

# 图形学程序训练指南

\*\*

2017 年 1 月 22 日

## 1 计算机图形学-理论与实践

### 1.1 图元的表示

- 点
- 线
- 面

当然在表示图形的时候涉及一个点与点之间的链接方式：

- Line
- Triangle
- Quad

实现简单的长方形表示，并分别实现线-面渲染，分别使用不同链接方式。

### 1.2 光照添加

- 类型
- 角度
- 强度
- 反射系数

在上述实验基础上，添加光照，注意光照的具体参数。

### 1.3 纹理添加

- 纹理坐标
- 点与纹理坐标的对应

在上述实验基础上，添加纹理。

## 1.4 4 大变换

- 世界变换
- 投影变换
- 旋转变换
- 视图变换

整体实现，参考网上博客。重理论

## 1.5 动画原理

# 2 应用

## 2.1 Object 如何表示

顶点坐标，索引坐标。

- 顶点坐标：物体的实际坐标
- 索引坐标：物体点之间的链接方式。

## 2.2 如何添加算法于 Object

这就看具体算法操作点还是索引了。