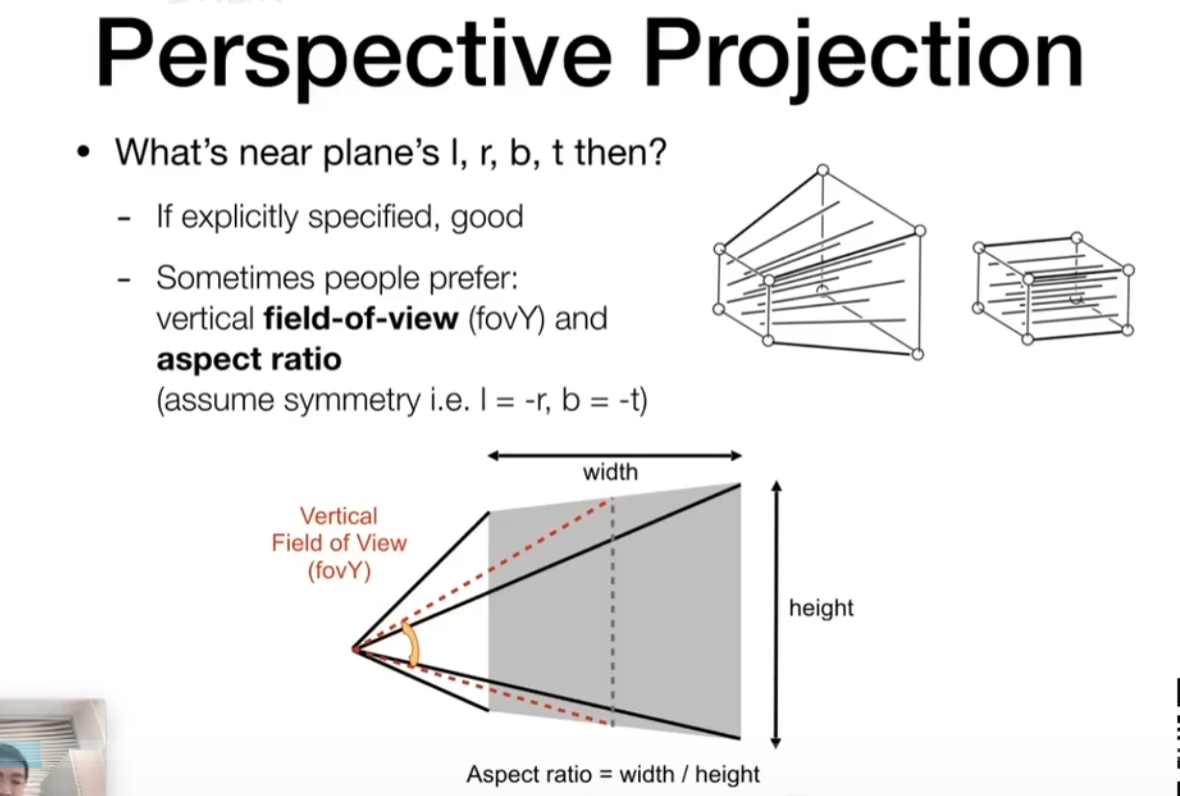
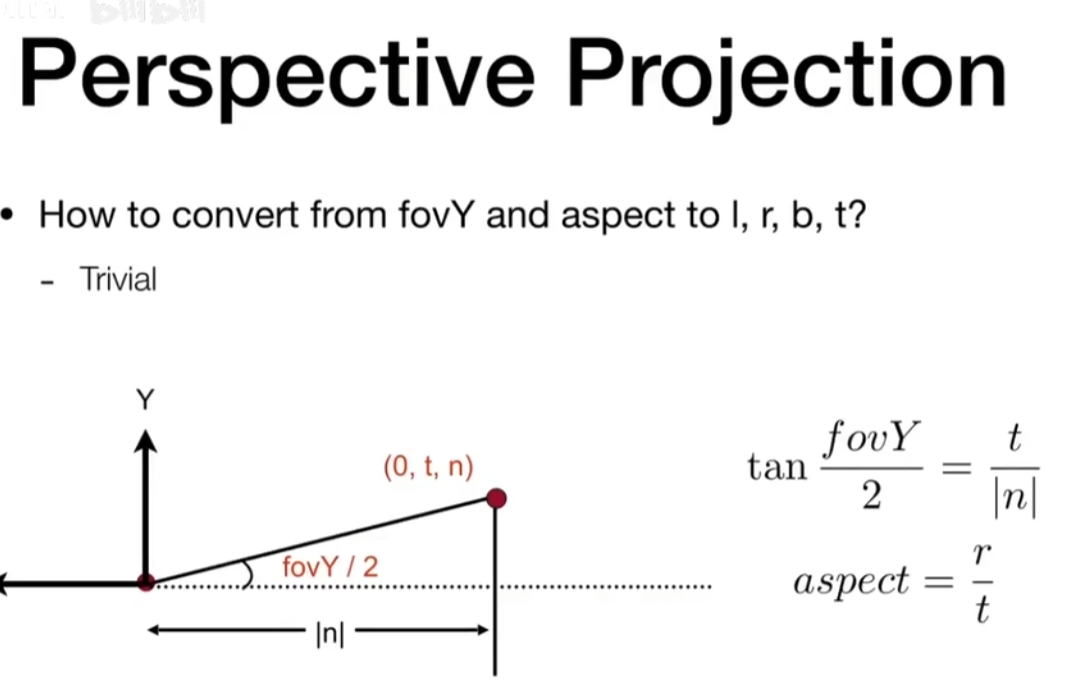
三角形的光栅化



