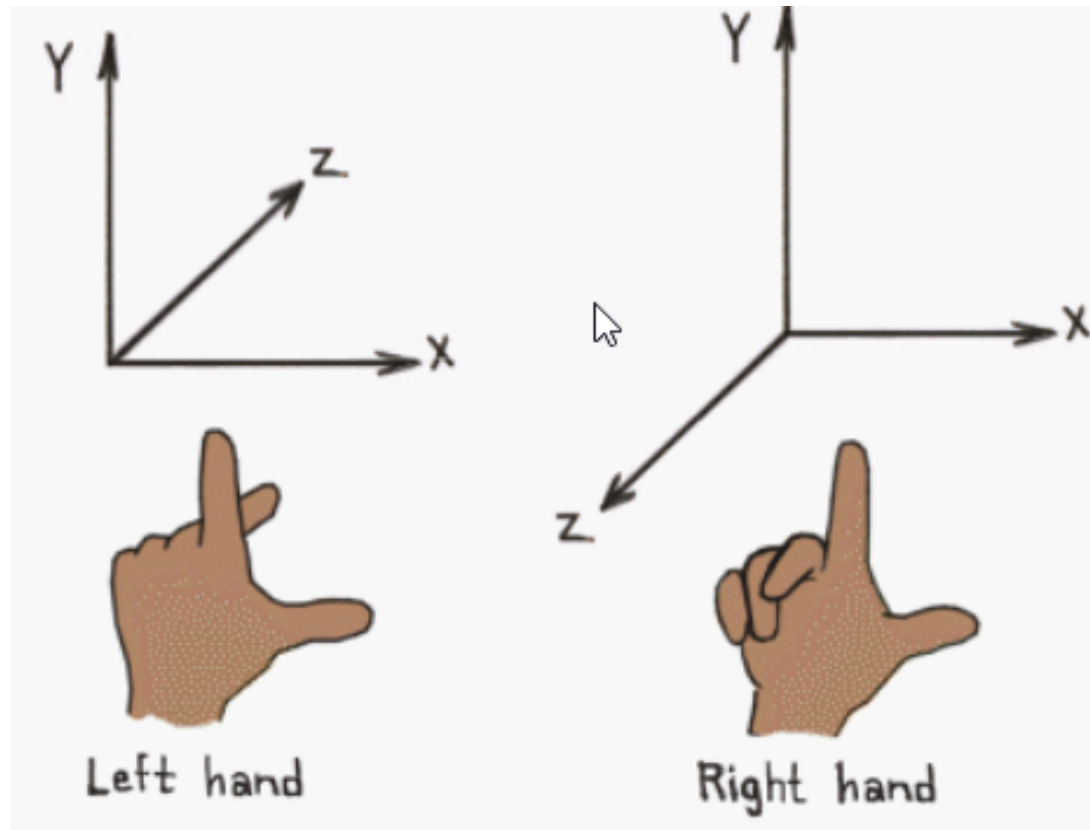


3D座標介紹

