# 2d物理世界的碰撞检测

分类：圆，矩形，多边形

## 圆与圆

很简单，只要已知半径和圆心，看圆心的距离是否大于半径加和

## 圆与矩形

## 圆与多边形

## 矩形与矩形

## 矩形与多边形

## 多边形与多边形

## 子弹类物体的碰撞检测

## 四叉树优化

# 3D物理世界的碰撞检测

分类：圆柱体，球体，立方体