Shader 2.0 顶点着色器：

1, 计算顶点的位置变换 。

2，计算顶点的颜色。

Unity3d 里面 矩阵是左乘 ：

1,将 物体坐标系 变换到 世界 坐标系

P(世界) = M(物体到世界的)\*P（物体）

规律 ： 3D 变换 首先将物体坐标系 变换到 世界 。

2, 将 世界坐标 变换到 相机坐标系

P(相机) = M(世界到相机) \*p(世界)

M : 物体坐标系 变换到 世界 坐标系

V : 世界坐标 变换到 相机坐标系

P: 将 3D 坐标系 转换成2 维屏幕坐标系。