

Obsah

1. Úvod	1
1.1 Vymezení obsahu počítačové grafiky	2
1.2 Aplikace počítačové grafiky	4
2. Grafická zařízení	12
2.1 Vstupní zařízení	12
2.2 Výstupní zařízení	24
2.3 Netradiční vstupní a výstupní zařízení	45
2.4 Příklady	47
3. Základní algoritmy počítačové grafiky	54
3.1 Algoritmus pro kreslení čáry	54
3.2 Digitální diferenciální analyzátor	55
3.3 Bresenhamův algoritmus	59
3.4 Generátor kružnice	66
3.5 Generátor kuželoseček	76
3.6 Kódování grafické informace	77
3.7 Reprezentace n-úhelníků a oblastí	85
3.8 Plnění a šrafování	90
3.9 Antialiasing	99
3.10 Reprezentace třírozměrných objektů	102