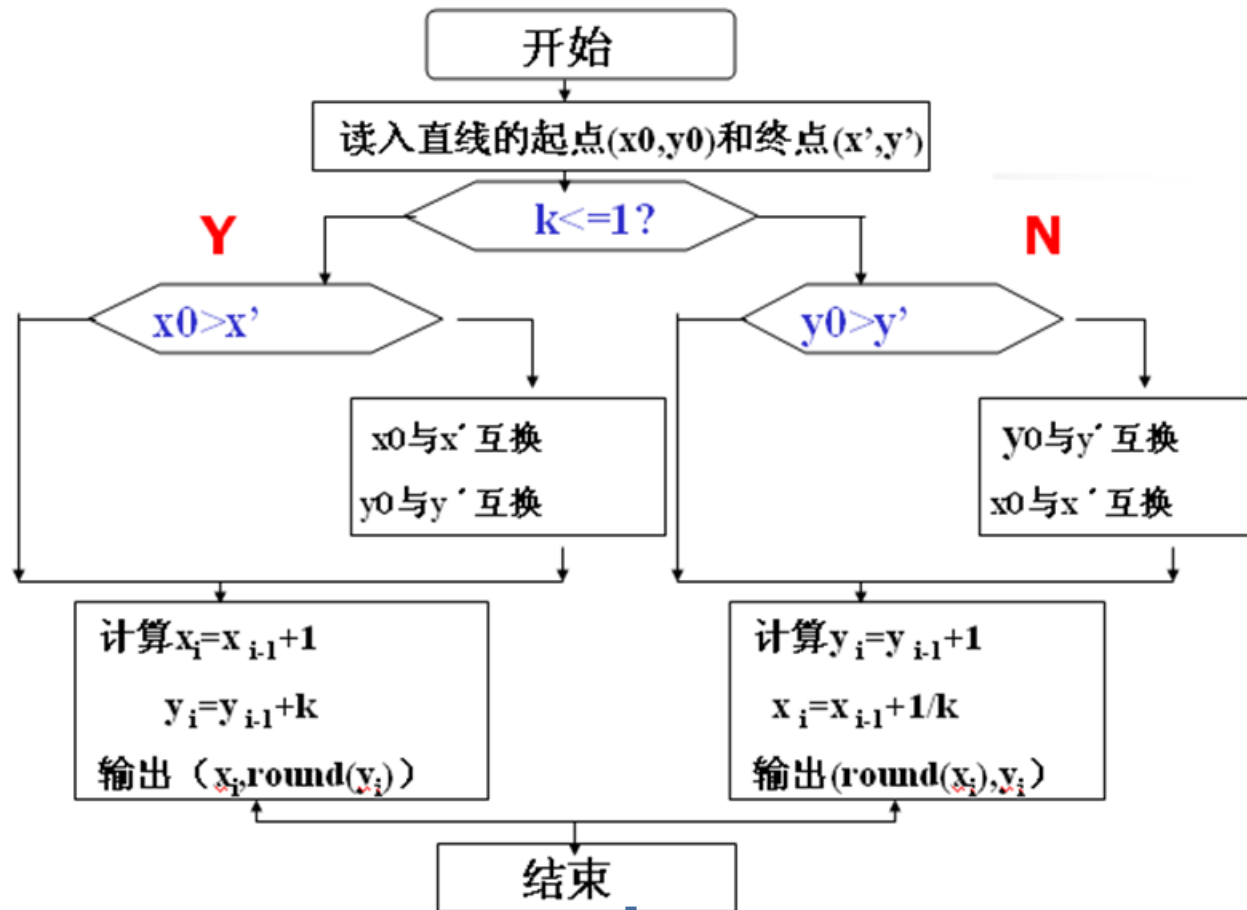


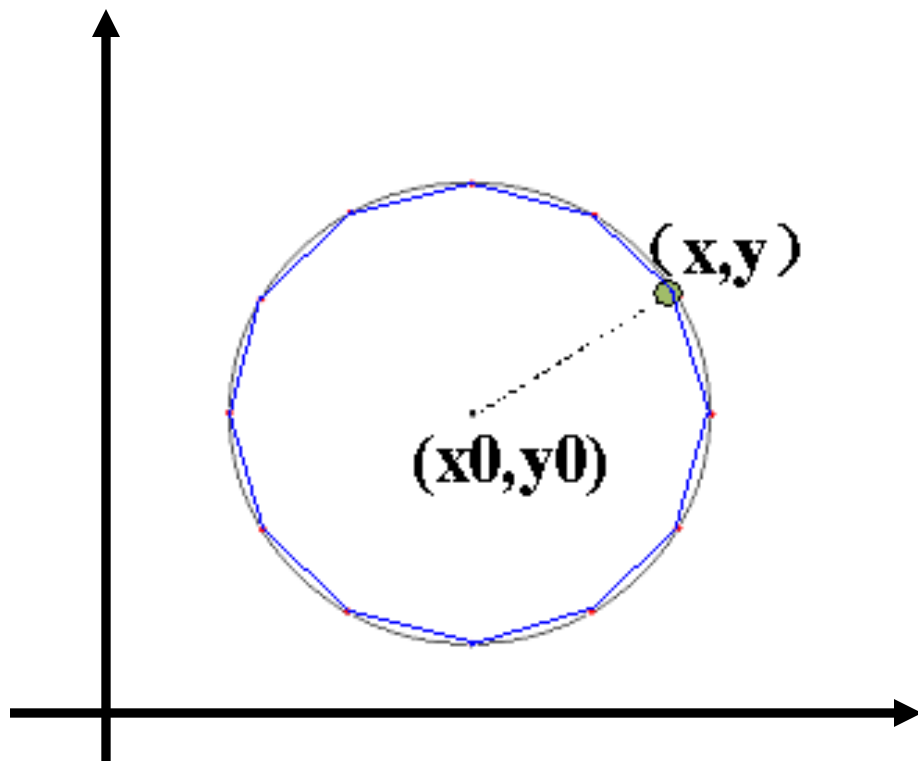
DDA直线生成算法



putpixel(x,y,color)

