

2016 그래픽스 실습과제 8

[선분 클리핑 알고리즘 구현]

(1) 다음 알고리즘 중 하나를 구현하고 동작을 보이시오.

- 코헨-서덜랜드 선분 클리핑 알고리즘
- 리앙-바스키 선분 클리핑 알고리즘
- 또는 다각형 클리핑 알고리즘들

(2) 조건

- 화면 중앙에 사각형을 그린다. (클리핑 윈도우 영역. 고정되어도 됨)
- 마우스 이벤트를 처리하여 화면에 선분 하나를 그린다.
- 키보드 'c'를 누르면 입력한 선분을 클리핑하여 결과를 그린다.