

## Obsah

Úvod .....	5
<b>I. část: algoritmy rovinné grafiky</b>	
1. Co je počítačová grafika .....	6
2. Grafická data.....	7
3. Pixely, souřadnice a barvy .....	8
4. Stručně o Borland Delphi .....	10
5. Uživatelské souřadnice .....	18
6. Rovinné křivky .....	23
7. Lineární transformace v rovině.....	31
<b>II. část: algoritmy prostorové grafiky</b>	
8. Promítání prostoru na rovinu.....	42
9. Některé technické plochy .....	47
10. Realistické znázorňování prostorových útvarů.....	54
<b>III. část: systém DESIGN CAD 3D</b>	
11. Příprava systému .....	64
12. Hranové modelování .....	67
12.1. Primitivy hranového modelování.....	67
12.2. Operace s hranovými primitivy.....	69
12.3. Konstrukce hranových modelů .....	70
13. Stěnové modelování .....	71
13.1. Primitivy stěnového modelování .....	71
13.2. Operace s křivkami a plochami.....	72
14. Změny zobrazení.....	75
15. Objemové modelování .....	76
15.1. Primitivy objemového modelování.....	76
15.2. Operace s tělesy .....	76
15.3. Práce s barvou, světlem a materiálem.....	78
16. Manipulace s bloky .....	79
16.1. Označování bloku .....	79
16.2. Operace s bloky.....	80
16.3. Šablonování.....	82
16.4. Pole .....	84
17. Vrstvy.....	86
18. Práce s textem .....	87
18.1. Kótování.....	87
18.2. Další texty .....	88
<b>Literatura.....</b>	<b>89</b>