

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА – РАБОТА С INKSCAPE	9
Практическая часть	17
Контрольные вопросы	17
РАСТРОВАЯ ГРАФИКА – РАБОТА С GIMP	18
Практическая часть	30
Контрольные вопросы	31
3Д – РАБОТА С OPENGL	32
Подключение библиотеки	32
Отрисовка примитивов и преобразования координат	36
Объемные объекты, освещение и трансформации	45
Работа с текстурами и сохранение сцены	54
Практическая часть	60
Контрольные вопросы	61
3Д – BLENDER	62
Практическая часть	72
Контрольные вопросы	74
Создание формы моделируемого объекта	74
Практическая часть	89
Контрольные вопросы	89
Материал, камера, свет	90
Практическая часть	104
Контрольные вопросы	104
Анимация	104
Практическая часть	111
Контрольные вопросы	111

ГЕЙМДЕВ – UNITY	112
Практическая часть	145
Контрольные вопросы	145
НАУЧНАЯ И ДЕЛОВАЯ ГРАФИКА В СРЕДЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ	
ПИТОН (PYTHON)	146
Практическая часть	159
Контрольные вопросы	159
РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКИХ ПРИЛОЖЕНИЙ В СРЕДЕ	
ПРОГРАММИРОВАНИЯ ПИТОН (PYTHON)	
Практическая часть	161
Контрольные вопросы	168
Контрольные вопросы	168
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	170
ТЕСТ ПО ПРЕДМЕТУ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»	171
ГЛОССАРИЙ.....	174
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	175