

O B S A H

1.	ÚVOD	3
2.	PROGRAMOVÉ VYBAVENÍ PRO POČÍTAČOVOU GRAFIKU	4
2.1	Grafické systémy	5
2.2	Rozhraní logického zařízení	9
2.3	Grafické soubory	10
3.	GRAFICKÝ SYSTÉM PHIGS	13
3.1	Koncepce systému PHIGS	13
3.2	Architektura systému PHIGS	18
3.3	Modelování a PHIGS	22
3.4	Elementy struktury	27
3.4.1	Výstupní grafické prvky	28
3.4.2	Atributy grafických elementů	31
3.5	Struktura a síť struktur	47
3.5.1	Definice struktury	49
3.5.2	Zobrazení struktury	50
3.5.3	Editování struktury	51
3.5.4	Manipulace se strukturami	52
3.5.5	Archivace struktur	56
3.6	Pracoviště	58
3.7	Souřadné systémy a transformace	60
3.7.1	Modelovací transformace a ořezávání	62
3.7.2	Zobrazovací transformace a ořezání	67
3.7.3	Transformace pracoviště	72
3.8	Operace vstupu	74
3.8.1	Třídy vstupu	74
3.8.2	Řízení vstupní operace	74
3.8.3	Vstupní funkce	76
3.8.4	Nápověda a ozvěna	77
3.8.5	Vstupní transformace pro třídu LOCATOR a STROKE	79
3.9	Grafické soubory	93
4.	GRAFICKÝ SYSTÉM PHIGS +	96
4.1	Světlo a světelné modely	96
4.2	Metody stínování	99
4.3	Modelování NURBS křivek a ploch	103
4.4	Grafické elementy a atributy	109
5.	GRAFICKÉ SYSTÉMY GKS A GKS 3D	111
5.1	Segmentace	111
5.1.1	Atributy a transformace segmentů	112
5.1.2	Manipulace se segmenty	114
5.2	Úrovně implementace GKS	118

PŘÍLOHA 1	DATOVÉ TYPY PHIGS	120
PŘÍLOHA 2	SEZNAM FUNKCÍ PHIGS	134
PŘÍLOHA 3	SEZNAM NASTAVOVACÍCH FUNKCÍ	147
PŘÍLOHA 5	TRANSFORMACE	159
PŘÍLOHA 6	SEZNAM ZKRATEK	162
LITERATURA	163
OBSAH	165

