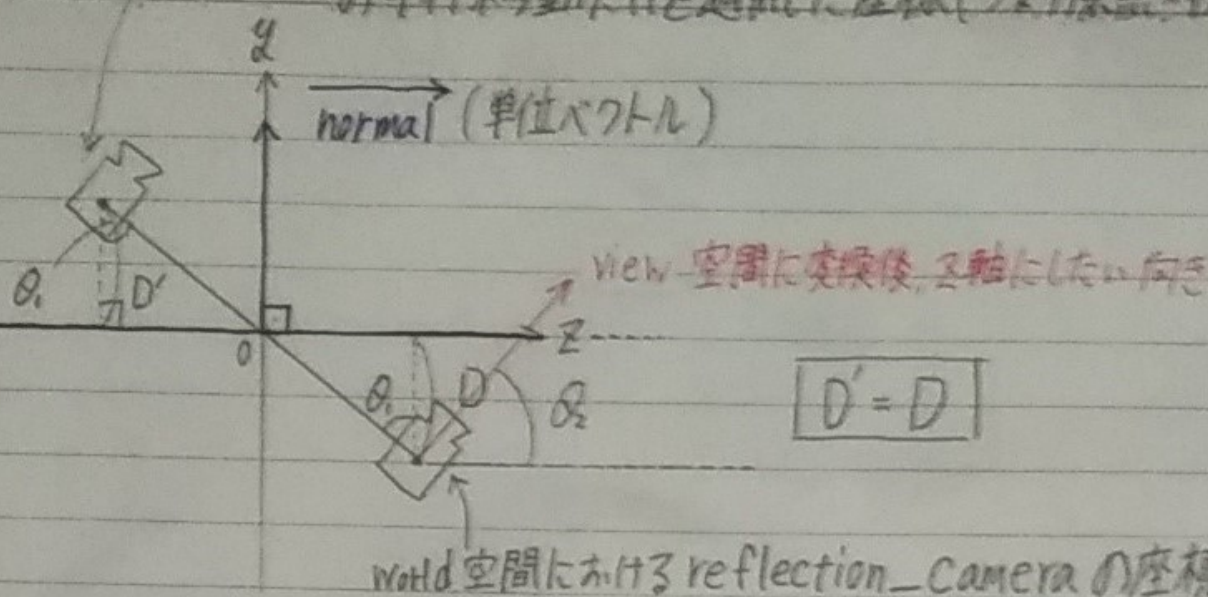
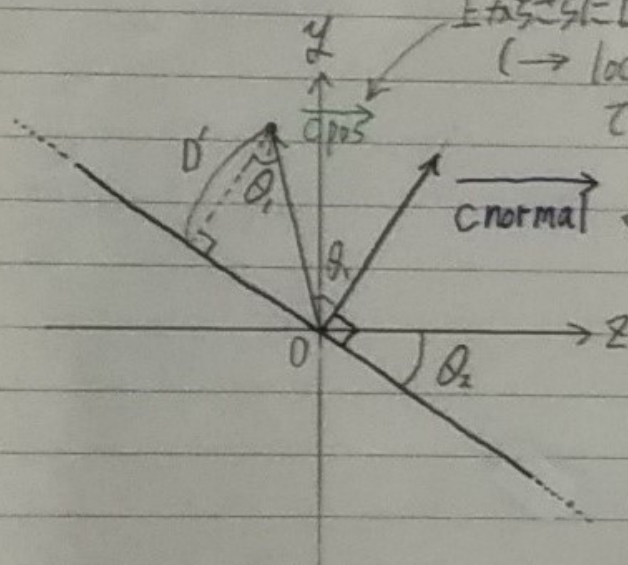


vector3.zero (= (0,0,0)) に local_reflection_matrix
の平行移動だけを適用した座標 (つまり原点対称)



上からさらに回転も適用した座標

(\rightarrow local_reflection_matrix.MultiplyPoint(Vector3.zero)
で返される座標)



local_reflection_matrix の回転
だけを適用した座標 (で表せるベクトル)

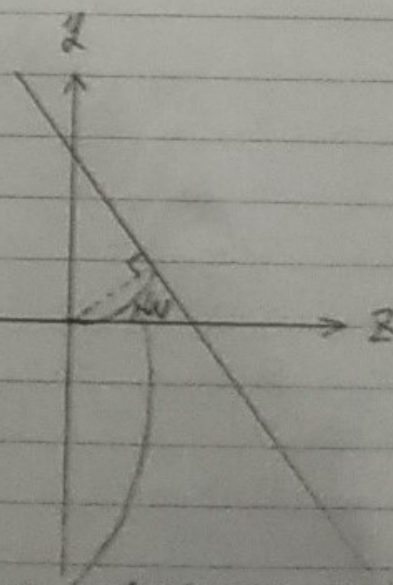
\rightarrow local_reflection_matrix.Multiply
Vector(normal)
の返り値となる座標

$$\text{ここで, } D' = |\vec{cpos}| \cos \theta_1 \cdot |\vec{cnormal}|$$

$$|\vec{cnormal}| = 1$$

$$D' = |\vec{cpos}| \cos \theta_1$$

$$= \vec{cpos} \cdot \vec{cnormal}$$



(たぶん)

Vector4で平面を表す時, W (原点と平面の距離) を負にすると, 平面を前に押し出すことが出来る。
Vector4(x, y, z, W)で平面を表す。