

Đồ họa máy tính

Tuần 1: Giới thiệu về đồ họa máy tính

TS. Lý Quốc Ngọc



KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

Nội dung

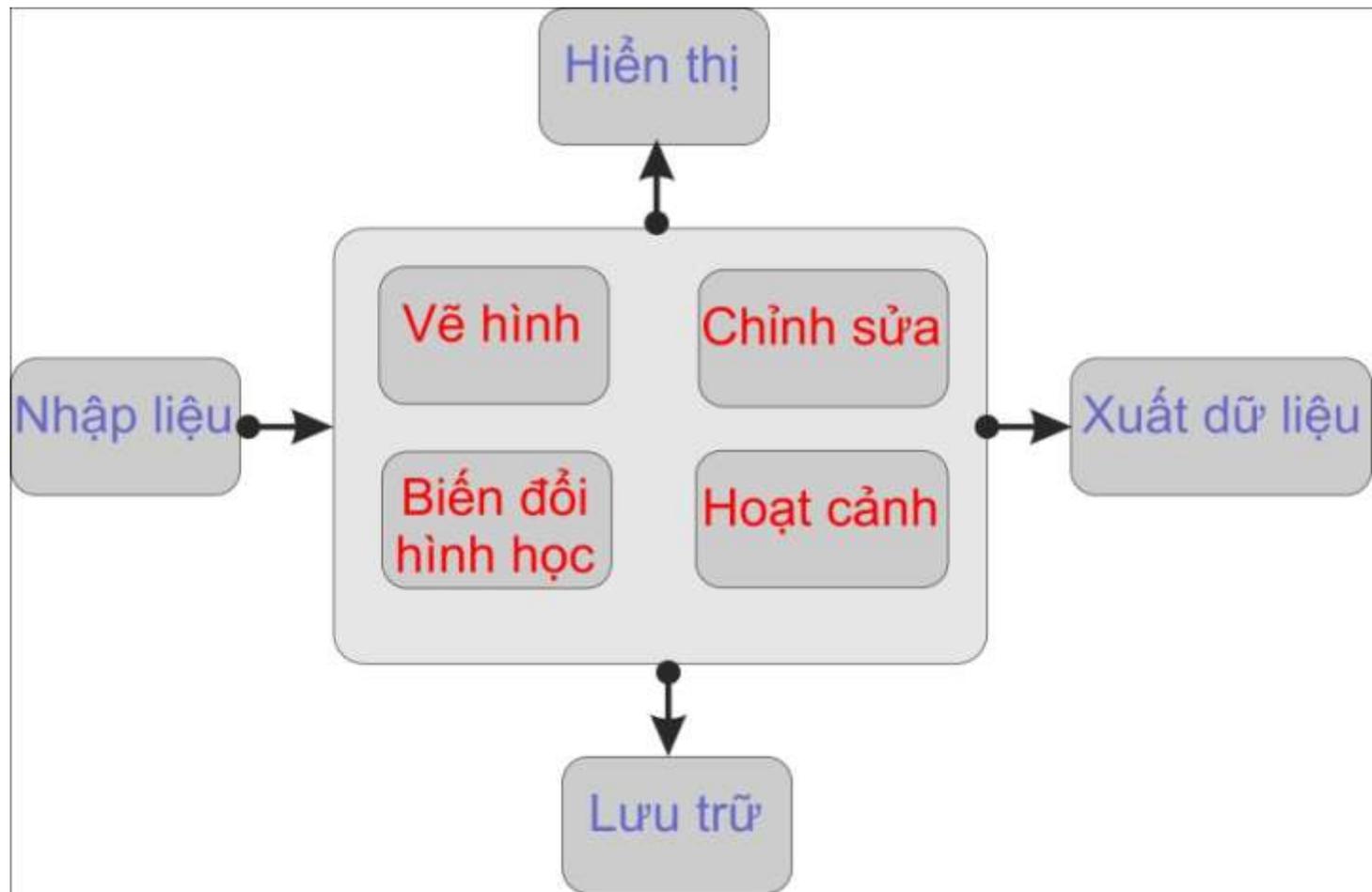
- 1.1. Mục đích
- 1.2. Các thành phần cơ bản của hệ thống
Đồ họa máy tính
- 1.3. Ứng dụng
- 1.4. Công cụ phần mềm đồ họa

1.1 Mục đích

Tìm kiếm các giải pháp về **phần mềm** và **phần cứng** để mô phỏng thế giới thực dưới dạng thông tin **hình ảnh** và **âm thanh**.

2D (x,y) -> **3D** (x,y,z) -> **4D** (x,y,z,t) -> **5D** (x,y,z,t,s)

1.2. Các thành phần cơ bản của hệ thống ĐHMT



1.3. Ứng dụng

- Office automation.
- Desktop Publishing.
- CAD-CAM.
- Art + Advertising.
- Process Control.
- Entertainment.
- Education

1.4. Công cụ phần mềm đồ họa

- . **GKS** (Graphical Kernel System), (ISO + ANSI)
(International Standard Organization + American National Standard Institute).
- . **PHIGS** (Programmer's Hierarchical Interactive Graphics Standard), (ISO + ANSI).
- . Popular industry packages.

Silicon graphics Graphics Library .

OpenGL.

Pixar Renderman Interface.

PostScript Interpreter for page description.