

# O B S A H

## PŘEDMLUVA

OBSAH.....	1
1. ÚVOD .....	3
2. ZÁKLADNÍ FUNKCE A ALGORITMY .....	6
2.1 Interpolační metody .....	6
2.2 Ořezávání .....	14
2.3 Vyplňování oblastí .....	17
2.4 Znaky a text .....	22
2.5 Antialiasing .....	24
2.6 Okénko .....	27
2.7 Geometrické modely barevného prostoru .....	28
3. DISPLEJE S KATODOVOU OBRAZOVKOU .....	30
3.1 Katodové obrazovky .....	30
3.2 Vektorové displeje .....	37
3.3 Rastrové displeje .....	43
3.4 Jiná řešení grafických displejů s katodovou obrazovkou .....	47
4. KRESLICÍ STOLY .....	49
4.1 Polohový systém .....	49
4.2 Kreslicí členy .....	54
4.3 Řízení kreslicích stolů .....	56
4.4 Příklady kreslicích stolů .....	57
5. VSTUPNÍ GRAFICKÁ ZAŘÍZENÍ .....	59
5.1 Potenciometry, pákový ovladač a myš .....	59
5.2 Světelné pero .....	60
5.3 Dotyková obrazovka .....	61
5.4 Odečítače souřadnic .....	62
6. TISKÁRNY S GRAFICKÝM VÝSTUPEM .....	66
6.1 Klasifikace tiskáren .....	66
6.2 Nemechanický tisk .....	67
6.3 Laserová tiskárna .....	69
6.4 Trysková tiskárna .....	72
6.5 Použití bodových tiskáren pro grafický výstup .....	74
7. SMĚRY VÝVOJE GRAFICKÝCH ZAŘÍZENÍ .....	76
7.1 Plošné displeje .....	76
7.2 Obvody VLSI pro řízení rastrových displejů .....	81
7.3 Standartizace grafických pracovišť .....	88
8. MODERNÍ ZAŘÍZENÍ 3D GRAFIKY .....	91
8.1 Grafické akcelerátory pro transformace a ořezávání .....	92
8.2 Řešení viditelnosti pomocí Z-paměti .....	93
8.3 Stínování a světelné modely .....	94
8.4 3D architektury orientované na obrazový prostor .....	94
8.5 3D architektury orientované na model scény .....	97
8.6 Architektura PixelPlanes .....	98
8.7 Akcelerátory v grafických pracovních stanicích .....	101

9. STANDARDNÍ OBRAZOVÉ ADAPTÉRY POČÍTAČU IBM PC .....	104
9.1 Adaptér MDA .....	105
9.2 Adaptér CGA .....	106
9.3 Adaptér HGC Plus .....	108
9.4 Obrazový standard Plantronics .....	109
9.5 Adaptér EGA .....	110

D 28118  
120502