

问题

# 问题

---

- ☐ 包围盒的求交点问题需不需要考虑三维情况
- ☐ 绕轴的旋转
- ☐ 有关于平面方程的向量函数表示形式  
(向量的z坐标可以不为零吗?)
- ☐ 收集一下所有的关于图形学的资料(习题和答案, 以及网址)
- ☐ 多边形内点表示和边界表示的区别P29  
(都是需要两种颜色?)
- ☐ P153 关于向量和矩阵运行的表示规范?
- ☐ P213关于世界坐标系到观察坐标系的变换是不是反了?
- ☐ 正交投影变换需不需要掌握?
- ☐ 关于各种知识要求掌握的程度\Bezier曲线的拼接考不考  
(尤其是B样条需要掌握到什么程度)
- ☐ 多边形窗口裁剪中, 当多边形是非凸多边形时, 算法不适用(原因如何回答, 如何解释)
- ☐ 当窗口不是矩形, 是三角形, 或者是非凸多边形时, 算法是否适用?
- ☐ 伪代码如何写比较规范, 哪些可以省去? 例如一些简单的求交点的函数?
- ☐ 判断点是否在一个凸多边形内部: 使用向量的外积?  
在已经共面的前提下, 点依次和多边形顶点连接, 形成多个向量, 然后顺次外积, 每一次外积的结果都为正, 说明在内部
- ☐ 割角过程的中间顶点的几何意义
- ☐ 步长为2如何更新?
- ☐ 裁剪算法考哪个
- ☐ 画圆算法考不考