



```

Calculate LocalMatrixE0      (T)
Calculate GlobalMatrixE0    (GlobalMatrixE0 = LocalMatrixE0)
Calculate ScaleMatrixE0    (2.5, 4, 2.5)
WorldMatrixE0 = ScaleMatrixE0 x GlobalMatrixE0
SetWorldMatrix(WorldMatrixE0);
DrawMesh(m_pQuadMesh);

Calculate LocalMatrixE1      (TR-T)
Calculate GlobalMatrixE1    (GlobalMatrixE1 = LocalMatrixE1 x GlobalMatrixE0)
Calculate ScaleMatrixE1    (1.5, 4, 1.5)
WorldMatrixE1 = ScaleMatrixE1 x GlobalMatrixE1
SetWorldMatrix(WorldMatrixE1);
DrawMesh(m_pQuadMesh);

Calculate LocalMatrixE2      (TR-T)
Calculate GlobalMatrixE2    (GlobalMatrixE2 = LocalMatrixE2 x GlobalMatrixE1)
Calculate ScaleMatrixE2    (0.5, 4, 0.5)
WorldMatrixE2 = ScaleMatrixE2 x GlobalMatrixE2
SetWorldMatrix(WorldMatrixE2);
DrawMesh(m_pQuadMesh);

```