

Obsah

1	Úvod	1
2	Technické prostředky	6
2.1	Grafické obrazovky	6
2.2	Grafická vstupní zařízení	7
2.3	Grafická výstupní zařízení	8
3	Rovinný grafický systém	10
3.1	Interakční kreslení	11
3.2	Grafické knihovny	13
4	Transformace a zobrazování	19
4.1	Transformace v rovině	19
4.2	Transformace v prostoru	21
4.3	Průmět bodu	23
4.4	Zobrazování těles	25
4.4.1	Pravidelné hranoly a jehlany	25
4.4.2	Mnohostěny	29
4.5	Geometrické modelování	29
4.6	Viditelnost	30