Ray-Polygon Intersection

**计算射线与多边形交点**

联立方程

(p – p1) · n = 0

p = e + td

求出p，然后判断p是否在多边形内。

把点p和多边形投射到xy平面，然后从p发出射线，根据交点个数奇偶判断。

另一个方法是将多边形划分为多个三角形。