

1. 数学基础(平移、旋转、缩放矩阵)

矩阵介绍，参考WebGPU中讲解，矩阵内容是一样的。

数学基础(平移、旋转、缩放矩阵)🔗 : <http://www.webgl3d.cn/pages/38777d/>

← 3. 第一个WebGL案例

2. 模型矩阵→