

<b>Глава 5. Элементы теории алгоритмов . . . . .</b>	<b>5</b>
§ 34. Уточнение понятия алгоритма . . . . .	5
§ 35. Алгоритмически неразрешимые задачи . . . . .	20
§ 36. Сложность вычислений . . . . .	26
§ 37. Доказательство правильности программ . . . . .	36
<b>Глава 6. Алгоритмизация и программирование . . . . .</b>	<b>49</b>
§ 38. Целочисленные алгоритмы . . . . .	49
§ 39. Структуры (записи) . . . . .	57
§ 40. Множества . . . . .	66
§ 41. Динамические массивы . . . . .	72
§ 42. Списки . . . . .	79
§ 43. Стек, очередь, дек . . . . .	88
§ 44. Деревья . . . . .	101
§ 45. Графы . . . . .	113
§ 46. Динамическое программирование . . . . .	129
<b>Глава 7. Объектно-ориентированное программирование . . . .</b>	<b>143</b>
§ 47. Что такое ОП? . . . . .	143
§ 48. Объекты и классы . . . . .	146
§ 49. Создание объектов в программе . . . . .	151
§ 50. Скрытие внутреннего устройства . . . . .	157

§ 51. Иерархия классов . . . . .	163
§ 52. Программы с графическим интерфейсом . . . . .	177
§ 53. Основы программирования в RAD-средах . . . . .	181
§ 54. Использование компонентов . . . . .	188
§ 55. Совершенствование компонентов . . . . .	197
§ 56. Модель и представление . . . . .	202
<b>Глава 8. Компьютерная графика и анимация . . . . .</b>	<b>211</b>
§ 57. Основы растровой графики . . . . .	211
§ 58. Ввод изображений . . . . .	215
§ 59. Коррекция фотографий . . . . .	220
§ 60. Работа с областями . . . . .	227
§ 61. Фильтры . . . . .	230
§ 62. Многослойные изображения . . . . .	232
§ 63. Каналы . . . . .	237
§ 64. Иллюстрации для веб-сайтов . . . . .	241
§ 65. Анимация . . . . .	244
§ 66. Контурные . . . . .	247
<b>Глава 9. Трёхмерная графика . . . . .</b>	<b>251</b>
§ 67. Введение . . . . .	251
§ 68. Работа с объектами . . . . .	256
§ 69. Сеточные модели . . . . .	261
§ 70. Модификаторы . . . . .	267
§ 71. Кривые . . . . .	272
§ 72. Материалы и текстуры . . . . .	276
§ 73. Рендеринг . . . . .	283
§ 74. Анимация . . . . .	292
§ 75. Язык VRML . . . . .	302