

Sadržaj: Hardverske i softverske komponente grafičkih sistema. Izlazne primitive i primitive ispunjene podacima. 2D i 3D geometrijske transformacije. 2D gledanje: protočni sistem gledanja, odsijecanje, windowing. 3D gledanje: protočni sistem gledanja, parametri gledanja, projekcije, transformacije pogleda, odsijecanje, detekcija vidljivih površina. Modeli lokalne iluminacije metode za rendering površina