



# 计算机图形学小白入门

——从0开始实现OpenGL

三角形扫描算法



授课：赵新政  
资深三维工程师

专注3D图形学技术  
教育品牌

## 三角形绘制问题描述

- 给出屏幕像素上三个点 ( $v_0$ ,  $v_1$ ,  $v_2$ ), 计算并返回构成三角形所包围的像素集合
- 算法思想:
  - ——找到本三角形的最小包围盒范围
  - ——遍历包围盒内的像素, 使用叉乘判断是否在三角形内
  - ——三角形内所有像素组成集合返回