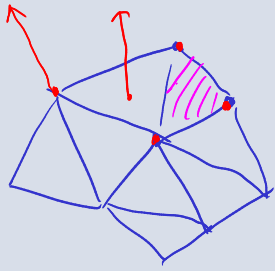


1) Хранение в массиве



vertices
vertex_normals
faces
face_normals

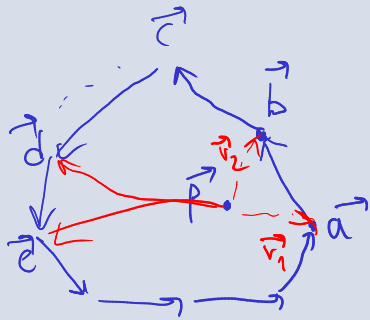
2) Проверка точки относительно кубота (используя)



$w=0$



$w=0$



$$t = (\vec{a} - \vec{p}) \times (\vec{b} - \vec{p})$$

$$= \vec{v}_1 \times \vec{v}_2 = x_1 y_2 - x_2 y_1$$

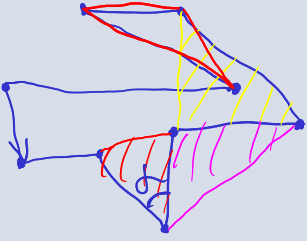
$$t > 0 \quad y_1 \leq y_p < y_2 \Rightarrow w=1$$

$$t < 0 \quad y_2 \leq y_p < y_1 \Rightarrow w=-1$$

$$\vec{v}_1 \times \vec{v}_2 = |\vec{v}_1| |\vec{v}_2| \sin \theta$$



3) Триангуляция 2D (ограничение узла)

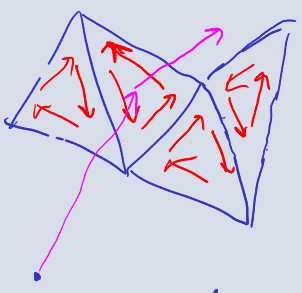


① $2 < \pi$

② оупежок не пересечается
(0) (направление)

③ или номер будет выше.

4) $\text{Kopayux uoxya bepymu}$ (face winding)



winding number

5) Byebla onepamy