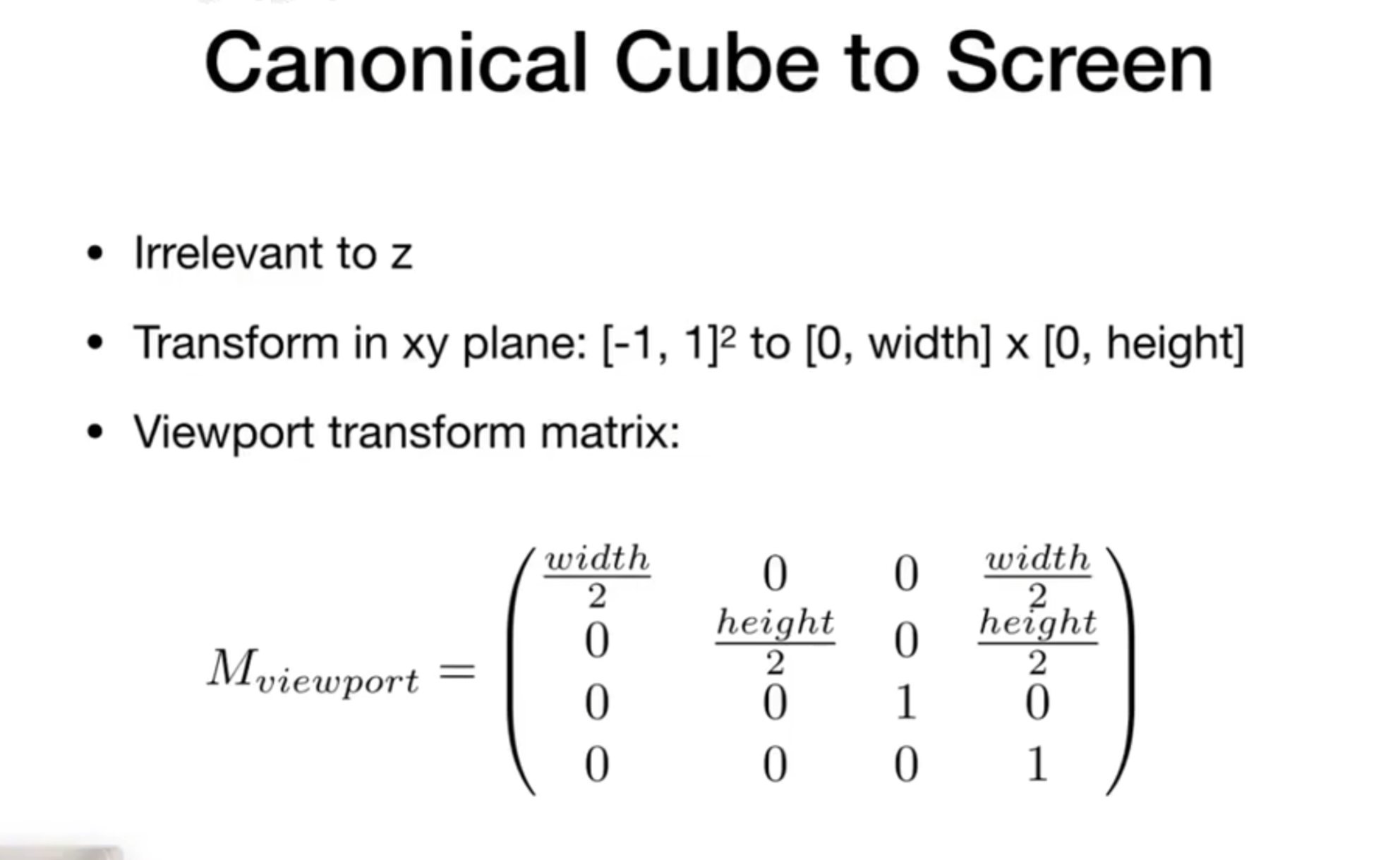
FoV和Aspect ratio



定义FoV和宽高比能得到定义正交投影

