**Matrix**

**What:**

**Why:**

1. SRT变换；
2. 空间变换；

**How:**

**从空间A变换到空间B的矩阵是如何填充的？**

使用空间A的坐标轴在空间B的值按列填充而成的矩阵

**Other：**

**在Shader中矩阵左乘向量和右乘向量的区别是什么？**

转置矩阵与原矩阵的区别

**Shader中的half3x3是如何填充矩阵的？**

按行

**矩阵与向量的乘积结果是什么？**

向量的各个元素依次乘以矩阵的列向量并求和