

V predložené práci studujeme metody pro kreslení grafu ve 3D. V první části shrneme výsledky o ortogonálních nakresleních grafu s maximálním stupnem nižším než 6. Rozebereme použití fyzikálních principu pro kreslení ve 3D. V závěrečné části ukážeme, jak kreslit grafy za použití high dimensional embedding (HDE), a predložíme nový algoritmus založený na vzorkování HDE. Vytvorili jsme aplikaci pro Win32, která umožňuje využít výhody trídímenzionálního nakreslení grafu.