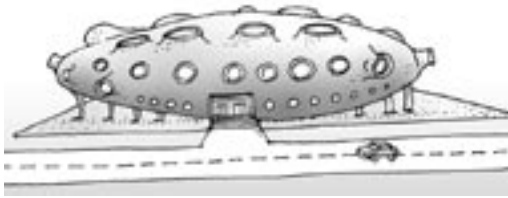


CHARLES CSURI

Tanja Soucie, Zagreb

Charles Csuri jedan je od utemeljitelja računalne grafike, računalnih animacija i digitalne likovne umjetnosti. Godine 1964. stvorio je prvo umjetničko djelo napravljeno pomoću računala. *Smithsonian* ga smatra ocem digitalne umjetnosti i računalne animacije, a Muzej moderne umjetnosti u New Yorku prepoznaje ga kao vodećeg pionira računalne animacije.

Godine 1964. počeo je eksperimentirati s tehnologijom računalne grafike, a godinu dana kasnije kreirao je animirane filmove pomoću računala. Na 4. Međunarodnom eksperimentalnom filmskom festivalu u Bruxellesu (Belgija) 1967. godine primio je nagradu za računalnu animaciju. Godine 1968. izlagao je u Muzeju suvremene umjetnosti u Londonu. Jedan od njegovih računalnih filmova nalazi se u kolekciji Muzeja moderne umjetnosti u New Yorku.



Csurijeva istraživanja u računalnoj animaciji i grafici donijela su mu međunarodnu slavu. Dva puta bio je intervjuiran za „*Today Show*”, pojavljivao se na CNN-u, *Entertainment Tonight*, a intevjue je davao u Švedskoj, Engleskoj, Italiji, Francuskoj, Španjolskoj, Nizozemskoj, Njemačkoj i Japanu. Svoje radove izlagao je u Sjedinjenim Američkim Državama, Švedskoj, Engleskoj,

Francuskoj, Španjolskoj, Nizozemskoj, Italiji i Japanu.

Uz podršku Nacionalne zaklade za znanost, Američke mornarice i Ureda za znanstvena istraživanja američkih zrakoplovnih snaga vodio je istraživanja na polju računalne grafike više od 22 godine. Aktivnosti u kojima je sudjelovao uključivale su 15 velikih projekata vrijednih iznad osam milijuna dolara. U njegovim istraživanjima sudjelovalo je više od pedeset doktoranada s polja računalne grafike. Rezultati istraživanja primijenjeni su na simulatore leta, računalni dizajn, vizualizaciju znanstvenih fenomena, magnetsku rezonanciju, obrazovanje gluhih, arhitekturu, te za specijalne efekte na televiziji i filmu.

Zanimljivo je spomenuti da su njegovi doktorandi poslove pronašli u kućama kao što su *Industrial Light and Magic*, *Pacific Data Images*, *Metro Light*, *Pixar*, *Rezn8*, *Silicon Graphics Inc.*, *USA Today*, *Rhythm and Hues*, *Xaos*, *Walt Disney Productions*, te da su radili na filmovima kao što su *Rat zvijezda*, *Terminator 2*, *Jurski park*, *Casper*, *Priča o igračkama*, *Čudovišta*, *Ledeno doba* i drugi.

Charles Csuri veteran je Drugog svjetskog rata, a zbog hrabrosti u bitci u Ardenima odlikovan je *Bronz star* medaljom (brončanom zvijezdom).

No, da ga ne bismo doživjeli kao nekoga tko se ne odvaja od računala, zgodno je napomenuti da je Charles Csuri bio i kapetan ekipe američkog



nogometa na Sveučilištu u Ohiju, te da je svojedobno izabran u *All American team* (počasna ekipa najboljih igrača lige). U šesnaestom krugu 1944. NFL-a (profesionalna američka nogometna liga) odabrala ga je momčad *Chicago-Pittsburgh Cardinals-Steelers*.

Csuri u svojem radu s računalom primjenjuje matematička znanja s ciljem opisivanja i prikazivanja vanjske stvarnosti prirode.



