**————2015.7.15————**

**透视校正插值**

这个烂东西直接在3D空间中推是非常蛋疼的，一开始还想在屏幕空间的插值点那引出一条Screen Ray，然后交空间三角形交于某点，然后消参之类的，求出Screen Space和3D Space插值坐标的关系。但对于这种插值，各个分量是可以分开进行的，所以我们不妨从侧视图或者俯视图下手，探讨2D平面上的“透视校正插值”，然后再推广到3D空间。那其实平面几何会好解决很多，推是没问题的，但是没有比较直观清晰的feel（特别是那个畏畏缩缩的深度倒数是线性插值，简直吃雕）。那= =不用理我就先不推了（？）

还是比较希望能有清晰的感觉。（看下页）