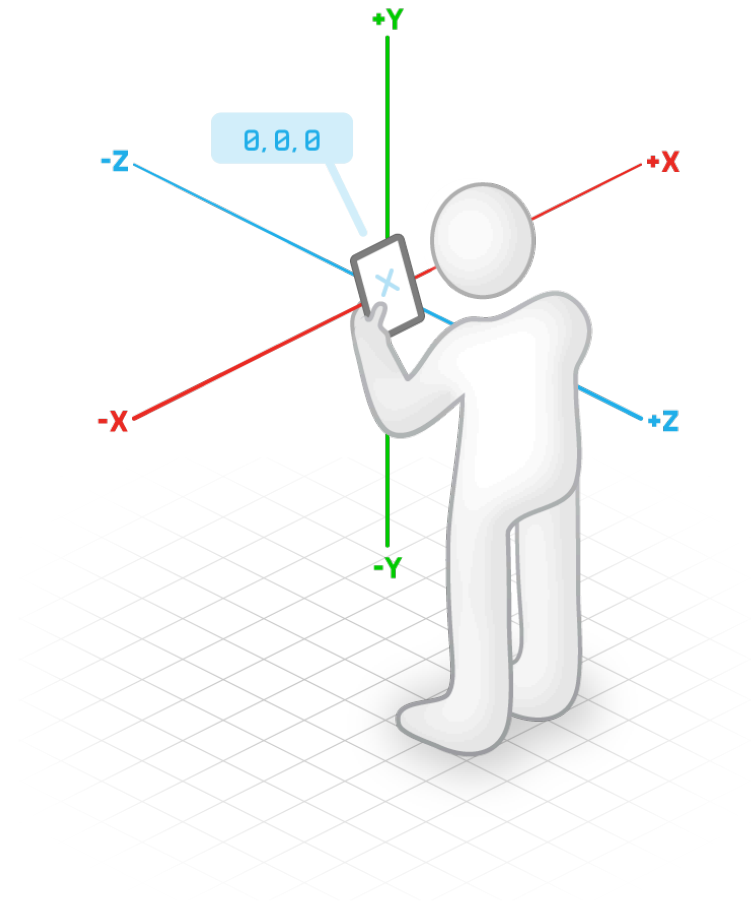
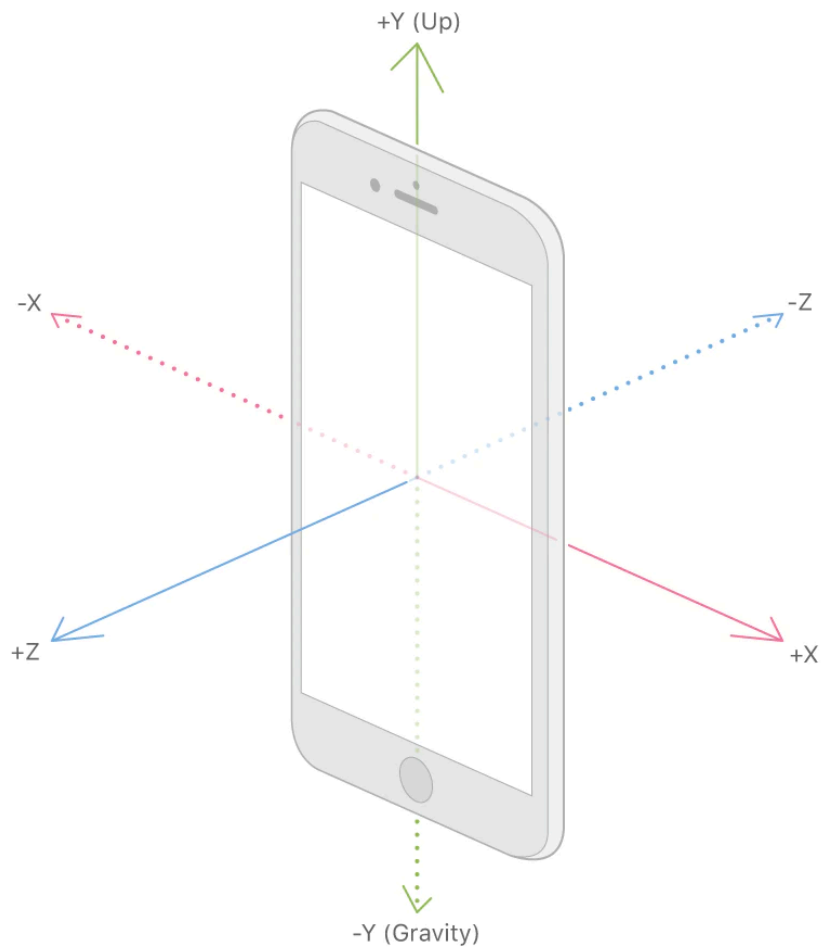
6



