1. 实现立方体的绘画，网站https://www.cs.unm.edu/~angel/WebGL/7E/下载立方体源代码，然后修改源代码去除多余代码，实现立方体的绘画
2. 去相关网站下载相关的矩阵变换函数源代码，对缺失的正交投影函数进行添加
3. 通过对参数传递的修改，实现对eye坐标和视角的操作和透视正交投影的操作核心代码如下：

templ=Math.sqrt(Math.pow(xAxis,2)+Math.pow(yAxis,2)+Math.pow(zAxis,2));

m.lookAt1([xAxis, yAxis, zAxis], [templ\*Math.sin(eyeTheta\*Math.PI/180),templ\*Math.sin(eyePhi\*Math.PI/180),templ-Math.cos(eyeTheta\*Math.PI/180)-templ\*Math.cos(eyePhi\*Math.PI/180)], [0,1,0], vMatrix);//实现透视投影功能 中间的向量控制角度 最开始的向量控制xyz

if(pingxing==1) {

pMatrix=m.ortho1( -2, 2, -2, 2, 0.2, 2,pMatrix);

}else{

m.perspective(90, canvas.width / canvas.height, 0.04, eyeRadius\*4, pMatrix);//控制半径和phi

}

if(scaleOrNot){

m.scale(mMatrix,[mScale, mScale,mScale], mMatrix);

scaleOrNot=0;

}