

- 1, 物体坐标系 以父类的 $(0, 0, 0)$ 为参考系
- 2, 世界坐标系 以世界的 $(0, 0, 0)$ 为参考系
- 3, 屏幕坐标系 屏幕左下角 $(0, 0)$ 屏幕右上角 (屏幕像素的宽, 像素的高)
- 4, 视图坐标系。 屏幕的左下角 $(0, 0)$ 屏幕的右上角 $(1, 1)$