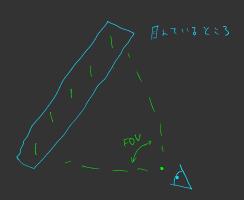
Cub3D

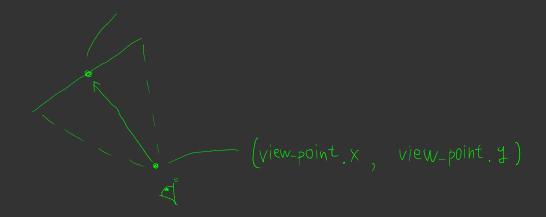
2024.8

FOV: 視野角 60°

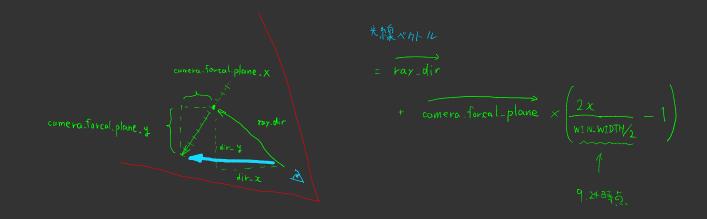


光線ベクトル

(rax-dir. x, rax-dir. y)



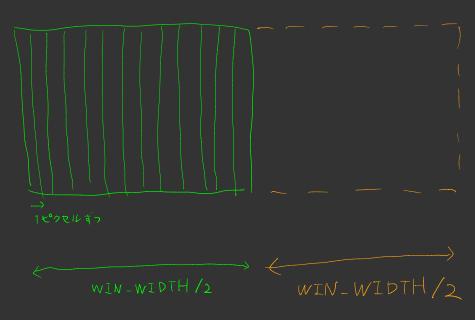
カメラ 焦点面



画面のサイズでレイアウト

3D_view

2D_vien



9.24時点

camer_forcal_plane & FOV

理高命但

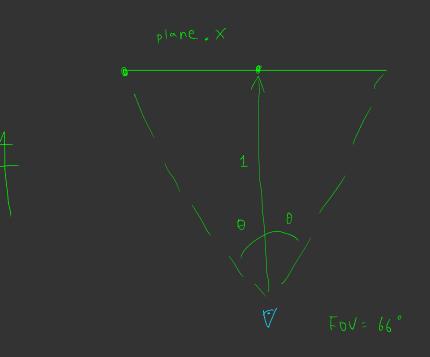
Plane. $x = tan \theta = tan \left(\frac{b6^\circ}{2}\right)$ = 0.64940

近似值 = 0.66

tt" 0,66?

Wolfentein 3D なごの初期の3Dボームにおいる O.66の丸い数字をせる。

- ・計算の簡素化
- · 0.66 × 0.6494 a 違いは ゲームプレイの 見た感じだと ごくわずか。
- · 古いハードウェアを使えいた当時に パフォーマンスがわずかに向上は
- ' 実行時 の 再計算 おオーバーへいドと回避 するために ハードコーディングした



祖野角的範囲で光線をたCさんとばして各光線上にあられた壁の座標を見つける。

