

6. Obsah

1. Úvod	2
1.1. Vymezení obsahu pojmu počítačová grafika	3
1.2. Aplikace a použití počítačové grafiky	5
2. Orezávání	8
2.1. Dvourozměrné orezávání	8
2.2. Cohen - Sutherlandův algoritmus	9
2.3. Orezávání pálením	12
2.4. Algoritmus Liang - Barského	16
2.5. Orezávání konvexním n-úhelníkem	19
2.6. Cyrus - Beckův algoritmus pro orezávání konvexním n-úhelníkem	21
2.7. Orezávání nekonvexním n-úhelníkem	24
2.8. Orezávání nekonvexních oblastí	30
2.9. Orezávání úseček složenými oblastmi	37
2.10. Sutherland - Hodgmanův algoritmus pro orezávání	41
2.11. Weiler - Athertonův algoritmus	45
2.12. Orezávání v třírozměrném prostoru	52
3. Závěr	56
4. Literatura	57
5. Publikáční činnost	69
6. Obsah	71