## 2020

不考shader考试不超过ppt的内容，可以中文答题

题型：选择题、计算题、问答题

几何变换

变换是重点

pipeline

眼镜坐标系的作用

图形的表现效果

3个光照模型

shading概念

## 2019

pipeline

数学变换 viewing transformation

视界变换

世界-眼睛-二维窗口-像素点（几何变换）

几何变换、投影变换

眼睛坐标系

方向z轴，确定y轴，执行投影（眼睛坐标系的目的就是简化投影）

视见变换，各个坐标系

向量运算，

求交点运算，

三角形面片如何判断相交

面片位置关系

简答题：

变换，真实感，光照-冯氏模型公式和概念，

编程题：

纹理，A-8，填空题