

1. Úvod.....	1
2. Základní zobrazovací algoritmy.....	1
2.1 Kresba úsečky.....	2
2.2 Kresba kružnice a kruhového oblouku.....	6
3. Ořezávání.....	12
4. Uplňování oblastí.....	18
5. Přerušované čáry.....	26
6. Znaky a text.....	29
7. Antialiasing.....	32
8. Zobrazení dvojrozměrných objektů.....	38
8.1 Souřadné soustavy u počítačové grafice.....	38
8.2 Rovinná transformace.....	41
8.3 Maticové vyjádření transformací.....	42
9. Zobrazení trojrozměrných objektů.....	45
9.1 Prostorová transformace.....	45
9.2 Promítání.....	50
10. Problém viditelnosti.....	58
11. Stínování, odraz světla, průhledné objekty.....	69
12. Křivky a plochy.....	76
13. Literatura:.....	85

Název publikace:	Algoritmy počítačové grafiky
Zpracoval:	Ing. Ivan Jelínek, CSc. Ing. Jiří Sochor, CSc.
Stran:	87
Náklad:	155
Formát:	A 5
Číslo publikace:	60 - 872 - 89/3 (3894 - 981M)
Cena publikace:	110.-Kčs, Cenový výměr č. 21/89
Vydal a rozmnožil:	Dům techniky ČSVTS Praha Gorkého nám. 23, 112 82 Praha 1
Rok vydání:	1989 DT 01 - 108/89
Bez jazykové úpravy a korektury Domu techniky ČSVTS Praha.	
Tištěno z předloh autorů.	