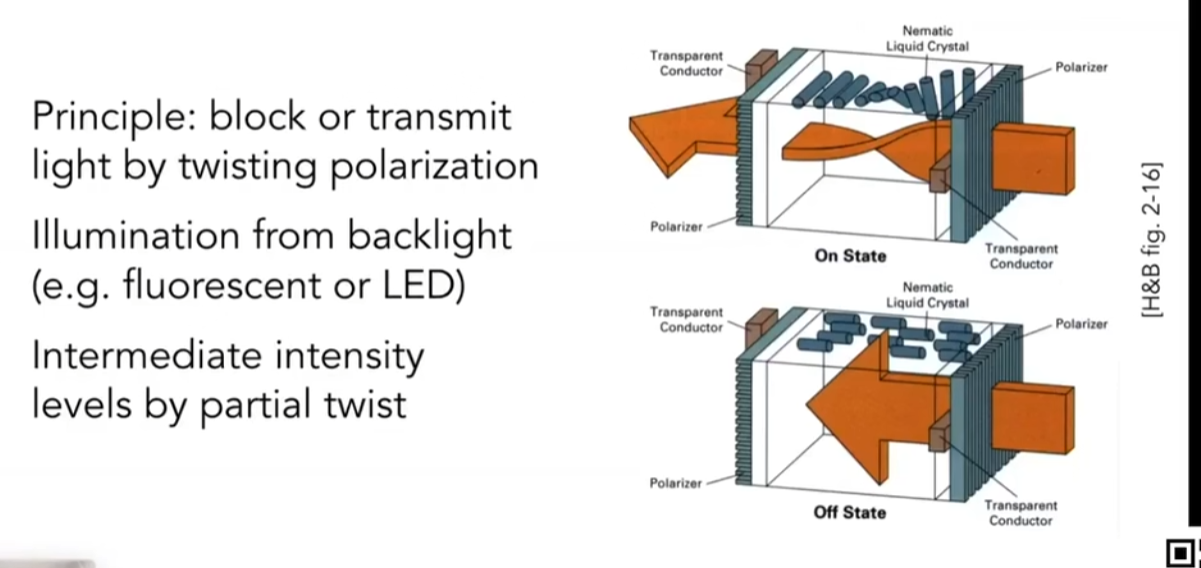
将物体画在屏幕上：光栅化



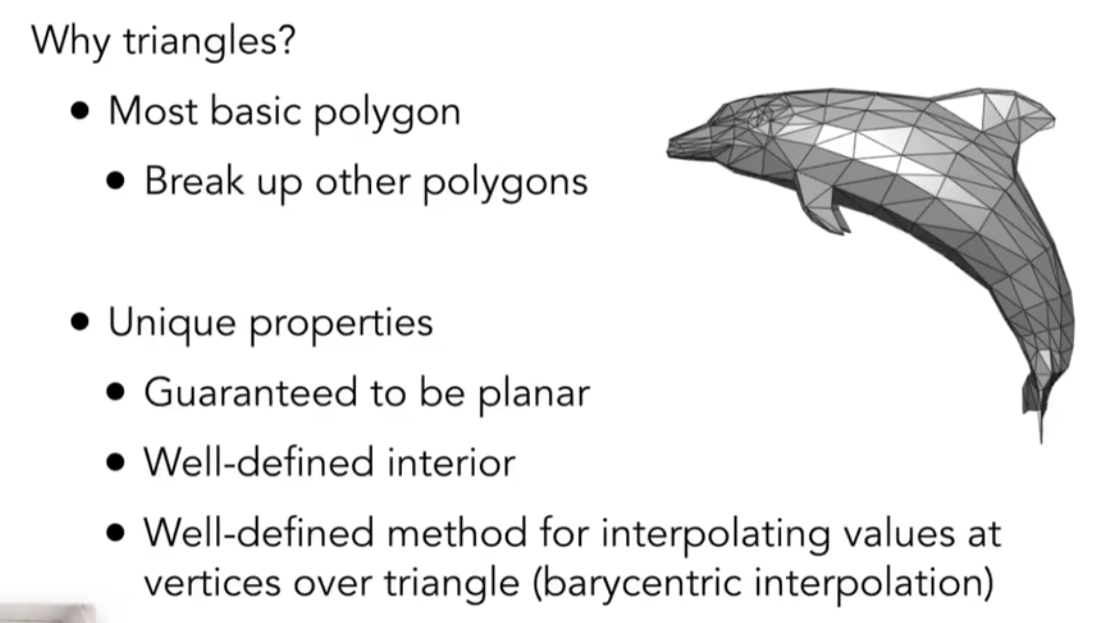


