Obsah

1 ÚVOD DO PŘEDMĚTU 6

2 ÚVOD 7

3 GRAFICKÉ SYSTÉMY 8

3.1 SYSTÉMY TYPU CAD 8

3.2 PREZENTAČNÍ GRAFICKÉ SYSTÉMY 9

3.3 ANIMACE 9

3.4 FUNKCE GRAFICKÝCH SYSTÉMŮ 9

3.5 UŽIVATELSKÁ ROZHRANÍ 10

4 OPENGL 11

4.1 VLASTNOSTI OPENGL 13

4.2 OPENGL A OSTATNÍ API 22

5 DIRECTX 23

5.1 VLASTNOSTI DIRECTX 25

5.2 PROGRAMOVACÍ MÓDY V DIRECTX 28

5.2.1 Retained mód 28

5.2.2 Immediate mód 29

5.3 HEL A HAL 31

6 TEST Č.1 33

7 COMPONENT OBJECT MODEL (COM) 37

8 GRAFICKÉ EDITORY 40

8.1 2D GRAFICKÝ SOFTWARE 41

8.2 3D GRAFICKÝ SOFTWARE 43

9 X-WINDOWS 44

10 INTERNET **46**

10.1 VRML 47

10.1.1 Vybavení *47*

10.1.2 Vlastnosti VRML *48*

10.1.3 Standarty VRML *48*

11 TEST Č.2 ..... **49**

12 SEZNAM POUŽITÉ A DOPORUČENÉ LITERATURY **52**