

Úvod

Obsah

informátika, v porovnaní s ostatnými predmetmi ktoré sa vyučujú na základných a stredných škôlach, je veľmi „mladý“ predmet, a teda bude

Obsah	3
Úvod	5
1 Formalizácia geometrického vnímania	8
1.1 Vektorová grafika	8
1.2 Rastrová grafika	9
2 Formalizácia vnímania farieb – čiernobiele videnie	11
2.1 Intenzita žiarenia	11
2.2 Emulácia šedých odtieňov	12
2.2.1 Metóda náhodného rozptýlenia	13
2.2.2 Maticové rozptýlenie	13
2.2.3 Korekcia veľkosti obrázku	15
3 Formalizácia vnímania farieb – farebné videnie	18
3.1 Aditívny a subtraktívny model miešania farieb	18
3.2 Grassmannove zákony	19
3.3 Chromatický diagram	19
3.4 Trochu geometrie	26
3.5 Farebné modely	27
4 Spracovanie rastrového obrazu	33
4.1 Priama zmena skálky intenzity	33
4.2 Konvolučné metódy	34
4.3 Bezstratová komprimácia	36
4.4 Komprimácia so stratou	38
4.4.1 Troch u vysokej matematiky	38
4.4.2 Mechanizmus JPEG formátu	41
5 Rýchly algoritmus rasterizácie úsečky	44
5.1 „Jednoduchý“ algoritmus s reálnou aritmetikou	45
5.2 Celočíselný algoritmus	46
6 Krivky v počítačovej grafike	50
6.1 Matematický formalizmus generovania kriviek	50
6.2 Bézierove krivky	51
6.3 Spájanie bézierových kriviek	53
6.4 Implementačná efektivita	54
7 Reprezentácia mnogostenov	55
7.1 Kódovanie mnogostenov	55
7.2 Viditeľnosť konvexných mnogostenov	56
8 Ďalší jeden spôsob urýchlenia v grafike	59
8.1 Matematické vyjadrenie transformácií	59
8.2 Paralelizácia lineárnych transformácií	60
Záver	62
Zoznam literatúry	63

Ked sa zamyslime nad tým, aké technológie používal ľovek v minulosti na uchovanie vizuálnej a zvukovej informácie, zistíme, že s konzervovadom vizuálnej informácie si ľudstvo podstatne skôr ako so zvukom. Kým venuje uchovanie obrazového vanciu je zvládnutie už od pradávna (napr. vek nástenných malej v jaskyniach Lescaux vo Francúzsku sa odhaduje zhruba na 10—17 tisíc rokov), vynález prístroja pre zachovanie zvukovej informácie — fonograf, sa pripisuje až T. A. Edisonovi v 2. pol. 19. storočia.