空间变换

1. Unity是左手还是右手坐标系？

左手坐标系

2，两个坐标空间变换的矩阵如何计算？

Xa Ya Za Oa

Xb Yb Zb Ob

Xc Yc Zc Oc

0 0 0 1

3，坐标变换空间有哪些？

模型空间 世界空间 观察空间 齐次裁减空间 NDC 屏幕空间

4，齐次裁剪空间的特点

投影变换的作用：将视椎体变换成坐标范围[-1, -1, -1]到[ 1, 1, 1]的空间。

5，齐次坐标空间向NDC转换的方法？

一个点的坐标是[X,Y,Z,1]，经过透视投影之后变为[X',Y',Z',-Z]，再除以W坐标变化到NDC中[X'/-Z, Y'/-Z, Z'/-Z, 1]。