

Igor S. Pandžić : Virtualna okruženja Računalna grafika u stvarnom vremenu i njene primjene

Element d.o.o. Zagreb, 2004

Virtualna okruženja su predmeti i prostori koje stvaramo kao modele na računalu, a oživljavamo ih 3D računalnom grafikom. Primjene sežu u najrazličitija područja kao što su igre, TV, dizajn, projektiranje, virtualni prototipovi, obuka, simulacije, vizualizacija podataka, komunikacije, marketing itd. Ova knjiga predstavlja osnovne tehnike 3D računalne grafike u stvarnom vremenu, od modeliranja scene do iscrtavanja, ubrzavanja, specijalnih efekata i detekcije presjeka i sudara, te novije tehnologije kao što su virtualna i proširena stvarnost, virtualni ljudi i umrežena virtualna okruženja. Razmatraju se i primjene, s namjerom da se čitatelje potakne na razmišljanje o mogućnostima koje ove tehnologije otvaraju.

Kao sveučilišni udžbenik, ova je knjiga prvenstveno namijenjena studentima Fakulteta elektrotehnike i računarstva Sveučilišta u Zagrebu, te srodnih fakulteta. Istovremeno, knjiga će pristupačnim stilom i mnoštvom ilustracija i drugim zainteresiranim čitateljima pružiti izvrstan uvod u fascinantno područje virtualnih okruženja.

Igor S. Pandžić je docent na Fakultetu elektrotehnike i računarstva Sveučilišta u Zagrebu. Bavi se područjem virtualnih okruženja i računalne grafike još od studija na Elektrotehničkom fakultetu u Zagrebu, gdje je diplomirao 1993. Doktorirao je 1998. na Sveučilištu u Ženevi gdje je 1993-2000 radio u MIRALab-u, jednom od najpoznatijih svjetskih laboratorija računalne grafike. 1998. godine radio je kao gostujući znanstvenik na AT&T Labs, USA. 2001-2002 je bio gostujući znanstvenik na Sveučilištu u Linköpingu, Švedska. Dao je bitan doprinos specifikaciji animacije lica u međunarodnom standardu MPEG-4, te za to 2000. godine dobio ISO Certificate of Appreciation. Objavio je tri knjige i pedesetak znanstvenih radova.

