



Przekształcenia Liniowe w 3D

Rotacja, Odbicie, Skalowanie

Jan Banaszkiewicz Jakub Kopaniewski

Matematyka Grafiki Komputerowej

Theorem 1 (Transformacje liniowe)

$$T(\vec{v} + \vec{w}) = T(\vec{v}) + T(\vec{w})$$

$$T(a\vec{v}) = aT(\vec{v})$$



$$T(\vec{v}) = M\vec{v}$$

[]