画具有一定宽度（记为width）的直线，只需对原中点画线算法稍加改动：

将原算法所画出的单像素宽的直线视为具有宽度直线的下方边界，那么，当确定drawpixel(x,y)后，以(x,y)为起点、沿y方向画width个像素，即可达到目的。修改后的代码如下：

void Midpoint Line(int x0, int y0, int x1, int y1, int width, int color)

{

int a, b, d1, d2, d, x, y;

a = y0 - y1; b = x1 - x0; d = 2 \* a + b;

d1 = 2 \* a; d2 = 2 \* (a + b);

x = x0; y = y0;

int i;

for (i = 0; i < width; i++)

drawpixel(x, y + i, color);

while (x < x1)

{

if (d < 0) { x++; y++; d += d2; }

else { x++; d += d1; }

for (i = 0; i < width; i++) //自底向上绘制width个像素

drawpixel(x, y + i, color);

}

}