

如何通俗的解释仿射变换？

简单来说，“仿射变换”就是：“线性变换”+“平移”。

简单来说，“仿射变换”就是：“线性变换”+“平移”。

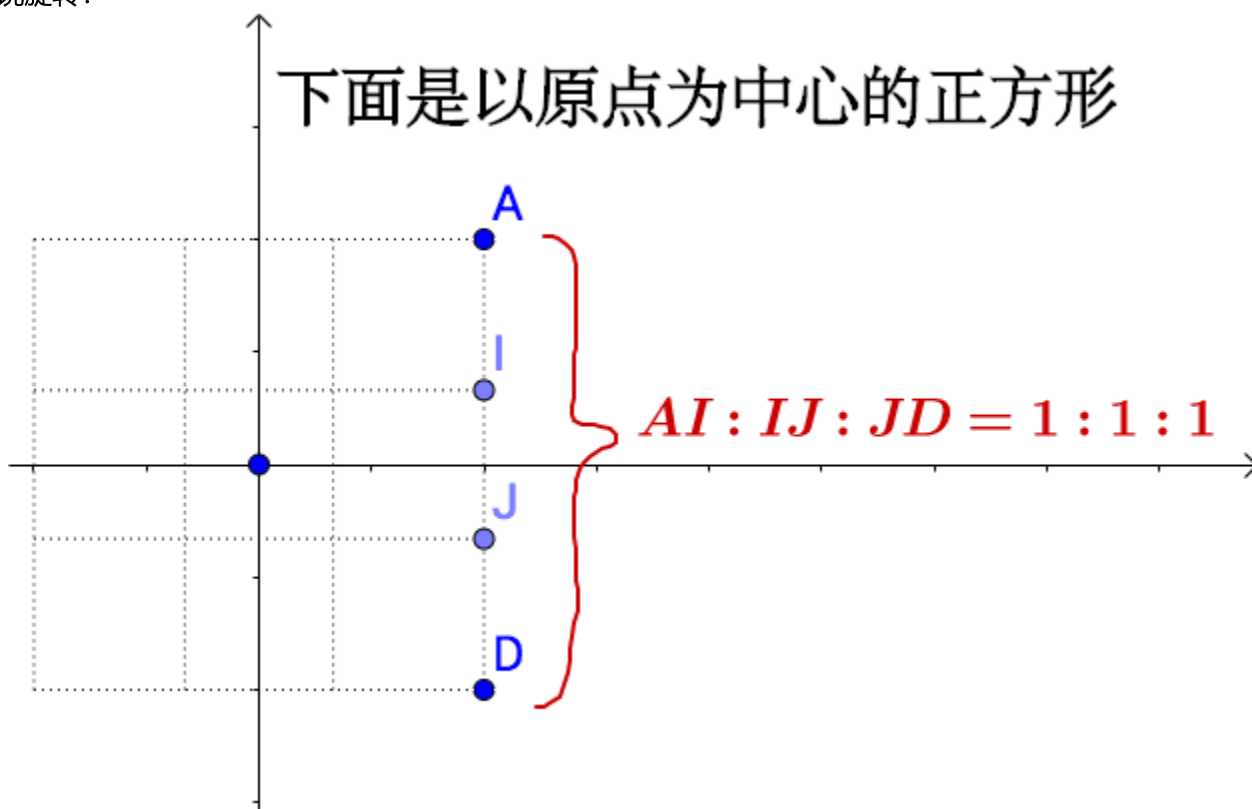
