# 第一种方式





将仿射矩阵分解为：

viewModel矩阵：



正交投影矩阵：





令

视口变换矩阵：





令

# 第二种方式





将仿射矩阵分解为：

viewModel矩阵：



正交投影矩阵：





令

视口变换矩阵：





令