关键函数triangle：

坐标点如何找

1. 找基准点
2. 加步长（根据层数i变化的）
3. 偏移成网格

斜着遍历：

目标：消除拉丝现象，先画所有三角形的横，然后是所有三角形的撇，最后是捺。

方法：因为三角形网格是偏移出来的，所以本质上和矩阵一样。

在实践中发现，画横和画丿其实是一样的，三角网格是斜的，但是捺和预想的一样，需要斜着遍历。

算法详细思路：

将矩阵斜着遍历后，将循序矩阵写出来：

（3，3）

（3，2）（2，3）

（3，1）（2，2）（1，3）

（3，0）（2，1）（1，2）（0，3）

（2，0）（1，1）（0，2）

（1，0）（0，1）

（0，0）

首先，矩阵下标绝不可能越界，这作为循环终止条件。

然后，给定每一行第一个值的初始值

接着，开始循环，一个加一个减

最后，加上奇偶行的判断。

20201.29尝试使用clipper库

1. 下载包（github的gura-engine看到的）
2. 发现clipper是类库，类库需要编译变成lib之类的东西，所以就新建了工程clipper\_staticlib1，把下载的包里的clipper.cpp和clipper.hpp添加到里面。运行发现好像没成功（错误C1010），又关闭了预编译头，试了一下还是不行，但是根目录的debug已经有了clipper\_staticlib1.lib文件。这里参考：

<https://blog.csdn.net/yjhdxflqm/article/details/50547694>

https://blog.csdn.net/littlelittlefish\_xyg/article/details/83030430

1. 最后，只要是添加第三方库都有的三个步骤，这里把clipper\_staticlib1.lib改名字成了clipper.lib。参考：

<https://blog.csdn.net/weixin_44433306/article/details/87873277>

1. 最后运行了发现说x64不行，是x86的，再改一下就运行成功了。