先看什么是线性变换？

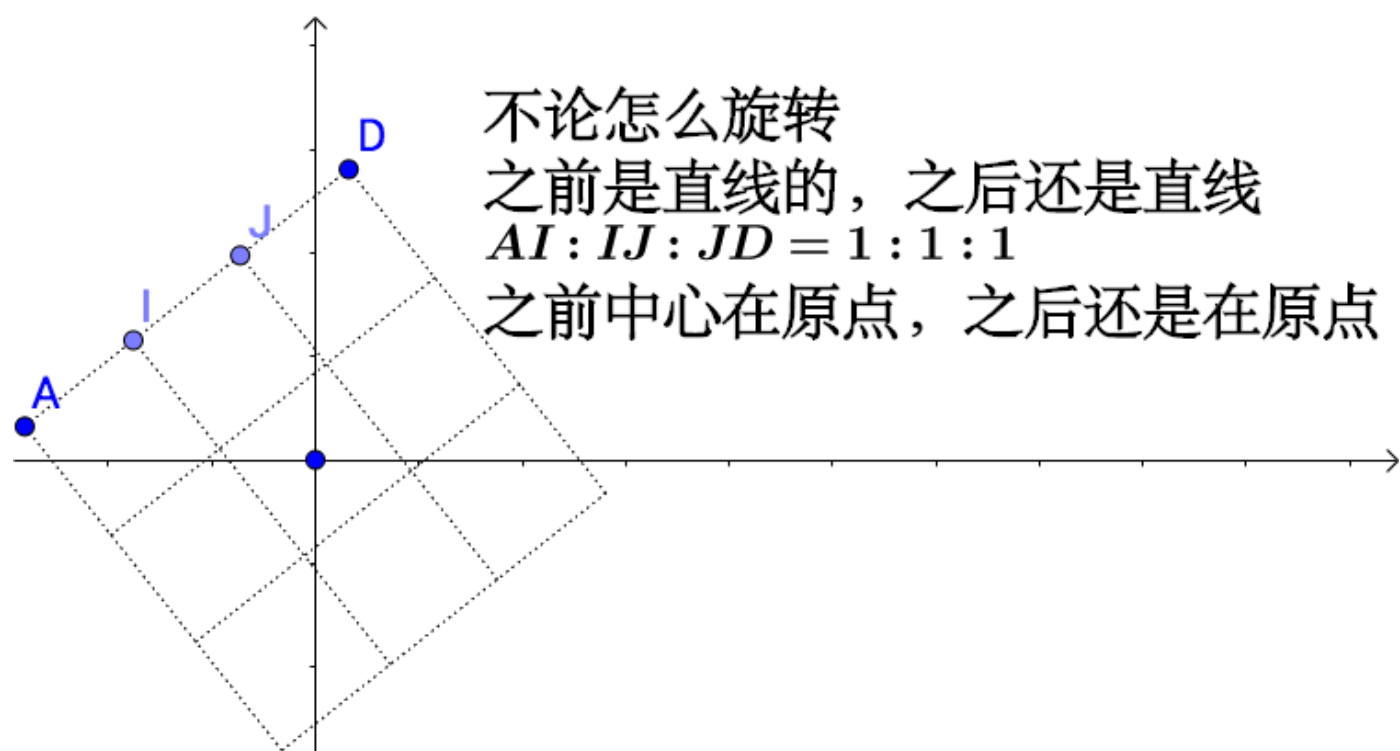
1 线性变换

线性变换从几何直观有三个要点：

