光栅图形学：

1. 二维图形的裁剪算法

Cohen-SutherLand

Nicholl-Lee

Liang-Barskey

1. 多边形的裁剪算法
2. 图形的填充

逐点判断

边缘填充

扫描线

1. 活性边表的构建
2. 反混淆

几何造型：

1. Bezier曲线
2. 几何作图法

几何变化：

1. 图形的变换矩阵，及通过变换矩阵推导变换结果

投影：

1. 投影变换矩阵的推导

图形绘制：

1. 流水线
2. Vertex Shader

光线追踪：

1. 光照明模型，原理和公式

纹理映射：

1. 纹理映射原理
2. 毛发绘制
3. MipMapping
4. 几何纹理