**補充資料一**

這個程式可讓你透過動畫方式更了解座標系如何作出旋轉。

**預設操作**

開啟RotationDemo\_Main.m檔，按Run即可觀察預設例子動畫：以Fixed Angles形式，先對x軸轉60度，後對y軸轉30度；同時，command window會出現整個過程之旋轉矩陣(rotation matrix)

**更改參數**你可以對旋轉的步驟、以fixed/euler angles形式進行任意更改，從而觀察不同的座標系旋轉動畫。

1. 參數RotatOrder是一個n\*2的matrix (n: 旋轉步驟的總數)。每一列順序包括該旋轉之旋轉軸，及旋轉角度。如 [1 60; 3 -30;]; 代表先對x軸旋轉60度，後對z軸旋轉-30度。
2. 參數FixedOrEuler決定旋轉以fixed/euler angles形式進行。參數只能為0/1，分別代表0: fixed angles; 1: euler angles