

透視投影

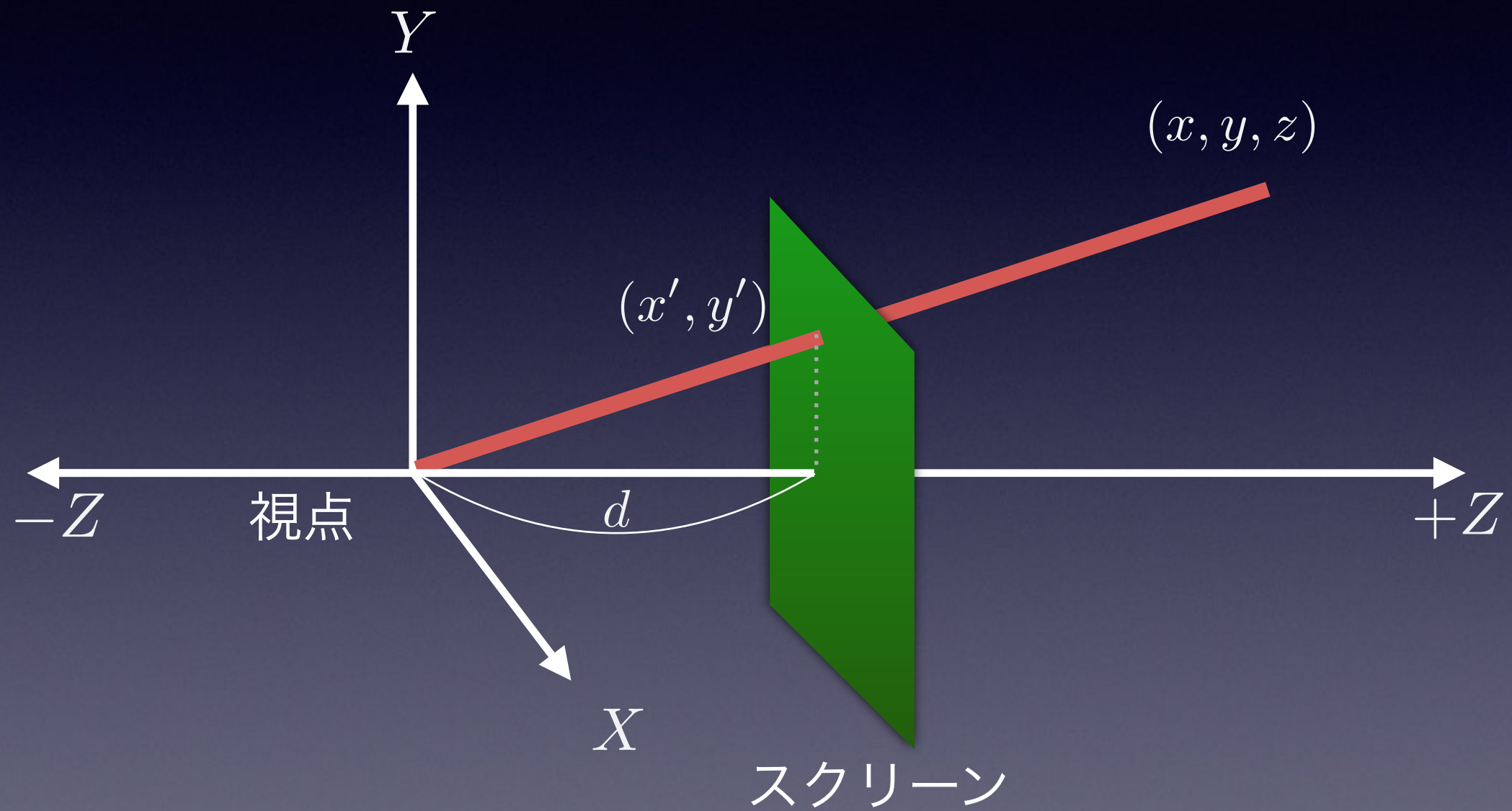
「3次元CGの基礎と応用」より

“私たちが目で見たり、カメラで撮影した映像は、近くのもものが大きく、遠くのもものが小さく見えます。”

