**坐标系**

**如何分辨左手坐标系和右手坐标系？**

如果我们伸出左手，并拢手指，假设它们指向的是x轴的正方向，再弯曲四指指向y轴的正方向，则最后伸直拇指的方向大约就是z轴的正方向。

**常见图形接口使用什么坐标系？**

Unity是左手坐标系。

Direct3D采用的是左手坐标系。

OpenGL是右手坐标系。