

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. BSP дървета
69. BSSRDF
70. BVH дървета
71. CAD системи
72. CAD/CAM
73. CAE системи
74. CCD матрици
75. Computer Vision
76. DirectX
77. F-Rep
78. Flash
79. Fonts
80. Game конзоли
81. Global illumination
82. Google Glass
83. Google Streetview
84. GPGPU
85. GPU
86. GUI
87. GUI на мобилните у-ва
88. HD Video
89. HDR Изображения
90. HTML5 Canvas
91. IMAX
92. kD дърво
93. LCD монитори
94. LED технологии
95. Mental Ray

96. Metropolis light transport
97. Microsoft Kinect
98. Motion capture
99. Multi-touch
100. Nintendo
101. NURBS
102. nVidia Tesla
103. OCR
104. OLED технологии
105. OpenCL
106. OpenGL
107. OpenGL ES
108. OpenVG
109. Path Tracing
110. Photon mapping
111. PlayStation
112. POV-Ray
113. Radiosity

114. Real-time Ray tracing
115. Renderman
116. Shaders
117. SigGraph
118. Spherical harmonics
119. Storyboard
120. Symvol for Rhino
121. Touch screen
122. The Rendering Equation
123. V-Ray
124. Virtual Reality
125. VRML
126. WebGL
127. xBox

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