O1) Faça a transformação do objeto (triângulo) O apresentado abaixo, levando em consideração as matrizes M's de transformação em escala, reflexão e cisalhamento. Para a construção do objeto, tem-se a matriz A contém a informação das arestas. Por exemplo, a primeira linha informa que há uma aresta que conecta o ponto 1 (dado por [0 0]) ao ponto 3 (dado por [1 1]). Mostre em um gráfico o objeto antes e depois das transformações. Obs: para cada uma das transformações tem-se como entrada a matriz O. (2,5)

$$O = [0 0; 2 0; 1 1]$$

 $A = [1 3; 3 2; 2 1]$

$$M_{escala} = \begin{bmatrix} 2.0 & 0.0 \\ 0.0 & 1.0 \end{bmatrix},$$

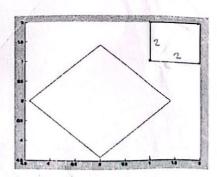
$$M_{reflexão} = \begin{bmatrix} -1.0 & 0.0 \\ 0.0 & -1.0 \end{bmatrix} e$$

$$M_{cisalhamento} = \begin{bmatrix} 1.0 & 0.0 \\ 0.3 & 1.0 \end{bmatrix}$$

(02) Faça a transformação necessária para que o quadrado/objeto O

se transforme no seguinte objeto

Perceba que os objetos são mostrados na figura abaixo.



(Pontos: 2,5)

03) Faça a transformação em translação do objeto definido pela matriz de pontos O e pela matriz de arestas A apresentadas a seguir. 0 = [1 1; 1 2; 2 1; 2 2] A = [1 2; 2 3; 3 4; 4 1] A transformação deve ser feita usando coordenadas homogêneas de tal maneira que o ponto (1,1) seja transladado para a posição (-1,-1). Os demais pontos devem ser transformados seguindo a mesma lógica apresentada para o ponto (1,1). (Pontos: 2,5). 04) Considerando os pontos eye = [0 0 3]' e at = [4 0 0]', obtenha o sistema de coordenadas da câmera (vetores u, v e n) para o ponto de origem em eye. Além disso, compute o ponto at (at^{new}) transformado nesse novo sistema. (Pontos: 2,5) n= eye - at [0 03]'-[400]=[-403]=n M=n/nonn(n)