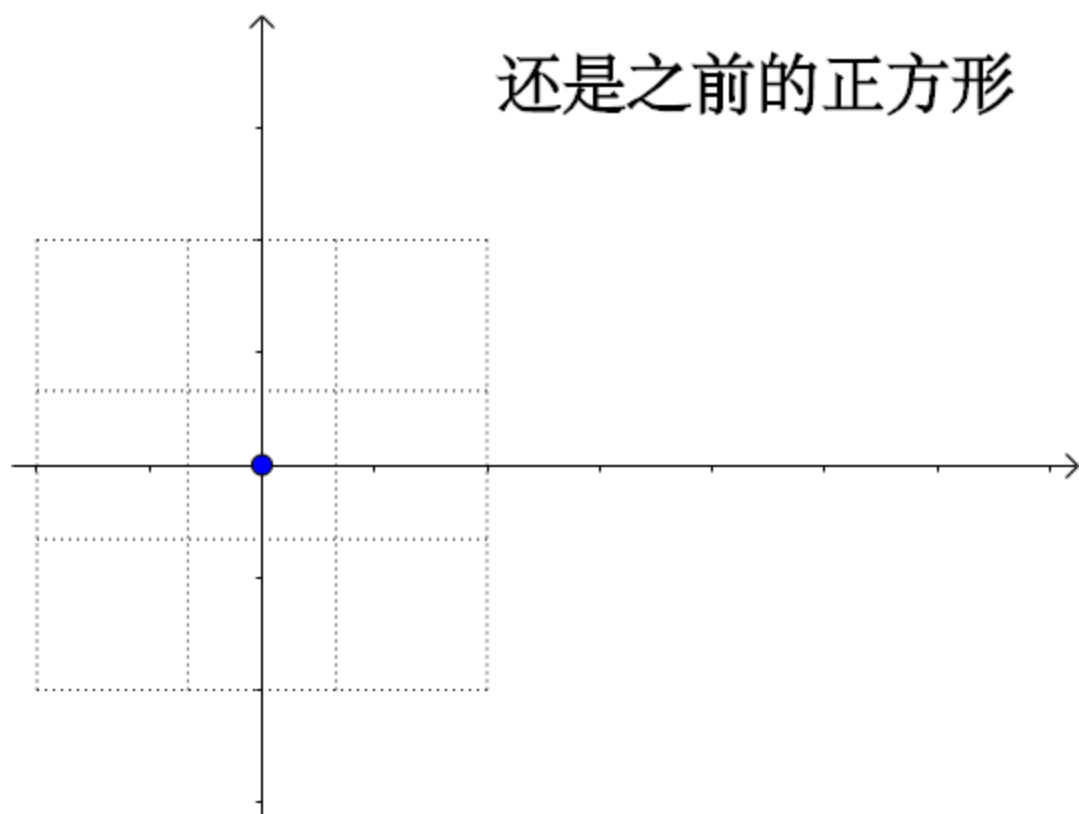
- 变换前是直线的，变换后依然是直线
- 直线比例保持不变
- 变换前是原点的，变换后依然是原点

