

1. 概论

一：Computer Graphics是什么

用计算机来生成和展现视觉信息

二：为什么要学CG

游戏，电影，设计等多方面的应用

三：课程主题

主要分为四个部分：

- 光栅化（把物体信息投影到二维像素点构成的屏幕上）
- 曲线和网格画（绘制一段平滑的曲线，以及进一步的曲面）
- 光线追踪
- 动画及模拟

不会涉及：具体的API及工程软件的教学

与计算机视觉的区别：从图片到信息是计算机视觉（CV）

从信息到屏幕上的画面是图形学（CG）

四：课程支持

第三版以上的Tiger Book。