

`glVertex3d( $A^L$ )`

Локальные координаты (объекта/модели)



Мировые координаты



Видовые координаты



Нормализованные координаты устройства



Оконные координаты

$A^L$

$(x, y, z) \rightarrow (x, y, z, w = 1)$

$\mathbf{M}^M$

$A$

$\mathbf{M}^V$

$A^V$

$\mathbf{P}$

отсечение

$(x, y, z, w) \rightarrow (x/w, y/w, z/w)$

$A^C$

$(x, y, z) \rightarrow (x', y')$

$A^{vp}$