比如说旋转：

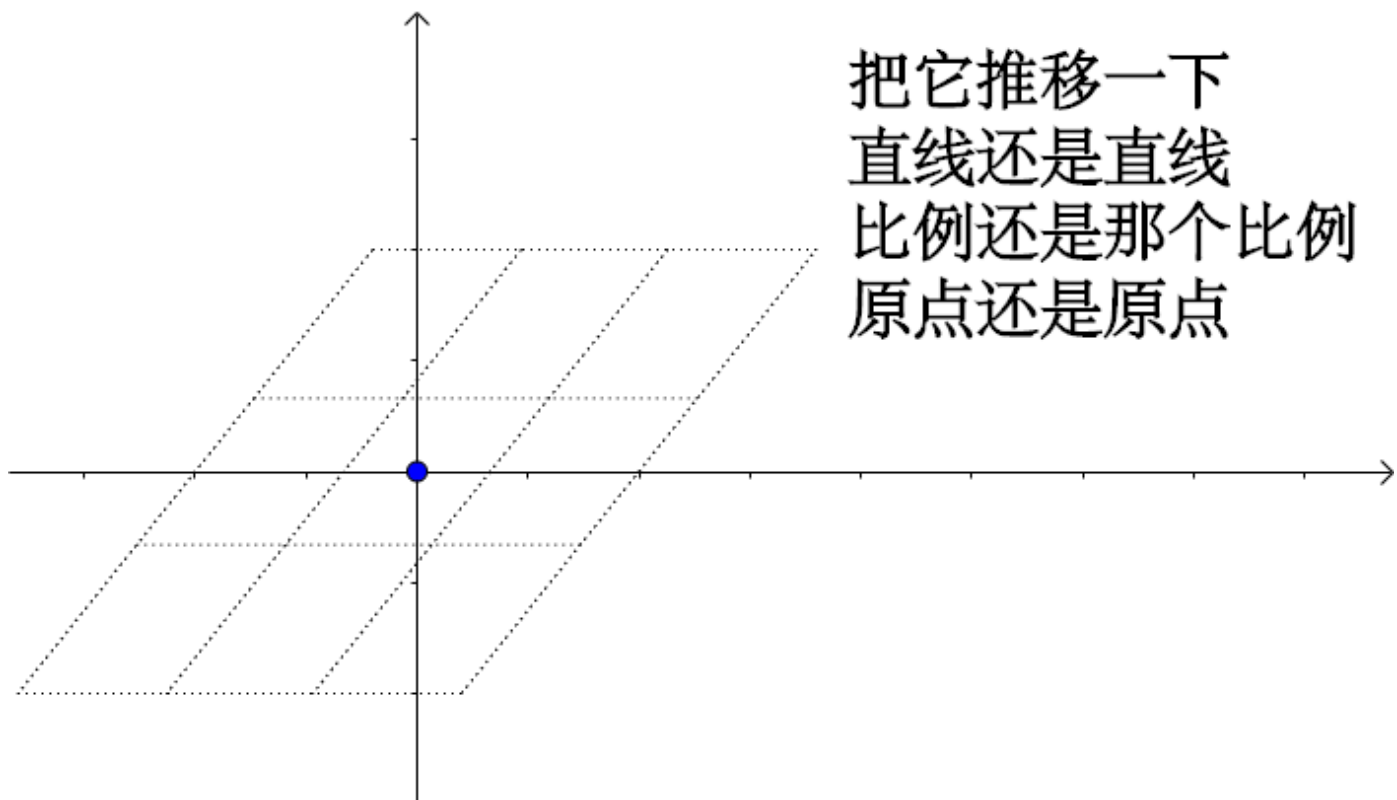




比如说推移：

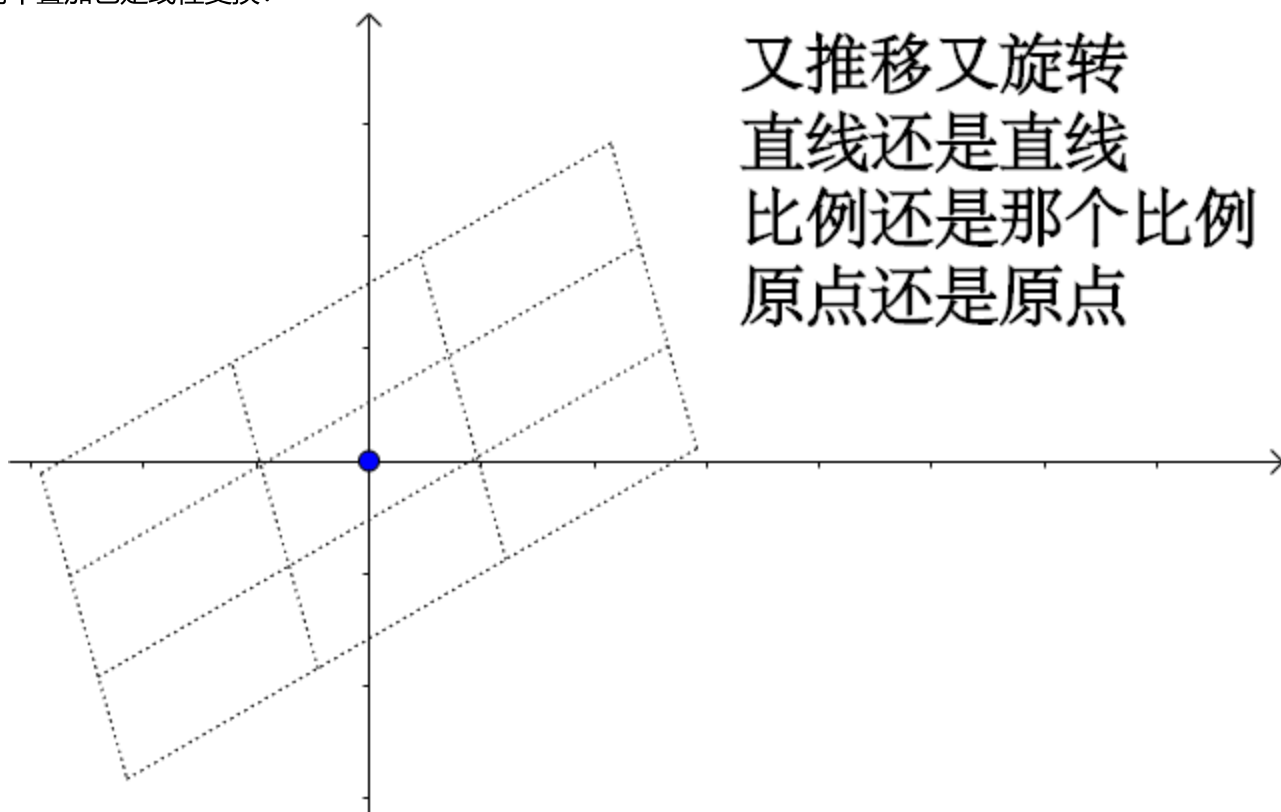


