

## 3D CGI Kompjuterski generisane slike

Vrsta: Seminarski | Broj strana: 21 | Nivo: Viša tehnička škola

3D, Kompjuteri i slike koje se dobijaju virtuelnim putem

Slike koje sada kompjuteri postižu da osenče u realnom vremenu su dalko bolje i realnije od prvih. Kompjuteri naizgled, za razliku od svoje okoline, napreduju eksponencialno. Okolina i ljudi napreduju kao što su i vekovima do sada, a tehnika i tehnologija napreduje tolikom brzinom da više nepostoji ni jedan čovek na svetu koji zna sve o njima. Grane kompjuterske industrije su se toliko raširile da zahvataju ogroman prostor koji dozvoljava pojedincu da se specijalizuje u samo jednu od tih grana. Otišlo se tako daleko da se ljudi danas razumeju u samo jedan mali segment neke od grana te industrije. To je dovelo do organizovanja mnoštva grupa specijalaca odgovornih samo za jedan mali segment velike produkcije.

Organizacija u velikim produkcijama

U 3d industriji postoje stručnjaci samo za svetlo, samo za modelovanje i geometriju od koje se sastoje 3d modeli ili pak specijalac za renderovanje(senčenje) izmodelovanih objekata. Oni svi zajedno sa mnogim drugim specijalcima učestvuju u pravljenju bilo koje novije igre ili hollywoodskog filma sa specijalnim efektima. Ta grupa specijalizovana samo za 3d mora da komunicira sa ljudima koji održavaju kopjutere, ljudima koji su zaduženi da kompjuterska farma(naziv sa mnoštvo kompjutera umreženih zajedno, najčešće u istoj sobi svi računajući kako se svetlo odbija od materija nekog predmeta) radi bezprekorno. A kompjuterski odsek mora da komunicira zajedno sa glumcima, ako je u pitanju neki film, sa kameranima, sa majstorima za svetlo, za zvuk pa sa rediteljem direktorom i naravno sa producentima koji su zaduženi kao organizatori da sve teče po planu.

Početak 3D Kompjuterski generisane slike

Svaka slika, bila ona isečak iz vremena ili deo serije slika koja brzom smenom odaje iluziju pokreta, počinje spajanjem grupe tačaka u poligon, a grupe poligona u geometrijsku formu. Ta forma može biti bilo šta i sve. Od jednostavnih "primitiva" kao što su kocka, kupa i sfera pa sve do kompleksnijih formi kao recimo kuća, ljudsko telo ili automobil. Manipulacijom tačaka koje se u 3d jeziku zovu verteksi menja se izgled poligona koji tim menja konačan izgled figure odnosno modela. Poligon u korenu reči sadrži reč poli, što znači mnogo, više. U kontekstu 3d jezika to mnogo odnosno više se odnosi na vertekse. U zavisnosti od broja verteksa imamo najmanji najtipičniji poligon koji se zove tri, a čita se traj. Poligon sa četiri verteksa zove se quad, (kvad), i najpoželjnija je vrsta poligona. Poligoni sa više verteksa jednostavno se zovu poligoni i ni jedan od njih zapravo nema lično ime. Po njima se svi poligoni tako i zovu.

Karakter urađen u 3D-u

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE  
PREUZETI NA SAJTU. -----**

[www.maturskiradovi.net](http://www.maturskiradovi.net)

**MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: [maturskiradovi.net@gmail.com](mailto:maturskiradovi.net@gmail.com)**