角度DDA法生成圆

原理： 把圆或者圆弧分成N等分。用N段相邻的直线来逼近圆弧或圆。

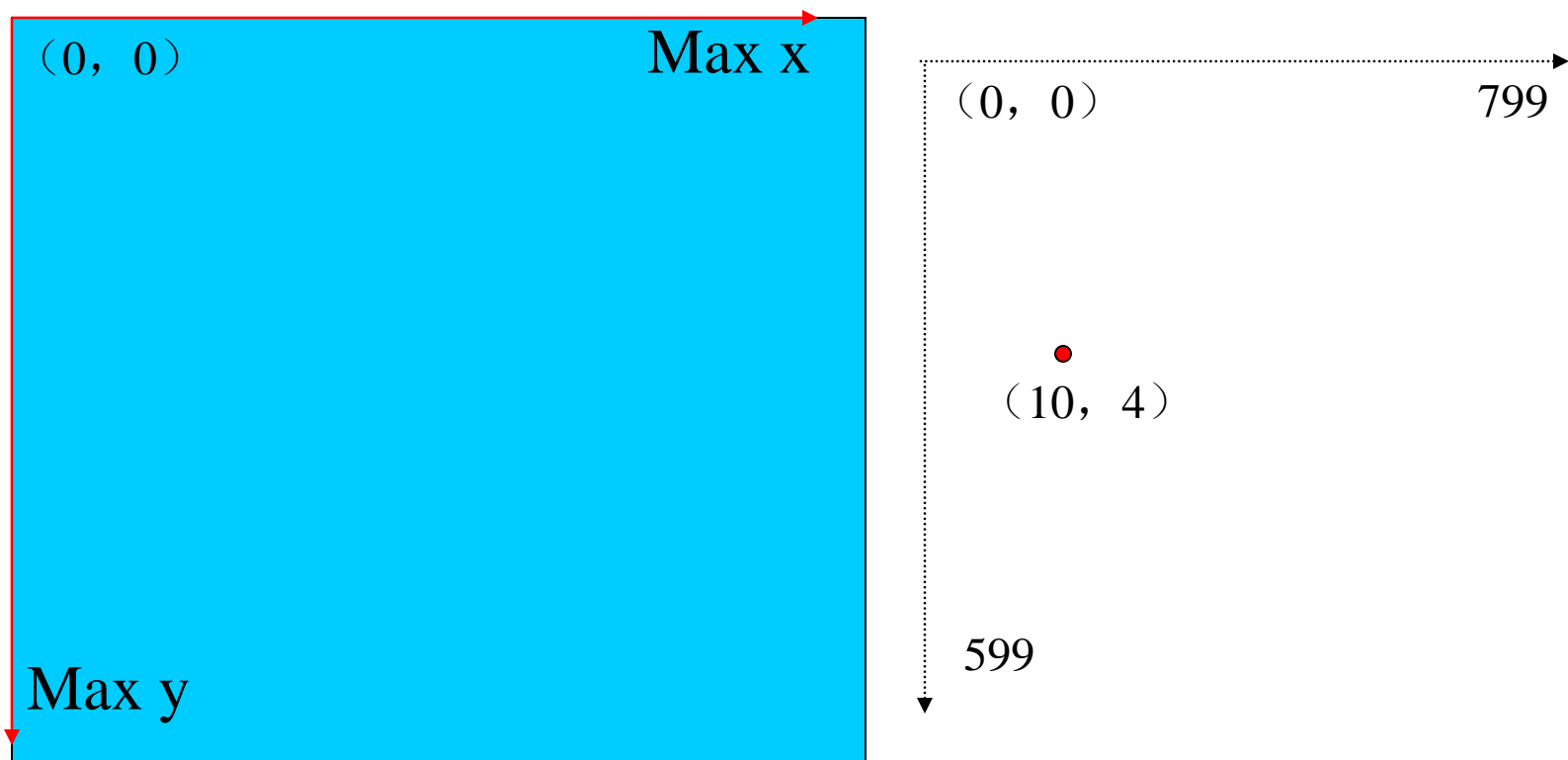


圆心在 (x_0, y_0)
半径为 R

圆的参数方程

$$\begin{cases} x = x_0 + R\cos\theta \\ y = y_0 + R\sin\theta \end{cases}$$

- 计算机的图形模式,在此模式下,以屏幕的左上角为坐标原点(0,0)水平方向为x轴, 垂直方向为y轴



- 例： 一个分辨率为800*600的分辨率的显示屏（800列， 600行）

屏幕坐标 (x',y') 和数学坐标 (x,y) 的转换问题