把它推移一下
直线还是直线
比例还是那个比例
原点还是原点

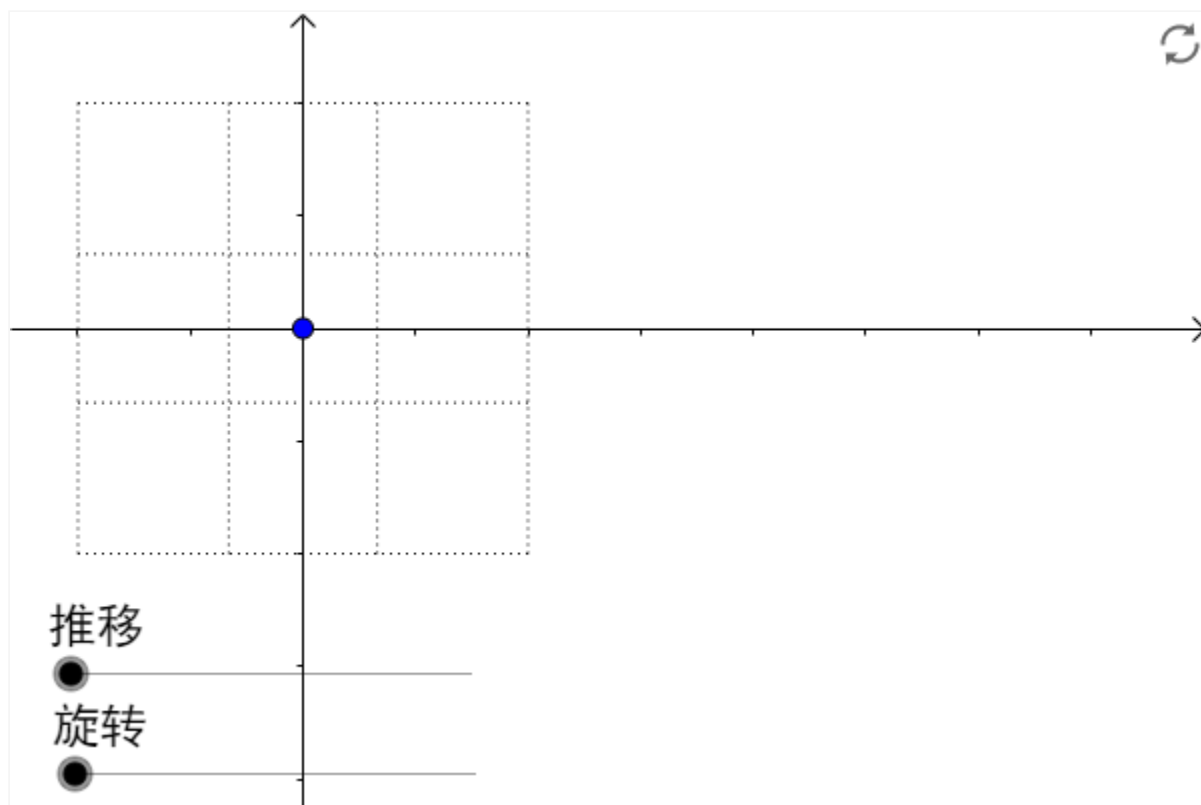


这两个叠加也是线性变换：

又推移又旋转
直线还是直线
比例还是那个比例
