

C – Charakteristika studijního předmětu nebo tématického bloku	
Název studijního předmětu	Počítačová grafika
Způsob zakončení	zkouška
Další požadavky na studenta	Prezentace samostatně nastudovaného problému.
Přednášející	Slabý Antonín, prof. PhDr. RNDr., CSc.
Stručná anotace předmětu	<p>Teoretické základy, metody a postupy, historie a současnost, důležité oblasti výzkumu a aplikací, problémy realizace grafických postupů a algoritmů, programování grafických aplikací.</p> <p>Probíraná témata zahrnou transformace, projekce, křivky plochy, problematiku viditelnosti, realistické zobrazování těles, osvětlovací modely, ray tracing, radiositu, textury, důležité testovací struktury, počítačové vidění, virtuální realitu, vizualizaci dat apod.</p> <p>Cíl: Poznání oblasti, jejího předmětu a důležitých tématických celků, metod, postupů a algoritmů Vliv počítačové grafiky na rozvoj algoritmických a programátorských dovedností</p>
Odborná literatura	<p>Základní:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FOLEY, J.D.; VAN DAM, A.; FEINER, S. K.; HUGHES, J. F. <i>Computer Graphics: Principles and Practice in C</i>. (2nd Edition) (Hardcover) Addison-Wesley Professional; 2 edition (August 4, 1995), <p>Doporučená:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ALAN, H.: <i>Watt 3D Computer Graphics</i> (3rd Edition) (Hardcover) Addison Wesley; 3 edition (December 6, 1999)