#### 一、计算机图形学基础

1. 闫老师 GAMES101-现代计算机图形学入门(必修)

<https://space.bilibili.com/512313464?spm_id_from=333.788.b_765f7570696e666f.1>

1. 闫老师 GAMES202-高质量实时渲染(选修)
2. 学习OpenGL，参考 <https://learnopengl-cn.github.io/> 网站上按照章节学习，练习题含源码，边看边上手做实验（选修）

#### 二、计算机图形学科研

1. <http://kesen.realtimerendering.com/> 图形学顶级论文汇总

2. <http://www.replicabilitystamp.org/> 提供了可复现的图形学论文（含源码及数据集）

3. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/357265599> 图形学论文解析与复现，github工程：https://github.com/AngelMonica126/GraphicAlgorithm

4.[https://www.cs.purdue.edu/cgvlab/www/publications/?#search#field=title&text=&caseInsensitive=true&regex=false&keyword=true&page=1](https://www.cs.purdue.edu/cgvlab/www/publications/?#field=title&text=&caseInsensitive=true&regex=false&keyword=true&page=1) 普度大学 CGVLab 程序化建模

#### 三、游戏引擎(虚幻)

1. <https://www.bilibili.com/video/BV1zY4y1H7PF?p=1&vd_source=5562e787db58c41eb31d89ffb0a42c9c> UE5全套零基础入门到实战课程
2. https://docs.unrealengine.com/5.0/zh-CN/ 官方教学文档
3. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/245768949> 虚幻引擎学习资源汇总
4. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/203631693> 虚幻5渲染编程专栏概述及目录

#### 四、项目研发

1. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/267368385> 基于Ansys SCADE Display的人机交互界面设计应用场景

2. https://disti.com/gl-studio/

3. <https://www.smartautoclub.com/p/6839/> UE虚幻引擎，缩短HMI设计流程，创造一直的智能座舱

4. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/152507584> 一文读懂SCADE模型的形式化方法

5. [https://www.docin.com/p-1986779278.html 基于ANSYS 18.0](https://www.docin.com/p-1986779278.html%20基于ANSYS%2018.0)的关键软件研发工程平台