投到屏幕上（视口变换）

光栅



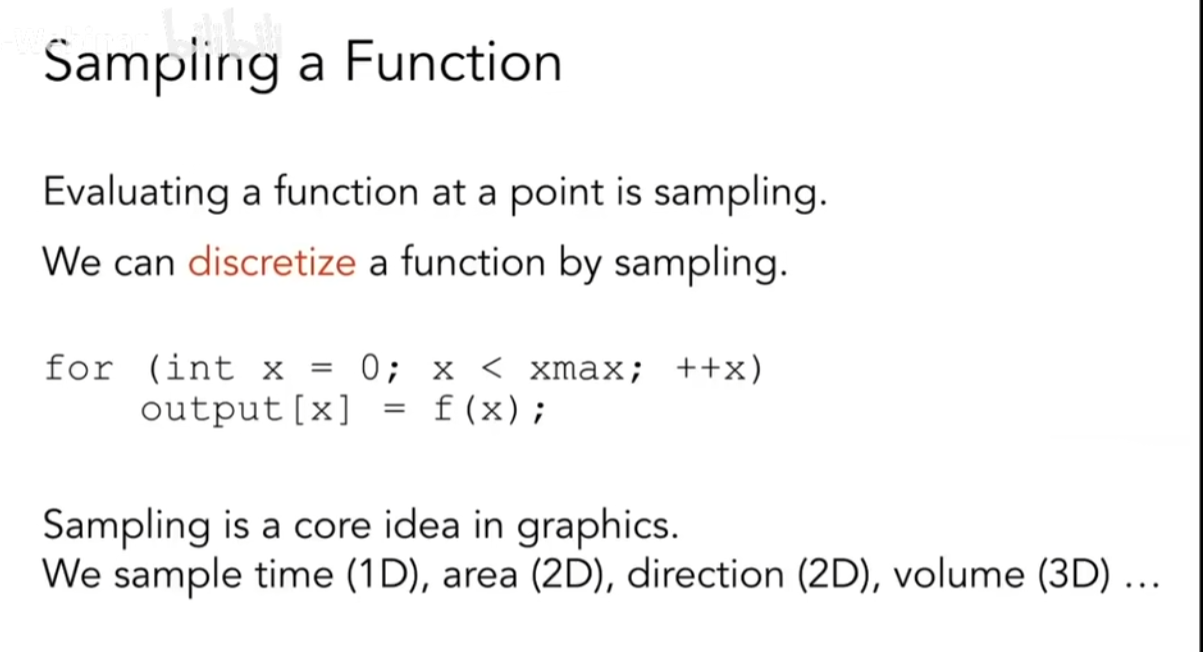
基础：三角形



