

OBSAH:

0. ÚVOD	2
1. PROBLÉMY A POUŽITÍ POČÍTAČOVÉ GRAFIKY	3
1.1. Grafická forma informace a její význam ve stavebním projektování	3
1.2. Aplikace počítačové grafiky ve stavebním projektování	4
1.3. Základní operace a techniky počítačové grafiky	4
1.4. Perspektivní zobrazení třírozměrných objektů	15
2. TECHNICKÉ PROSTŘEDKY POČÍTAČOVÉ GRAFIKY	18
2.1. Režim práce grafických periférií	18
2.2. Druhy grafických periférií	18
3. INTERAKTIVNÍ POČÍTAČOVÁ GRAFIKA	23
3.1. Náplň interaktivní počítačové grafiky	23
3.2. Realizace počítačové části cyklu interaktivního procesu	24
3.3. Typické techniky vstupu používání v interaktivní grafice	27
3.4. Použití interaktivní grafiky při automatizaci stavebního projektování	34
3.5. Závěr	35
4. POUŽÍVÁNÍ KRESLICÍHO STOLU DIGIGRAF	36
4.1. Základní technické údaje	36
4.2. Programování ve strojovém kódu Digigrafu	38
4.3. Funkce a obsah softwaru pro Digigraf D3G	42
4.4. Popis jednotlivých přímo volaných subroutin	45
5. LITERATURA SOUVISEJÍCÍ S POČÍTAČOVOU GRAFIKOU	71
Příloha A: Použití grafického softwaru na počítači EC 1032 užívaném stavební fakultou ČVUT	77
Příloha B: Použití softwaru pro Digigraf na počítači ICL 4-72 v OVC Praha	80
Příloha C: Vztahy mezi moduly softwaru Digigrafu	81
Příloha D: Ovládací panel Digigrafu	83

