

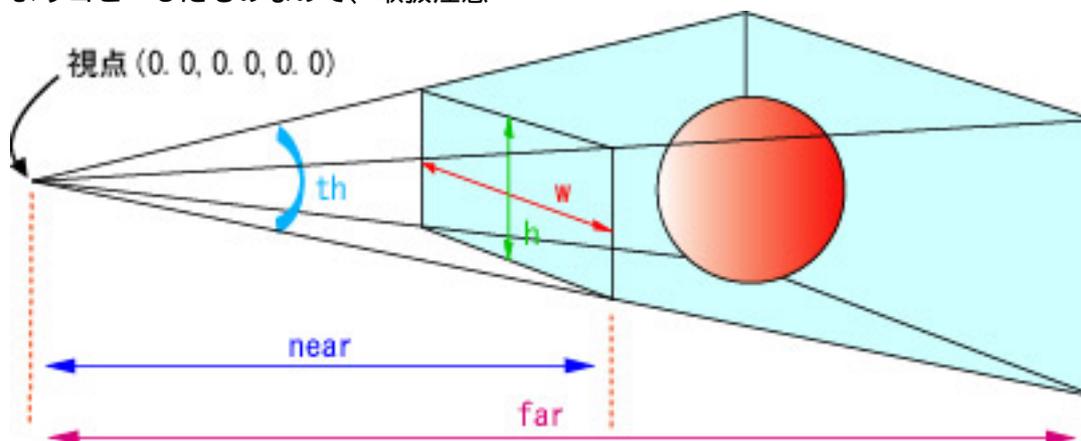
<http://verygood.aid.design.kyushu-u.ac.jp/opengl/3d.html>

<http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/COLUMN/20060703/242298/?ST=develop>

### 3 D 空間

<http://verygood.aid.design.kyushu-u.ac.jp/opengl/3d.html>

よりコピーしたもののなので、取扱注意



### 隠面消去

「本来見えない面を消す」ことを、隠面消去といいます。

### 投影法

- `glFrustum()` を使う。この場合、遠近法で投影変換される。遠くのは小さく、近くのは大きく描かれ、立体感のある画像を得られる。
- `glOrtho()` を使う。この場合は、正射影される。遠くのものも、近くのものも、同じ大きさで描かれ、立体感はなくなる。断面図などの感じである。