Learn ARCore - Fundamentals of Google ARCore

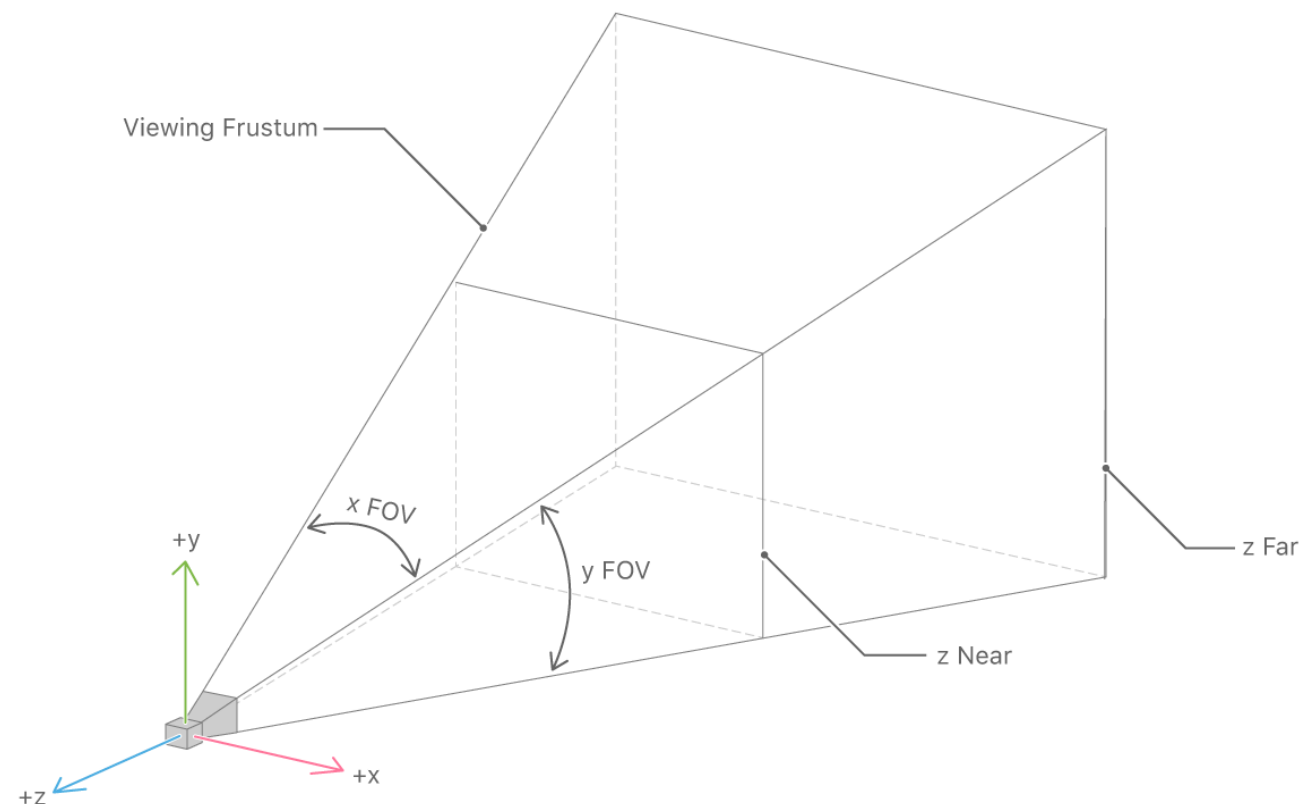
擴增實境右手系座標介紹(ARKit, ARCore)

