

Konštrukcia trojuholníkových sietí z orezových NURBS plôch je klasický problém v CAD/CAM s dlhou tradíciou a obrovským množstvom výzkumu v danej oblasti. V tejto práci prezentujeme algoritmus pre tvorbu trojuholníkových sietí vhodnú pre vizualizácie v offline alebo online režime a prezentujeme naše výsledky. Tak-tiež predkladáme relevantú literatúru s algoritmami pre oblasť simulácií. Práca obsahuje všetky základné definície a procedúry potrebné pre prácu s CAD súbormi a pokúšame sa priblížiť túto oblasť pre nových ľudí v tejto oblasti.