**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]。