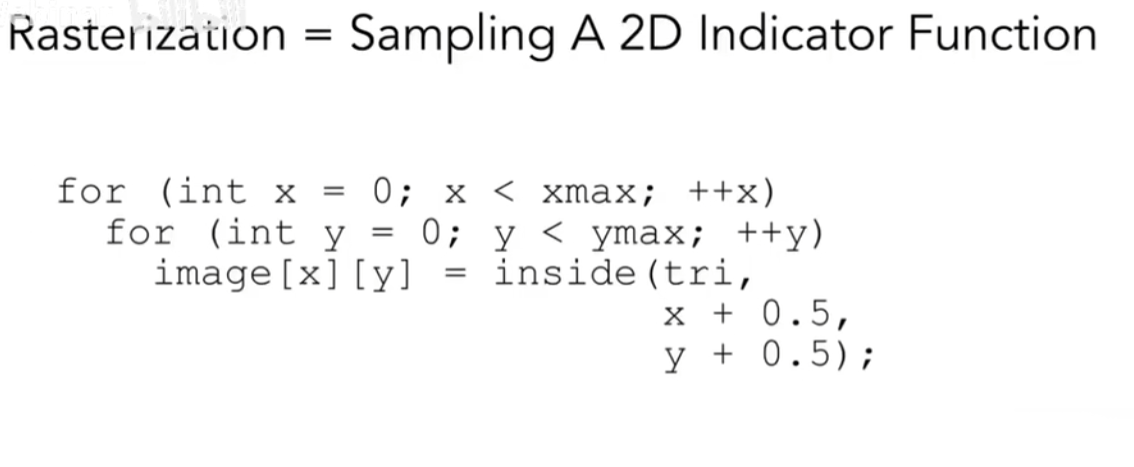
最简单的多边形，可以组成其他多边形

一定是一个平面，易确定内外，易插值实现渐变

采样