—透視投影とは



透視変換



透視变换

$$x' = \frac{d}{z}x \quad y' = \frac{d}{z}y$$

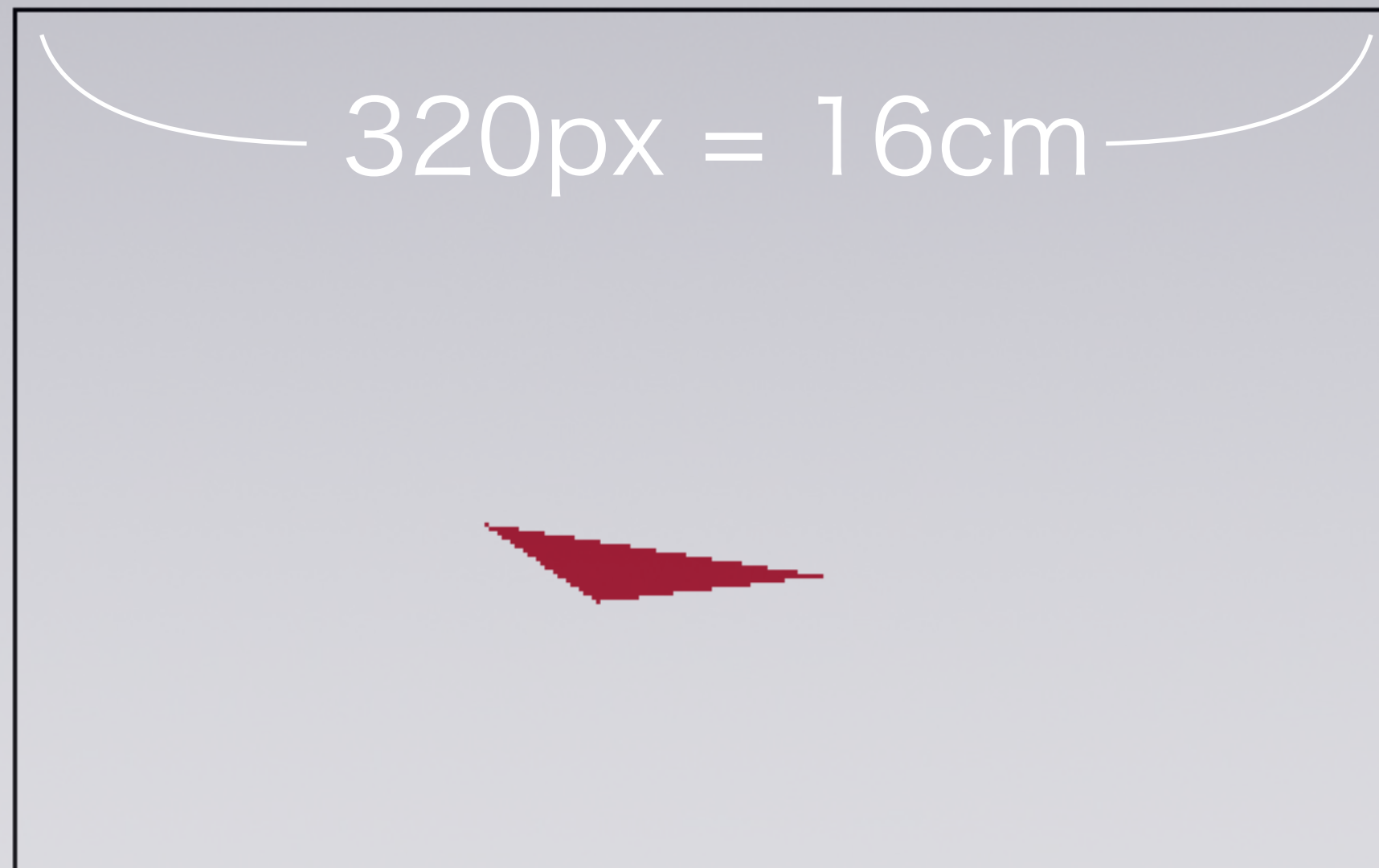
値に関する注意

- ・ 以下の二つの値を混同しないようにする
 - ・ 物体の実際の大きさ
 - ・ スクリーン上のpixel

