

1. <u>Úvod</u>	5
2. <u>Technické prostředky počítačové grafiky</u>	6
2.1 Fyzikální principy zobrazování a základní konstrukční prvky počítačové grafiky	6
2.1.1 Výboj v plynu	6
2.1.2 Katodoluminiscence	8
2.1.3 Světelná emise v přechodu P-N	11
2.1.4 Změna indexu lomu	11
2.1.5 Elektrostatické zobrazení	12
2.1.6 Fotografie, termografie a litografie	13
2.2 Zobrazovací zařízení	13
2.2.1 Vektorové displeje	14
2.2.2 Rastrové displeje	17
2.2.3 Zařízení pro trvalý záznam	24
2.3 Vstupní grafická zařízení	26
2.3.1 Tablet	27
2.3.2 Myš (mouse)	27
2.3.3 Kulový ovládač (track ball)	28
2.3.4 Pákový ovládač (joystick)	28
2.3.5 Snímače polohy prstu	28
2.4 Připojení grafických periférií k počítači	29
2.5 Grafické stanice	20
3. <u>Programové vybavení počítačové grafiky</u>	32
3.1 Model programového vybavení grafického systému a jeho standardizace	33
3.1.1 Součásti a vlastnosti grafického subsystému	36

3.1.2	Další snahy o normalizaci	40
3.1.3	Grafika na domácích a personálních počítačích	42
3.2	Aplikace počítačové grafiky	43
3.2.1	Konverzace programátora s počítačem	44
3.2.2	Počítačová animace a modelování objektů	47
3.2.3	Řízení a sledování technologických procesů	49
3.2.4	Další aplikace počítačové grafiky	49
3.3	Počítačová grafika v ČSSR	50
4.	<u>Závěr</u>	52
	Literatura	52