max

min

像素点阵

映射

函数值

颜色：边框坐标

max

min

映射关系

注意：函数只在框内画点，不包括边界，

4个点把一段线分成3段，框内的横坐标（y）有ylen-2个点（去掉边框两个），整个线段长ylen-3个单位，用户指定画N个点，那么这些点均匀分布在该线段上（包括端点），那么每段长度就是

下一个点的位置只需要加上这个数就是了