

<b>PŘEDMLUVA</b> .....	<b>2</b>
<b>1 OPENGL</b> .....	<b>4</b>
1.1 ÚVOD .....	4
1.2 APLIKAČNÍ POHLED .....	4
1.3 IMPLEMENTAČNÍ POHLED .....	4
1.4 ZÁKLADNÍ FUNKČNOST OPENGL .....	4
1.5 ZÁKLADNÍ SYNTAXE PŘÍKAZŮ OPENGL .....	6
1.5.1 CHYBOVÁ HLÁŠENÍ .....	6
1.5.2 DEFINICE GRAFICKÝCH PRIMITIV .....	6
1.5.3. VLASTNOSTI GRAFICKÝCH PRIMITIV .....	8
1.5.4 MATICE V OPENGL .....	9
1.6 KOSTRA OPENGL PROGRAMU .....	10
1.7 VZOROVÉ PŘÍKLADY PRÁCE S OPENGL .....	15
1.7.1 VYKRESLENÍ ZÁKLADNÍCH PRIMITIV .....	15
1.7.2 LINEÁRNÍ TRANSFORMACE A ZÁSOBNÍK .....	16
1.7.3 TEXTURY .....	18
1.7.4 PRŮHLEDNOST .....	21
1.7.5 SVĚTLA, STÍNOVÁNÍ A NORMÁLY .....	24
1.7.6 DISPLAY-LIST .....	26
1.8 ZÁVĚR K OPENGL .....	29
<b>2 ÚVOD DO DIRECTX</b> .....	<b>30</b>
2.1 KOMPONENTY DIRECTX .....	30
2.1.1 DIRECTX GRAPHICS .....	30
2.1.2 DIRECTINPUT .....	32
2.1.3 SOUŘADNÝ SYSTÉM .....	32
2.2 ZÁKLADNÍ KOSTRA PROGRAMU V DIRECTX .....	33
2.3 PRVNÍ TROJÚHELNÍK .....	39
2.4 TEXTURY .....	44
2.5 MESH .....	50
2.6 SVĚTLA .....	55
2.7 TRANSFORMACE MESHE DLE VSTUPU Z KLÁVESNICE .....	58
2.8 ZÁVĚR K DIRECTX .....	61
<b>LITERATURA</b> .....	<b>61</b>