1，可以使用一个相同维度的矩阵表示的变换就是线性变换

线性变换及其对应的矩阵：缩放，镜像，斜切，旋转

2，齐次坐标：移动无法使用线性变换表示

点的齐次坐标(x,y,1)，如果w不为1则(x/w,y/w,1)

向量的齐次坐标(x,y,0)

移动的矩阵表示

仿射变换：线性变换加一个移动矩阵

3，旋转默认是绕着(0,0)点逆时针进行的，所以先旋转后移动。先线性变换再平移。

物体变换的一堆矩阵从右向左进行矩阵计算。

如何绕着一个给定的点进行旋转？1，移动到原点；2，绕原点旋转；3，移动回去