7



相機座標系統與投射參數

8

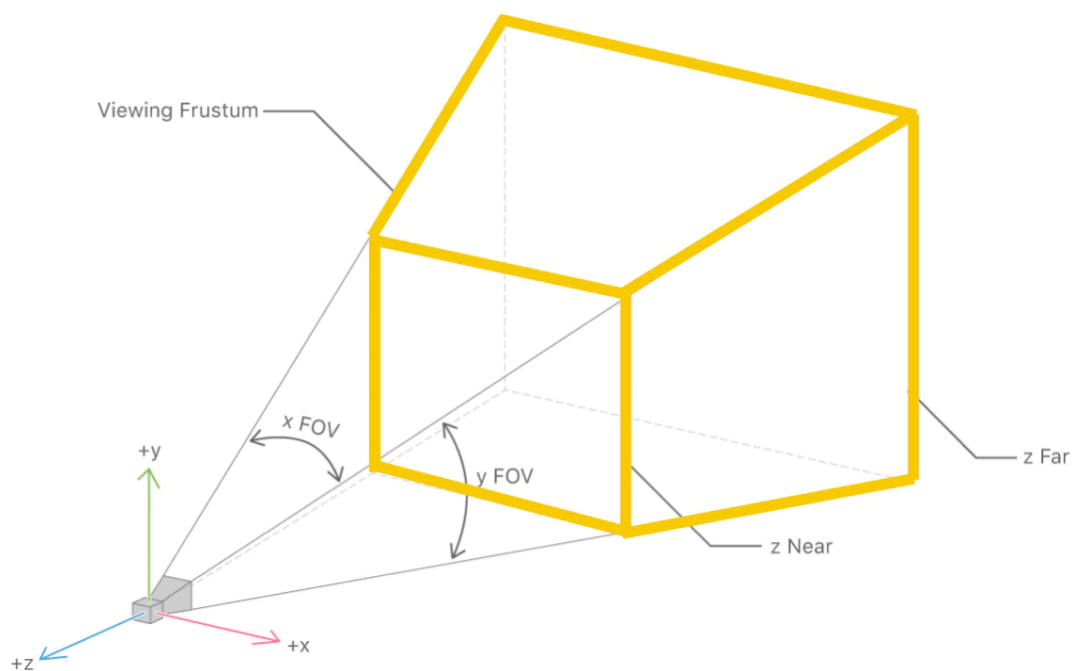


- 相機拍攝的方向始終為 z 軸負方向。
- 視野(Field of View, FOV)是相機的可視區域的極限角度。角度越小視野越窄，反之角度越大視野越寬。
- 視錐體(Viewing Frustum)決定相機可視區域的深度(z 軸表示深度)。任何不在這個區域內的物體將被剪裁掉(離攝像頭太近或者太遠)，不會顯示在最終的畫面中。

<https://developer.apple.com/documentation/scenekit/scncamera>

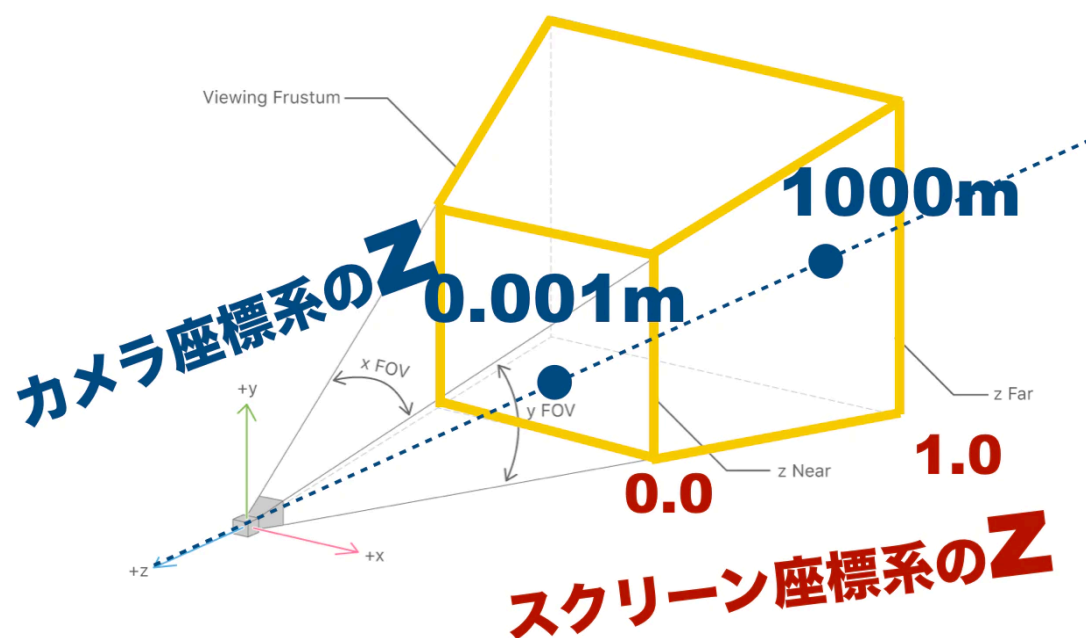
相機座標系統與螢幕座標關係

9



黃色包圍的區域是螢幕上顯示的區域（在視錐的近處和遠處之間）。相機坐標系的原點在螢幕後面。

<https://qiita.com/k-boy/items/775633fe3fd6da9c5fb6>



在相機座標系中，ARKit中屏幕上顯示區域的z坐標為0.001至1000 m。另一方面，當以螢幕座標系的z表示時，它將為0到1.0。