

Примерни теми подходящи за втора презентация по "Графика и Презентации"

1. 3D анимация
2. 3D игри
3. 3D изображения и технологии
4. 3D кино
5. 3D моделиране
6. 3D монитори
7. 3D принтери
8. 3D проектори
9. 3D скенери
10. 3D телевизори
11. 3D GUI
12. 3D Rendering
13. 5D Кино
14. Адаптивен Ray tracing
15. Анаглифни изображения
16. Анимационни ефекти
17. Анимация
18. Векторни филтри
19. Видео игри
20. Видеокамери
21. Визуални ефекти в киното
22. Високоскоростни камери
23. Гъвкави дисплеи
24. Джебни мултимедийни плеъри
25. Дигитални фоторамки
26. Електронни книги
27. Електронно мастило
28. Известни компютърни модели
29. Интерактивни дъски
30. Интерфейс управляван с жестове
31. Калибрация на цветове
32. Компресиране на изображения
33. Компютърна томография
34. Компютърни игри
35. Лицев Motion capture
36. Лоши практики при презентирането
37. М дървета
38. Метод на виртуалната кинематография
39. Минало и бъдеще на КГ
40. Мобилни дисплеи
41. Монитори
42. Мултимедийни проектори
43. Мултимедия
44. Нефотореалистична графика
45. Нови технологии за входно/изходни у-ва
46. Облаци от точки
47. Основно уравнение на GI
48. Плазмени дисплеи
49. Плоски скенери
50. Разпознаване на лица
51. Разпознаване на ръкописен текст
52. Растерни филтри
53. Реконструкция на 3D модели от 2D изображения
54. Симулация на природни ефекти
55. Скелетна анимация
56. Специални ефекти за лица
57. Таблети
58. Техниката „Син екран“
59. Уроци за правене на бизнес презентации
60. Физични симулации в КГ
61. Фотонереалистична графика
62. Фрактали
63. Холограми
64. Цифрови фотоапарати
65. ASUS Xtion Live
66. Bidirectional Ray tracing
67. BRDF
68. BRDF
69. BSP дървета
70. BSSRDF
71. BVH дървета
72. CAD системи
73. CAD/CAM
74. CAE системи
75. CCD матрици
76. Computer Vision
77. DirectX
78. F-Rep
79. Flash
80. Fonts
81. Game конзоли
82. Global illumination
83. Google Glass
84. Google Streetview
85. GPGPU
86. GPU
87. GUI
88. GUI на мобилните у-ва
89. HD Video
90. HDR Изображения
91. HTML5 Canvas
92. IMAX
93. kD дърво
94. LCD монитори
95. LED технологии

- 96. Mental Ray
- 97. Metropolis light transport
- 98. Microsoft Kinect
- 99. Motion capture
- 100. Multi-touch
- 101. Multimedia
- 102. Nintendo
- 103. NURBS
- 104. nVidia Tesla
- 105. OCR
- 106. OLED технологии
- 107. OpenCL
- 108. OpenGL
- 109. OpenGL ES
- 110. OpenVG
- 111. Path Tracing
- 112. Photon mapping
- 113. PlayStation
- 114. POV-Ray
- 115. Radiosity
- 116. Real-time Ray tracing
- 117. Renderman
- 118. Shaders
- 119. SigGraph
- 120. Spherical harmonics
- 121. Storyboard
- 122. Symvol for Rhino
- 123. Touch screen
- 124. V-Ray
- 125. Virtual Reality
- 126. VRML
- 127. WebGL
- 128. xBox