

## 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

... или друга одобрена по време на  
упражненията тема, свързана с областта на  
съвременната Компютърна графика ...