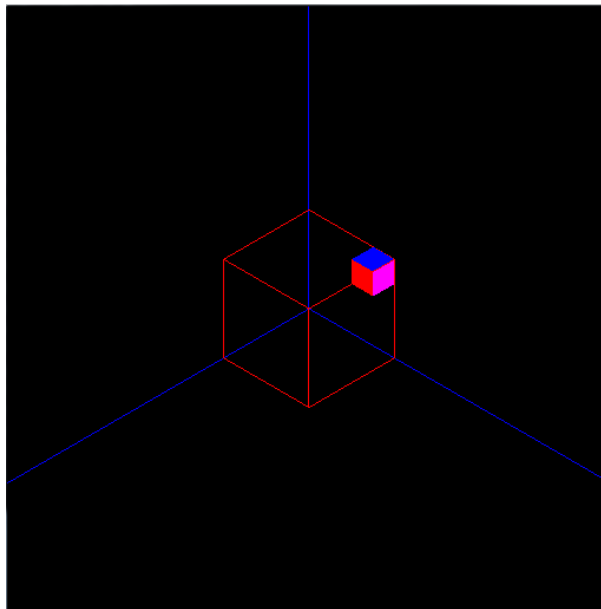


期末project
clipping

- 在view frustum裡放入物體，並偵測其是否有部分超出邊界，若有部分超出則使其不顯示
- 根據頂點或是圓心和半徑進行判斷



- **Cube** : 在view frustum裡的話，將該點帶入六個平面的方程式會得出三正三負的數字，以此判斷
- 若在邊界上的情形發生，額外判斷中心點是否在裡面
- **Sphere**:用圓心跟半徑判斷，圓心到邊界的距離小於半徑則代表超出去

- q、a 對物體進行X軸的移動
- w、s 對物體進行Y軸的移動
- e、d 對物體進行Z軸的移動
- z、x設置物體
- c、v調整大小