1. 计算机图形学、图像处理和模式识别三个学科分支的区别是什么？请各举一个应用实例。
2. 交互式图形应用程序由哪几部分组成？
3. 三种CRT显示器的主要工作原理是什么？
4. 主要物理输入设备工作原理
5. 名词：GKS、CGI、CGM、PHIGS、NCS、HSV、CAD、HLS、CMY。
6. 光栅扫描显示系统中彩色表起什么作用？
7. 图形缓存的位平面，彩色表，窗口中的图最多可有多少种颜色？
8. 数值微分(DDA)法
9. 生成圆弧的中点算法
10. 区域内外点测试
11. 区域填充算法
12. 反走样技术
13. Weilerr-Atherton算法
14. 抖动技术
15. 扫描线多边形填充算法中怎样组织边表和活动边表？
16. 一个四边形的四个顶点坐标依次为 (1,1)  (3,1)  (5,4)  (3,6) 欲使用扫描线多边形填充算法对该四边形填充，请给出边表内容。
17. 二维变换和三维变换的矩阵表示如何统一？
18. 如何实现相对于任意直线的对称变换？
19. 插值曲线、Bezier曲线、B样条曲线各有什么特点？
20. Bezier曲线的作图法
21. 结构实体几何法
22. 几种主要的消隐算法原理是什么？
23. 半色调模式
24. 光照模型与面绘制的概念。
25. Gouraud 和 Phong 明暗处理方法的区别。
26. 颜色的有关概念：明度、纯度、基色、补色、主频率、RGB、XYZ、CMYK
27. 色度图的作用
28. 平行、透视，灭点
29. 橡皮条技术
30. 包围盒