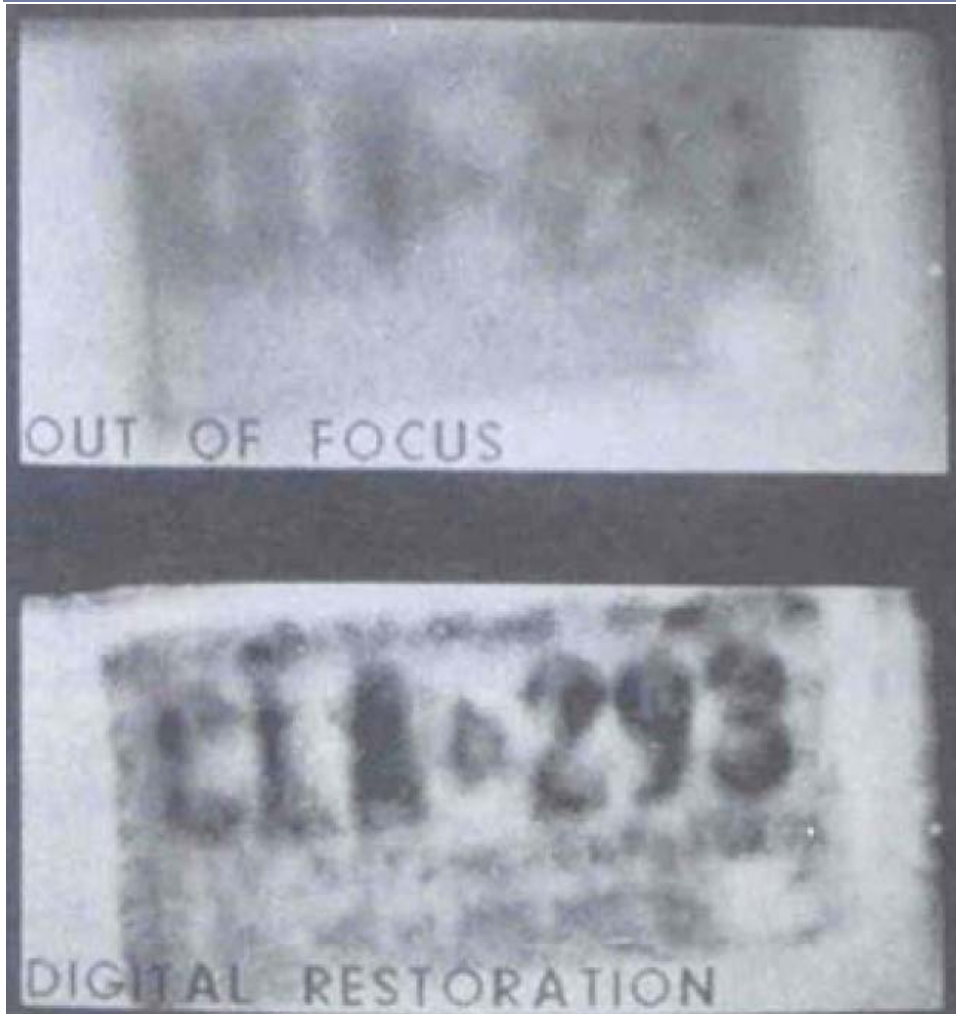
۱.۵ تجسم و تصور (Visualization)

10



۱.۶ پردازش تصویر

11



- مقایسه
- کاربردها