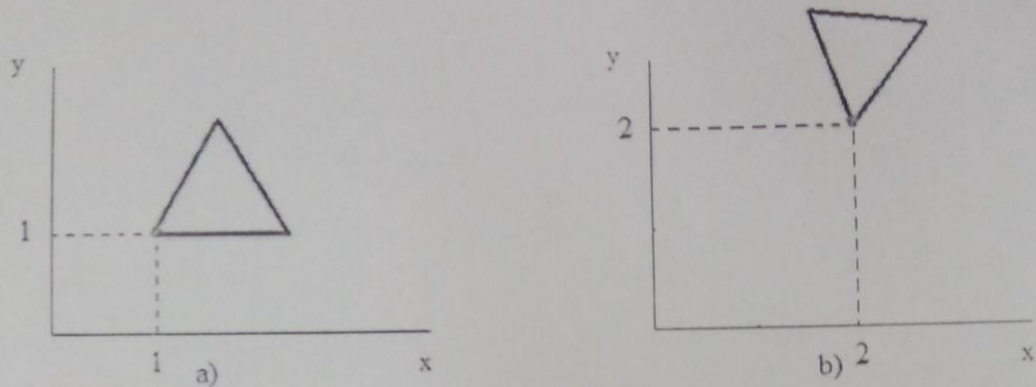


## Interrogation

- Quelles sont les transformations géométriques de base ?
- Par quoi est représenté un point  $P(x, y, z)$  dans un système homogène ? Dans quel but ?
- Quel est le résultat de l'application du cisaillement sur la forme d'un objet donné ?
- Que représente le repère réel ?
- Quelles sont les familles de transformation appliquées sur des points donnés de la scène, pour arriver aux coordonnées d'affichage ?
- Dans quel genre d'application est-il souhaité d'utiliser la projection parallèle ?
- A quelles transformations géométriques correspond la projection parallèle ? donner la matrice.

- Donner la transformation qui fait transformer la figure dans le schéma a) vers celui dans b)



- A quelles transformations géométriques correspondent les matrices ci-dessous ?

$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 2 \\ 0 & 2 & 0 & 2 \\ 0 & 0 & 2 & 2 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 3 & 0 \\ 0 & 1 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$