



计算机图形学小白入门

——从0开始实现OpenGL

实践：三维空间变换



授课：赵新政
资深三维工程师

专注3D图形学技术
教育品牌

模型坐标系（模型变换）

$$m = \begin{pmatrix} \overrightarrow{m_0} & \overrightarrow{m_1} & \overrightarrow{m_2} & \vec{t} \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

