TD1: Mathématiques pour la 3D

1) Evaluer les expressions suivantes :

- (a) $-[3 \ 7]$
- (b) $\|[-12 \quad 5]\|$
- (c) $\|[8 -3 1/2]\|$
- (d) $3[4 \quad -7 \quad 0]$
- (e) $\begin{bmatrix} 4 & 5 \end{bmatrix} / 2$

2) Normaliser les vecteurs suivants :

- (a) [12 5]
- (b) [0 743.632]
- (c) $[8 \quad -3 \quad 1/2]$
- (d) $\begin{bmatrix} -12 & 3 & -4 \end{bmatrix}$
- (e) $\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}$

3) Evaluer les opérations vectorielles suivantes :

- (a) $\begin{bmatrix} 7 & -2 & -3 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 6 & 6 & -4 \end{bmatrix}$
- (b) $\begin{bmatrix} 2 & 9 & -1 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} -2 & -9 & 1 \end{bmatrix}$
- (c) $\begin{bmatrix} 3 \\ 10 \\ 7 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 8 \\ -7 \\ 4 \end{bmatrix}$
- $(d) \begin{bmatrix} 4 \\ 5 \\ -11 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -4 \\ -5 \\ 11 \end{bmatrix}$
- (e) $3 \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} 4 \begin{bmatrix} 2 \\ 10 \\ -6 \end{bmatrix}$

- 4) Calculer la distance entre les paires de points suivantes :
 - (a) $\begin{bmatrix} 10 \\ 6 \end{bmatrix}$, $\begin{bmatrix} -14 \\ 30 \end{bmatrix}$
 - (b) $\begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}$, $\begin{bmatrix} -12 \\ 5 \end{bmatrix}$
 - (c) $\begin{bmatrix} 3 \\ 10 \\ 7 \end{bmatrix}$, $\begin{bmatrix} 8 \\ -7 \\ 4 \end{bmatrix}$
 - $(d) \begin{bmatrix} -2\\-4\\9 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 6\\-7\\9.5 \end{bmatrix}$
 - (e) $\begin{bmatrix} 4 \\ -4 \\ -4 \\ 4 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} -6 \\ 6 \\ 6 \\ -6 \end{bmatrix}$
- 5) Evaluer les opérations vectorielles suivantes :
 - (a) $\begin{bmatrix} 2 \\ 6 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} -3 \\ 8 \end{bmatrix}$
 - (b) $-7\begin{bmatrix}1 & 2\end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix}11 & -4\end{bmatrix}$
 - (c) $10 + \begin{bmatrix} -5\\1\\3 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} 4\\-13\\9 \end{bmatrix}$
 - (d) $3 \begin{bmatrix} -2\\0\\4 \end{bmatrix} \cdot \left(\begin{bmatrix} 8\\-2\\3/2 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 0\\9\\7 \end{bmatrix} \right)$
- 6) Calculer a x b et b x a pour les vecteurs suivants :
 - (a) $\mathbf{a} = \begin{bmatrix} 0 & -1 & 0 \end{bmatrix}, \mathbf{b} = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$
 - (b) $\mathbf{a} = \begin{bmatrix} -2 & 4 & 1 \end{bmatrix}, \mathbf{b} = \begin{bmatrix} 1 & -2 & -1 \end{bmatrix}$
 - (c) $\mathbf{a} = \begin{bmatrix} 3 & 10 & 7 \end{bmatrix}, \mathbf{b} = \begin{bmatrix} 8 & -7 & 4 \end{bmatrix}$
- 7) Calculer l'angle entre les vecteurs [1 2] et [-6 3]

8) Calculez les produits matriciels suivants (si c'est possible) :

(a)
$$\begin{bmatrix} 1 & -2 \\ 5 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -3 & 7 \\ 4 & 1/3 \end{bmatrix}$$

(b)
$$\begin{bmatrix} 6 & -7 \\ -4 & 5 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3 & 3 \end{bmatrix}$$

(c)
$$\begin{bmatrix} 3 & -1 & 4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -2 & 0 & 3 \\ 5 & 7 & -6 \\ 1 & -4 & 2 \end{bmatrix}$$

(d)
$$\begin{bmatrix} x & y & z & w \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

(e)
$$\begin{bmatrix} 7 & -2 & 7 & 3 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -5 \\ 1 \end{bmatrix}$$

$$(\mathbf{f}) \quad \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} m_{11} & m_{12} \\ m_{21} & m_{22} \end{bmatrix}$$

(g)
$$\begin{bmatrix} 3 & 3 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 6 & -7 \\ -4 & 5 \end{bmatrix}$$

(h)
$$\begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_{11} & b_{12} & b_{13} \\ b_{21} & b_{22} & b_{23} \end{bmatrix}$$

9) Multipliez le vecteur ligne [5 -1 2] par chacune des matrices suivantes. Puis multipliez chacune de ces matrices par le vecteur colonne [5 -1 2]^T

$$\begin{array}{cccc}
(a) & \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}
\end{array}$$

(c)
$$\begin{bmatrix} 1 & 7 & 2 \\ 7 & 0 & -3 \\ 2 & -3 & -1 \end{bmatrix}$$

(b)
$$\begin{bmatrix} 2 & 5 & -3 \\ 1 & 7 & 1 \\ -2 & -1 & 4 \end{bmatrix}$$

(d)
$$\begin{bmatrix} 0 & -4 & 3 \\ 4 & 0 & -1 \\ -3 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

- 10) Construisez une matrice de rotation de -22° autour de l'axe des x (en 3D)
- 11) Construisez une matrice de rotation de 30° autour de l'axe des y (en 3D)
- 12) Construisez une matrice de rotation de -15° autour de l'axe [0.267 -0.535 0.802]
- 13) Construisez une matrice qui double la hauteur, la largeur et la longueur d'un objet 3D
- 14) Construisez une matrice de projection orthographique sur le plan traversant l'origine qui est perpendiculaire au vecteur [0.267 -0.535 0.802]
- 15) Calculez le déterminant de la matrice suivante :

$$\begin{bmatrix} 3 & -2 \\ 1 & 4 \end{bmatrix}$$

16) Calculez le déterminant, la comatrice et l'inverse de la matrice suivante :

$$\left[\begin{array}{cccc}
3 & -2 & 0 \\
1 & 4 & 0 \\
0 & 0 & 2
\end{array}\right]$$

17) Calculez l'inverse de la matrice suivante. Est-elle orthogonale?

$$\begin{bmatrix} -0.1495 & -0.1986 & -0.9685 \\ -0.8256 & 0.5640 & 0.0117 \\ -0.5439 & -0.8015 & 0.2484 \end{bmatrix}$$

18) Calculez l'inverse de la matrice 4x4 suivante :

$$\begin{bmatrix} -0.1495 & -0.1986 & -0.9685 & 0 \\ -0.8256 & 0.5640 & 0.0117 & 0 \\ -0.5439 & -0.8015 & 0.2484 & 0 \\ 1.7928 & -5.3116 & 8.0151 & 1 \end{bmatrix}$$

- 19) Construisez une matrice de translation de [4 2 3]
- 20) Construisez une matrice faisant une rotation de 20° autour de l'axe des x, puis une translation de [4 2 3]
- 21) Construisez une matrice faisant une translation de [4 2 3], puis une rotation de 20° autour de l'axe des x
- 22) Construisez une matrice faisant une projection perspective sur le plan x=5 (on considère que l'origine est le centre de projection)
- 10) Utilisez la matrice précédente pour calculer les coordonnées 3D de la projection du point (105, -243, 89) sur le plan x=5

4 | Page