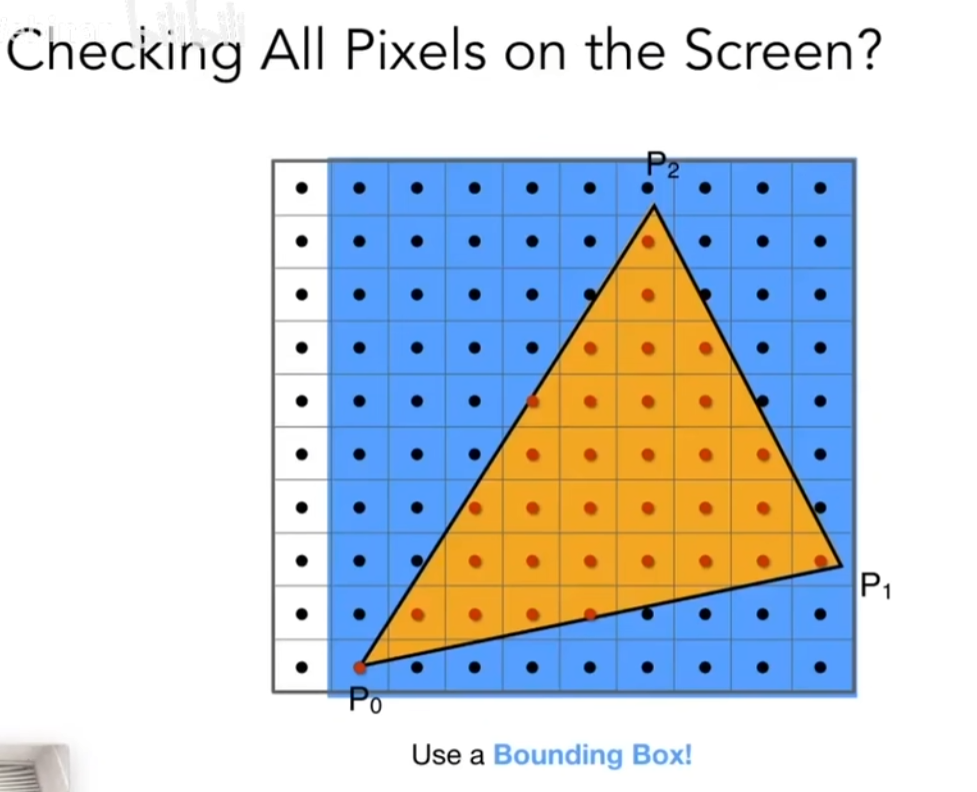


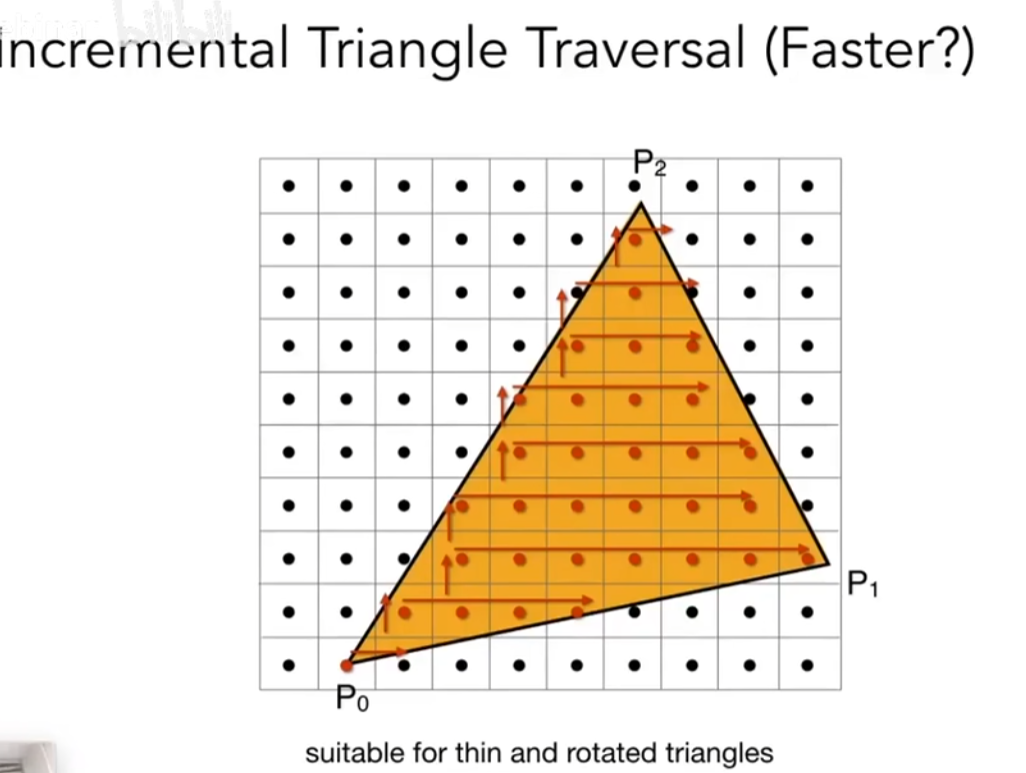
判断



