



# 计算机图形学小白入门

——从0开始实现OpenGL

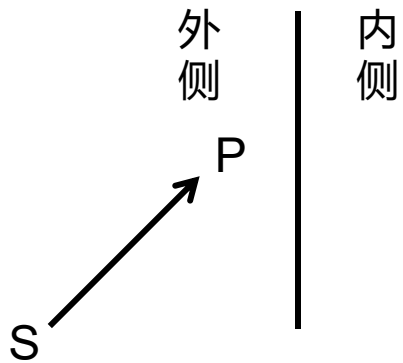
实践：多边形剪裁算法



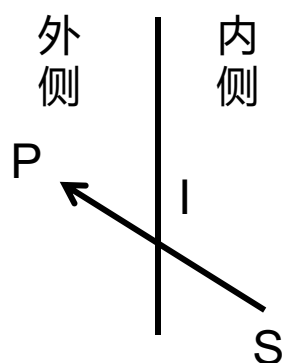
授课：赵新政  
资深三维工程师

专注3D图形学技术  
教育品牌

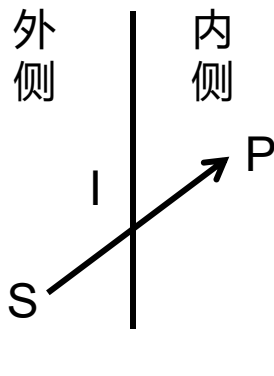
## Sutherland-Hodgman算法



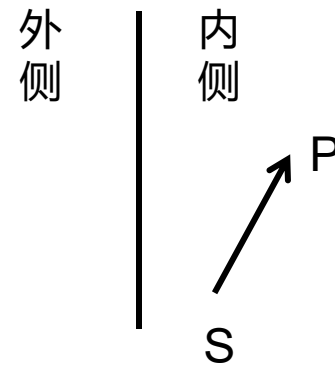
情况1：无输出



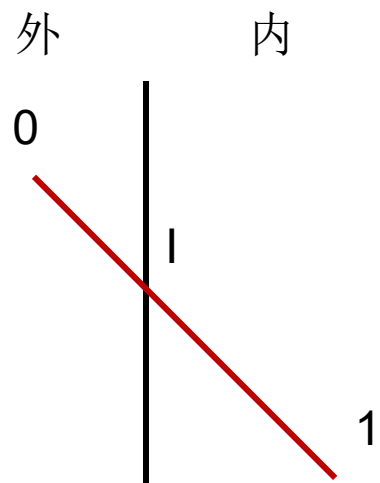
情况2：输出交点I



情况3：输出交点I与P



情况4：输出P



$S = 1$

$P = 0$

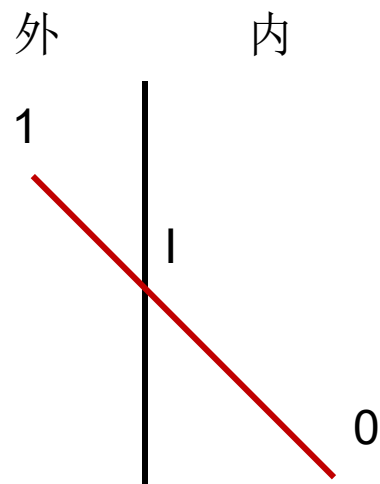
数组内: 1

$S = 0$

$P = 1 = \text{size} - 1$

**P**在内, **S**在外

数组内: 1 1 (此时1重复输出)



$S = 1$

$P = 0$

数组内: 1 0

$S = 0$

$P = 1 = \text{size} - 1$

**P**在外, **S**在内

数组内: 1 0 1 (此时1重复输出)