

Renderman და Arnold Renderer გამოყენება maya-ში

დავით თევზაძე

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
საბუნებისმეტყველო მეცნიერებებისა და საინჟინრო ფაკულტეტზე კომპიუტერული
გრაფიკის მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

კომპიუტერული გრაფიკა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: გიორგი ფარცხალაძე, პროფესორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2016

სარჩევი

აბსტრაქტი	3
შესავალი	4
სამეცნიერო ლიტერატურის მიმოხილვა	4
მეთოდოლოგია	5
შედეგები და განხილვა	9
დასკვნა	18
ლიტერატურა	19

აბსტრაქტი

რენდერინგი წარმოადგენს პროცესს რომელიც სცენისგან ჰქმნის სურათს გომპიუტერული პროგრამების მეშვეობით. აღნიშნული პროგრამები არის მრავალი და ყველა პროგრამა განსხვავდება განსხვავდება თავისი მუშაობის გზით. შესაბამისად პროცესის დრო, შეიდეგები, ხარისხი, განათება და ეფექტების მხარდაჭერა განსხვავებული არის.

Renderman და Arnold Renderer არის რენდერერები, რომლებიც სხვადასხვა გზით მუშაობს, მაგრამ ორივე წარმოადგენს ინდუსტრიის სტანდარტს.

ძირითადი საძიებო სიტყვები: რენდერინგი, განათება, შეიდეგები.

Abstract

Render is a process that creates a picture of a scene from computer programs. These programs are different from many different applications and all of its work. In accordance with the process of time, the shader, quality, and lighting effects are different and have different support.

Renderman and Arnold Renderer are renderers, which are working with different ways, but both are the industry standard.

The main search terms: rendering, lighting, shader.