17 拾取

17.1 屏幕空间到投影窗口的变换

我们的首要任务就是将用户在屏幕中点选的点变换为规格化设备坐标(NDC)。重温用视口矩阵将顶点从规格化设备坐标变换到屏幕空间的过程，视口矩阵(见书本)。

视口矩阵的变量可通过D3D12\_VIEWPORT结构体来设置。

(计算过程)

17.2 位于世界空间与局部空间中的拾取射线

17.3 射线与网格的相交检测

17.4 应用例程