

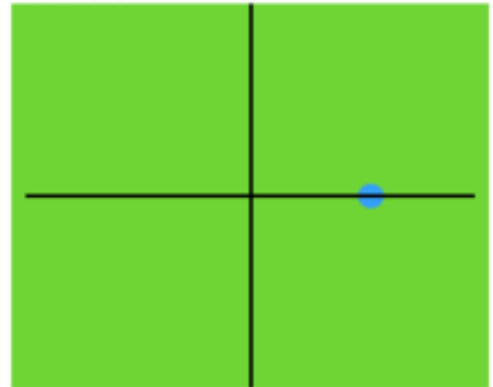
World Z axis

(x, y, z)

World X axis

월드좌표계에서 y축에서 내려다본 모습

world의 축들은 표준기저들 $e_1(1,0,0)$, $e_2(0,1,0)$, $e_3(0,0,1)$ 로 구성
world기저축을 기준으로 한 파란점의 좌표는
 $(x, y, z) = x \cdot e_1 + y \cdot e_2 + z \cdot e_3$ 이므로
 x, y, z 으로 동일하다.



y이 0이라면 원점에서 z축을 향하는 관찰자 입장에서 대략 이렇게 보인다.