1 向量代数

* 1. 向量

左手坐标系和右手坐标系

Direct3D采用的是左手坐标系（left-handed coordinate system）。如果我们伸出左手，并拢手指，假设它们指向的是轴的正方向，再弯曲四指指向轴的正方向，则最后伸直拇指的方向大约就是轴的正方向[4]。

Unity是左手坐标系。OpenGL是右手坐标系。