Crte u prostoru



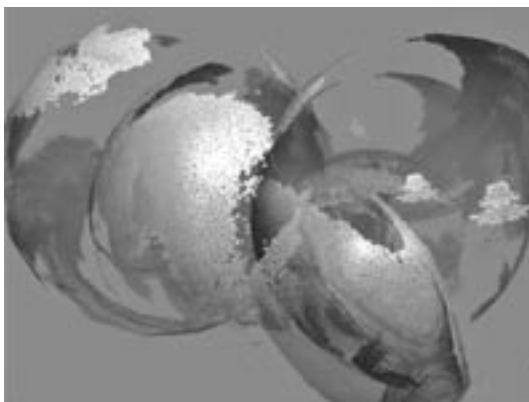
Ptica koja leti kružnom putanjom



Ravnine koje se sijeku (u kubističkom stilu)



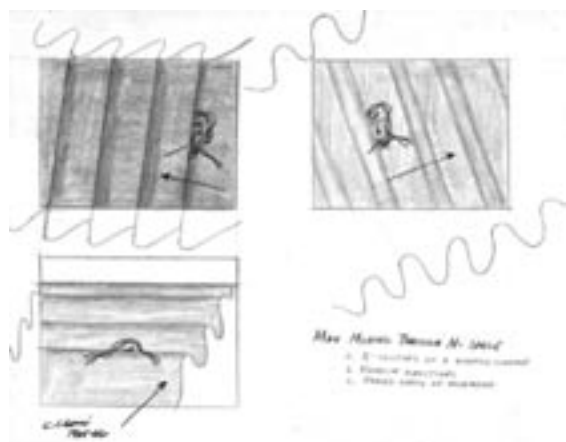
Kubizam je slikarski pravac nastao u Francuskoj 1908. godine, a temelji se na ideji da se sve u prirodi može likovno prikazati osnovnim geometrijskim tijelima (kockom, kuglom, valjkom i stošcem). Osnivači kubizma su **Georges Braque** i **Pablo Picasso**.



Trodimenzionalni objekt crtan u linearnoj perspektivi (temelji se na prirodnom zakonu da se udaljavanjem od promatrača likovi smanjuju razmjerno udaljenosti – i svi nestaju u jednoj te istoj točki)

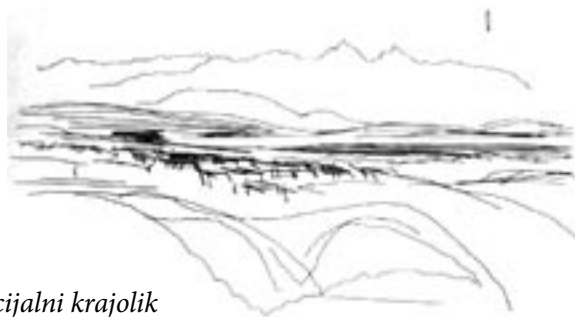


Sinusoidni čovjek

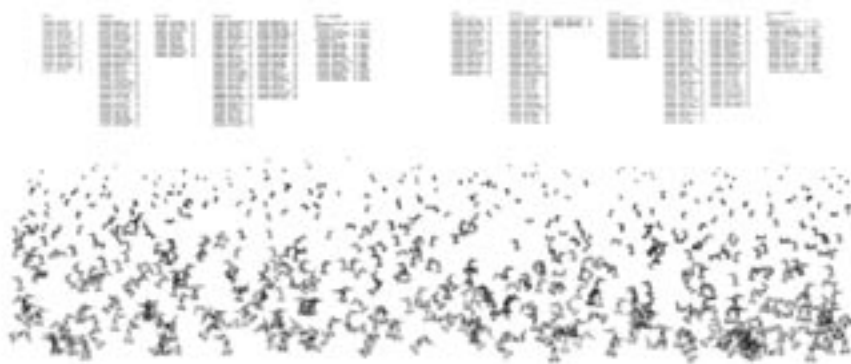


Čovjek koji se kreće n-tom dimenzijom





Tangencijalni krajolik



Nasumični rat

Literatura

<http://www.csuri.com/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Csuri

<http://csuri.wmc.ohio-state.edu/bio.cfm>



*Čovjek s bradom od
nasumičnih trokuta*

