

Tato práce se zabývá využitím implicitně definovaných ploch k modelování trojrozměrných objektů v počítačové grafice. Nejprve na teoretické úrovni rozebírá běžné postupy a nástroje, které se k takovému modelování používají a soustředí se na jejich matematické pozadí. Poté následuje dokumentace k interaktivnímu editoru BlobsEd, jenž byl vyvinut, aby demonstroval základní možnosti těchto nástrojů pro vytváření různých trojrozměrných tvarů a ploch.