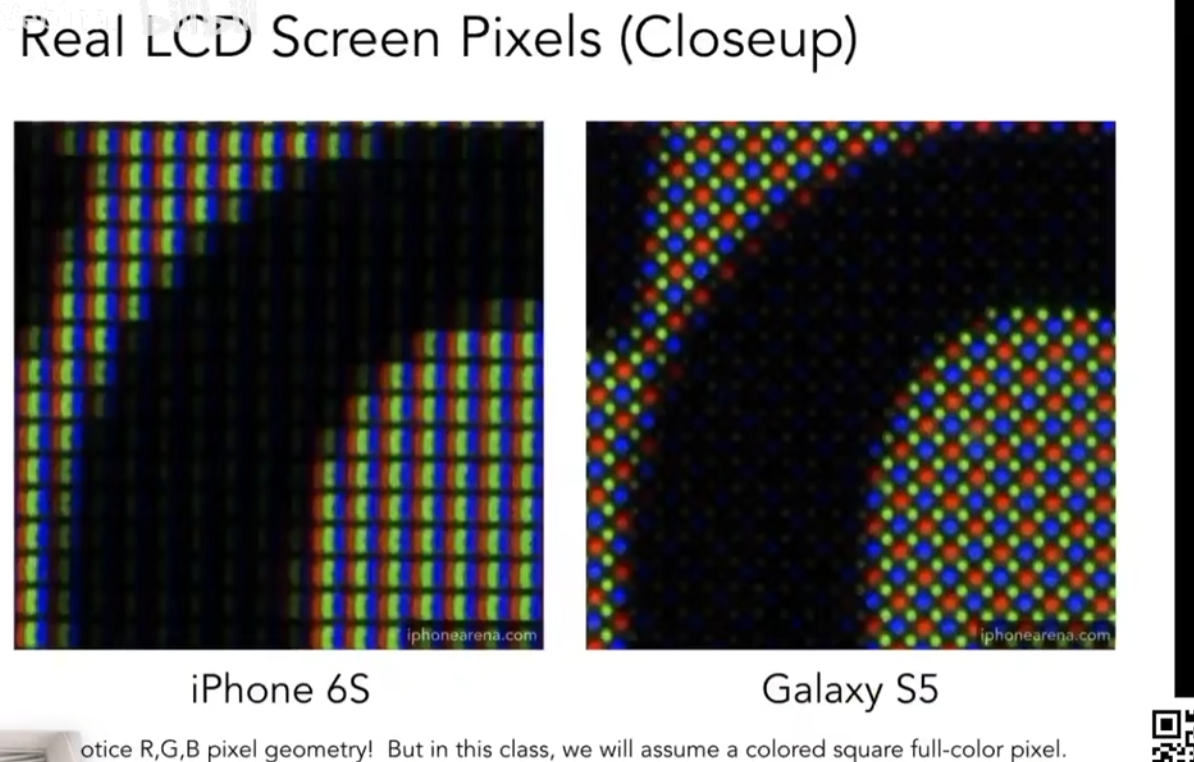
边界点自行规定即可

优化：包围盒





绿色更多，因为人眼对绿色更敏感



锯齿

