

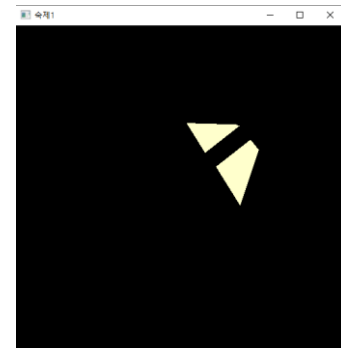
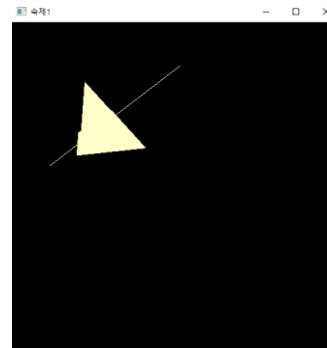
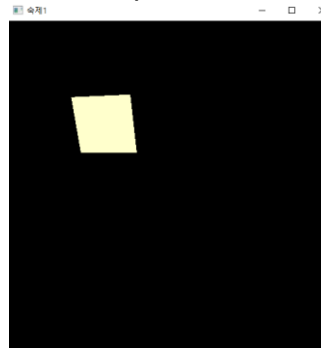
컴퓨터 그래픽스 숙제1

"Let's Slice Polygons"

2019년 2학기
Thanks to SKL

• 날라오는 도형을 슬라이스 하기

- 화면의 좌측, 또는 우측 가장자리의 임의의 위치에서 도형이 화면의 반대편으로 날라온다
 - 날라오는 경로: 사선으로 설정한다.
 - 도형의 종류: 삼각형 이상의 면을 가지고 있는 도형 (최소 삼각형과 사각형)
- 마우스를 클릭, 드래그하여 도형을 슬라이스 한다.
 - 도형이 잘려서 작은 조각이 되어 아래로 떨어진다.
 - 조각이 떨어질 때는 중력이 적용되어 떨어진다.
- 슬라이스 하지 못하면 반대편으로 사라진다.
- 종료 명령어가 입력될 때까지 계속 도형이 날라온다.
- 키보드 명령어
 - 도형의 모드: LINE/FILL
 - 경로 출력하기: on/off
 - 날라오는 속도 변경하기: +/- (빨라지기/느려지기)
 - 프로그램 종료: q/Q



• 보너스 구현 요소

1. 한번 슬라이스한 도형을 다시 슬라이스 한다.
2. 프로그램이 시작했을 때, 날라오는 경로를 스플라인으로 구현한다.
 - 마우스를 5번 이상 짚어서 경로를 설정한다.
 - 도형은 좌측 -> 우측, 혹은 우측->좌측으로 스플라인 경로에 따라 날라간다.
 - 키보드 명령어로 스플라인 경로를 화면이 출력할 수 있도록 한다.

• 숙제 제출하기

- 이클래스에 필요한 파일들을 압축하여 업로드한다.
 - 압축 파일 이름: **학번수업요일본인이름.zip** (예, 2018123456월수홍길동.zip)
 - 모든 cpp, h 파일
 - 셰이더 파일 (버텍스 셰이더, 프래그먼트 셰이더 파일)
 - 리드미 파일 (readme.txt):
 - 구현한 내용, 구현하지 못한 내용
 - 키보드 명령어
 - 기타 실행 시 알아야할 요소들...
- 제출일
 - **2019년 11월 23일 (토요일) 오후 11:00 까지**
 - 늦은 제출은 11월 26일 (화요일) 오후 11:00 까지 (일정 페널티를 받고 검사)