

# Przekształcenia Liniowe w 3D

## Rotacja, Odbicie, Skalowanie

Jan Banaszkiewicz    Jakub Kopaniewski

**Matematyka Grafiki Komputerowej**

## Theorem 1 (Transformacje liniowe)

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

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



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



[ ]