

ch1. C Graph. 孔斯图 Sutherland 62年

→ 2.3 & 2.5: 重点

ch2. 2.1 的3个画线算法 2.2 不考 2.3 必考: 扫描线算法.

② 以及数据结构. ③ 边界标志算法不考 (P27页那个)

④ 区域填充(必考). 怎样扩散 种子点 flooding. 边找边计算. 泛溢. 区域生长.

{ 四邻域
八邻域

P29. ②. 区域填充的扫描线算法 算法思想理解程度考察

2.4 不考. 2.5.1 & 2.5.2

2.5 必考. 重要. 全部掌握 除了 P36. 梁友栋 - Barskey

2.6 不考, 2.7 不考

ch3. 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3

← 前两个小节是重点

3.1 不要求背公式/概念 3.1 Hermite P63

3.2. Bezier 曲线. 必考. 曲线公式必背. 曲面不考.

3.2.1 的 1.2.3. 必须掌握. 3.2.2 割角算法 P69 必考, P70 图 3.12. 3.13 会画

3.2.4 不考

3.3. B样条不考

ch4. 只考 4.2, 4.3, 4.7.1

4.2.4

难

131, 134, 136.

4.1 不考. 4.2 颜色模型. (不推荐. 概念用法) 4.3 Phong 光照. 必考

4.3.2, 4.3.3. 阴影不考. 4.7 光线跟踪. (4.7.1) (必考, 难)

求交加速 (难) 八叉树不考

ch5 不考

附录 A、B、C

附录 C 掌握透视投影，改改数就出的那道题

时间够多用，审题有坑，正态分布

附加（三四班额外必考点）

① 求交：列举三种以上常见的曲面、曲面求交方法