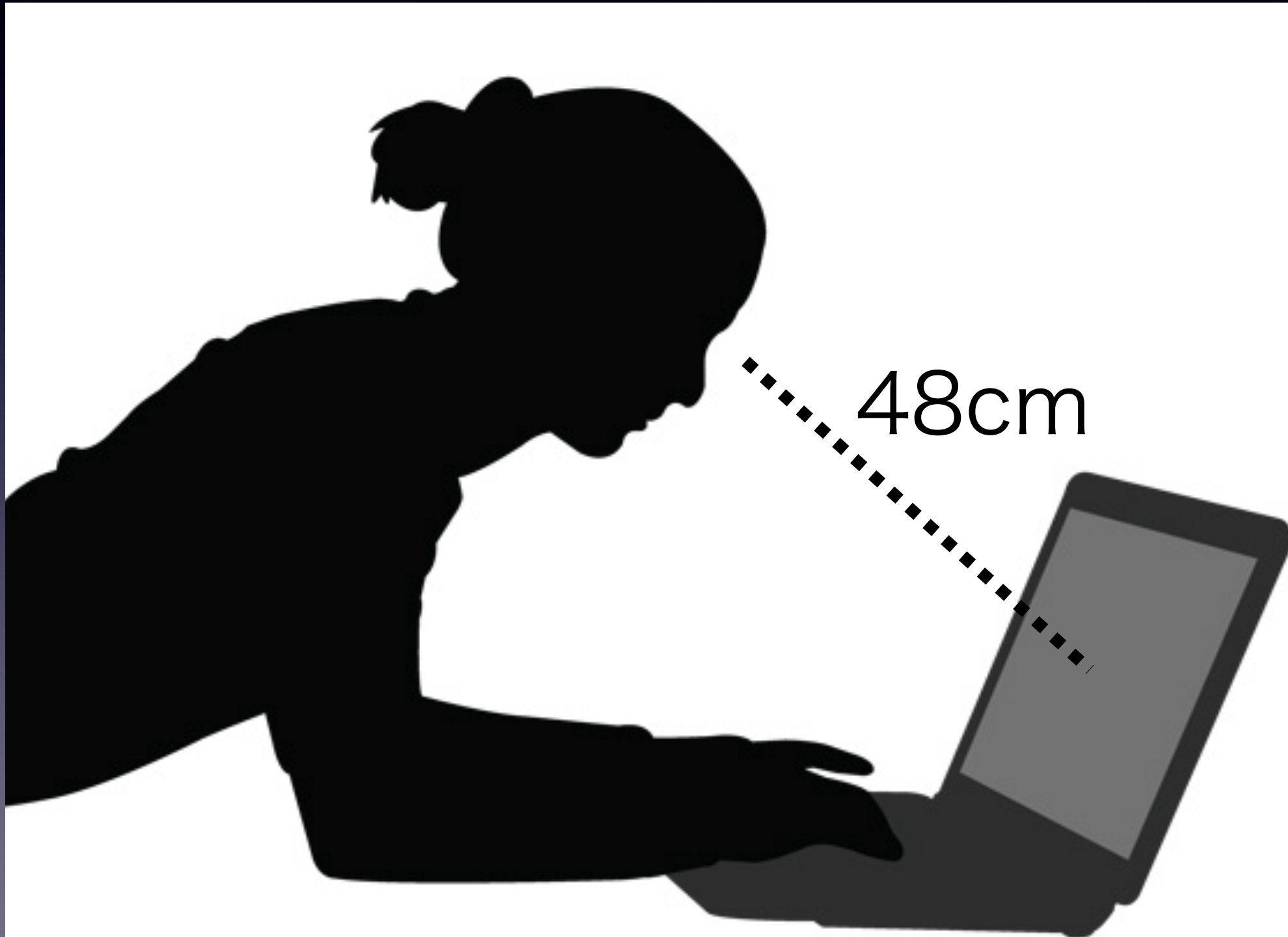
スクリーンサイズ

4. 透視投影

※ 近づいた三角形面の描画がずれるのは、三角形面の描画に不具合があるため



視点とスクリーンの距離



ソースコード

- <https://github.com/nakaken0629/3dstudy2>