

Abgabe - Übungsblatt [5]

Einführung in die Computergraphik und Visualisierung

[Till Sebastian]

[Felix Grefe]

[Marius Rometsch]

27. Mai 2018

1 Perspektivische Projektion

1.1 Variablen von P

- n =near ; Abstand zur nahen Projektionsebene
- f =far ; Abstand zur fernen Projektionsebene
- r =right ; Rechter Clippingrand der nahen Projektionsebene
- l =left ; Linker Clippingrand der nahen Projektionsebene
- t =top ; Oberer Clippingrand der nahen Projektionsebene
- b =bottom ; Unterer Clippingrand der nahen Projektionsebene

1.2 Wieso $w = -1$

1.3 Asymmetrisches Frustum

$$Matrix = \begin{pmatrix} n & 0 & 0 & \frac{(r+l)*n}{r-l} \\ 0 & n & 0 & \frac{(t+b)*n}{t-b} \\ 0 & 0 & n & \frac{-2*(f+n)*n}{f-n} \\ 0 & 0 & 0 & -n \end{pmatrix}$$