原点还是原点



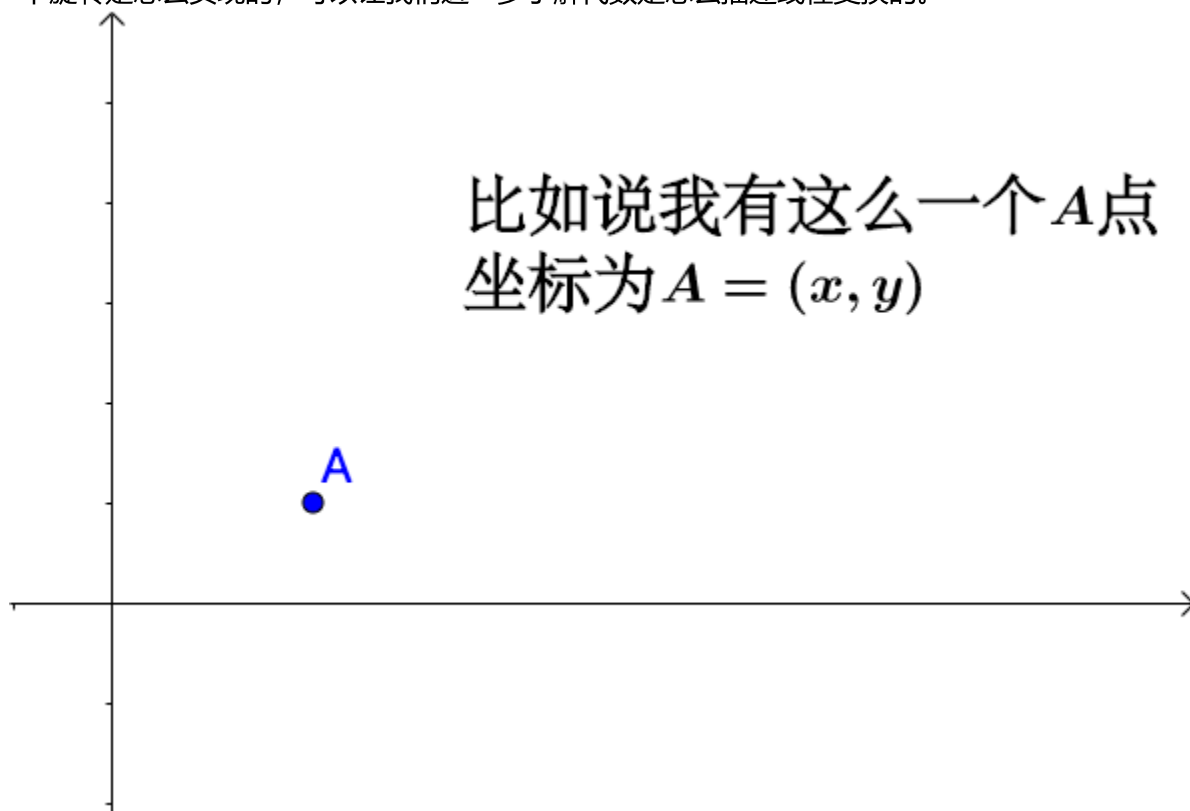
自己动手试一下（观察下是否符合之前的三个要求）：



Created with [GeoGebra](#)

