

OBSAH

1. Základy počítačové grafiky	6
1. 1. Úvod .	6
2. Vyplňování, transformace	7
2.2. Homogenní souřadnice.	8
2.3. Translace	9
3. Křivky a plochy.	10
3.4. Rovinné křivky	11
4. Spline.	12
5. Bézierovy křivky.	13
6. Plochy v počítačové grafice.	14
7. Barvy.	15
8. Osvětlení. Stínování. (Shadow volume.) Mez vlastního stínu, vržený stín.	16
9. Ostraňování neviditelných hran	17
10. Objektové metody viditelnosti	18
11. Animace	19
12. Fraktály	20
Doporučená literatura	22