

Obsah

	strana
Předmluva	5
1. Úvod	7
2. Technické vybavení pro počítačovou grafiku	9
3. Programové vybavení pro počítačovou grafiku	15
4. Od uživatelských souřadnic k souřadnicím obrazovky	18
5. Grafická primitiva	22
5.1 Zobrazení bodu	22
5.2 Úsečka v souřadnicích obrazovky	26
5.3 Úsečka v uživatelských souřadnicích	29
5.4 Další způsoby zobrazení úseček	32
5.4.1 Znázornění úsečky z okamžité polohy do polohy nové, definované absolutními uživatelskými souřadnicemi	35
5.4.2 Znázornění úsečky z okamžité polohy do polohy nové, definované relativními uživatelskými souřadnicemi	42
5.5 Kružnice	43
5.6 Další primitiva	48
6. Atributy grafických primitiv	54
7. Dvourozměrná transformace objektu	56
7.1 Posunutí objektu (transformace T)	56
7.2 Změna měřítka (transformace S)	58
7.3 Rotace objektu (transformace R)	59
7.4 Složené transformace	62
7.5 Další transformace, vyjádření souřadnic bodu v jiném souřadnicovém systému	70
8. Zobrazení na část obrazovky (windowing)	76
9. Uřezávání (clipping)	81
10. Prostorová grafika	92
10.1 Prostorová geometrie	92
10.2 Prostorové transformace	100
11. Znázorňování třírozměrných objektů	107
11.1 Lineární perspektiva	108
11.2 Kosoúhlé promítání	119
11.3 Axonometrie	127
11.4 Kreslení třírozměrných objektů s respektováním neviditelných hran	130
12. Znázornění funkce dvou proměnných pomocí vrstevnic	140
13. Pár obrázků pro radost	152
14. Literatura	156