**学习Shader所需的数学基础**

**顶点的坐标空间变换**

**What:**

**Why:**

**How:**

**顶点坐标在哪些空间进行转换？**

1. 模型空间
2. 世界空间
3. 观察空间
4. **齐次裁剪空间**
5. NDC
6. 屏幕空间