1.1 代数

简单讲一下旋转是怎么实现的，可以让我们进一步了解代数是怎么描述线性变换的。



当然也可把它看成一个矢量和点以示区别，表示为矩阵

$$\vec{A} = \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix}$$

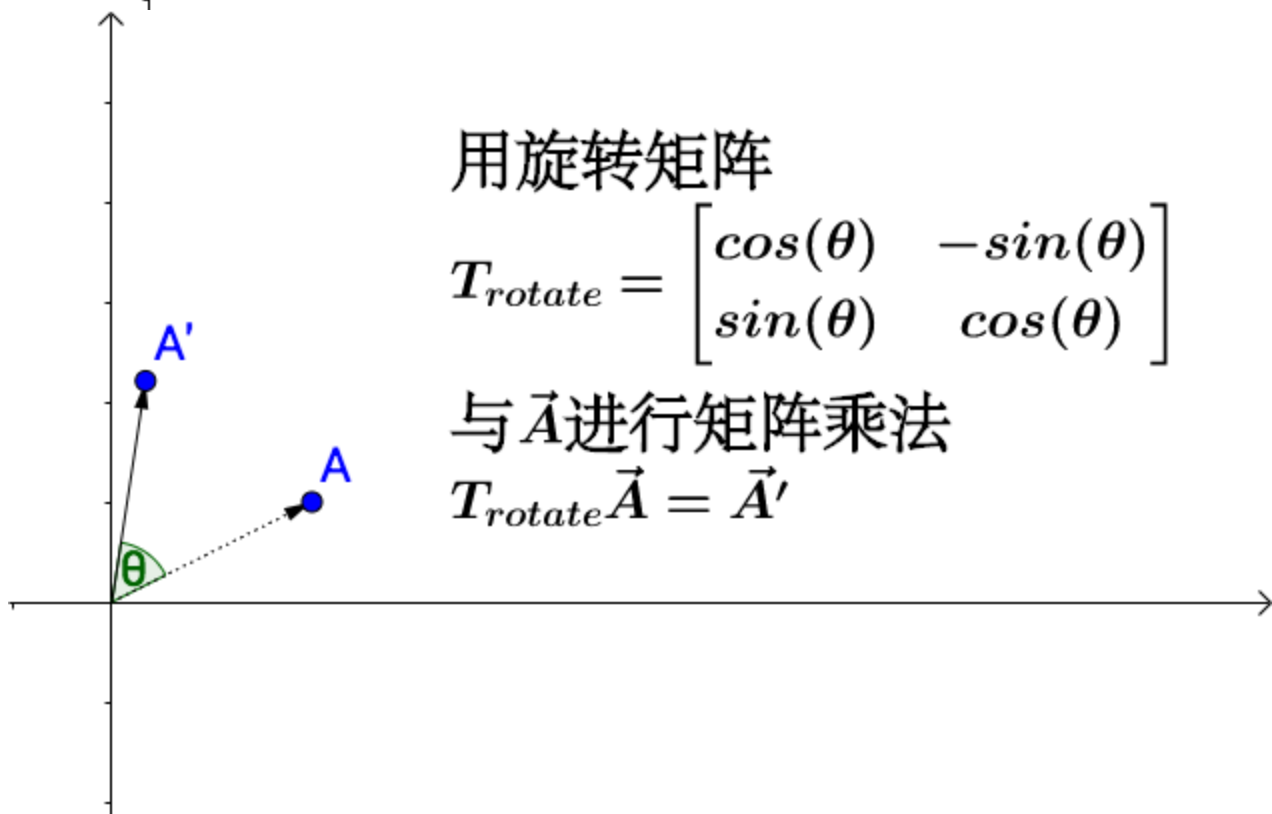


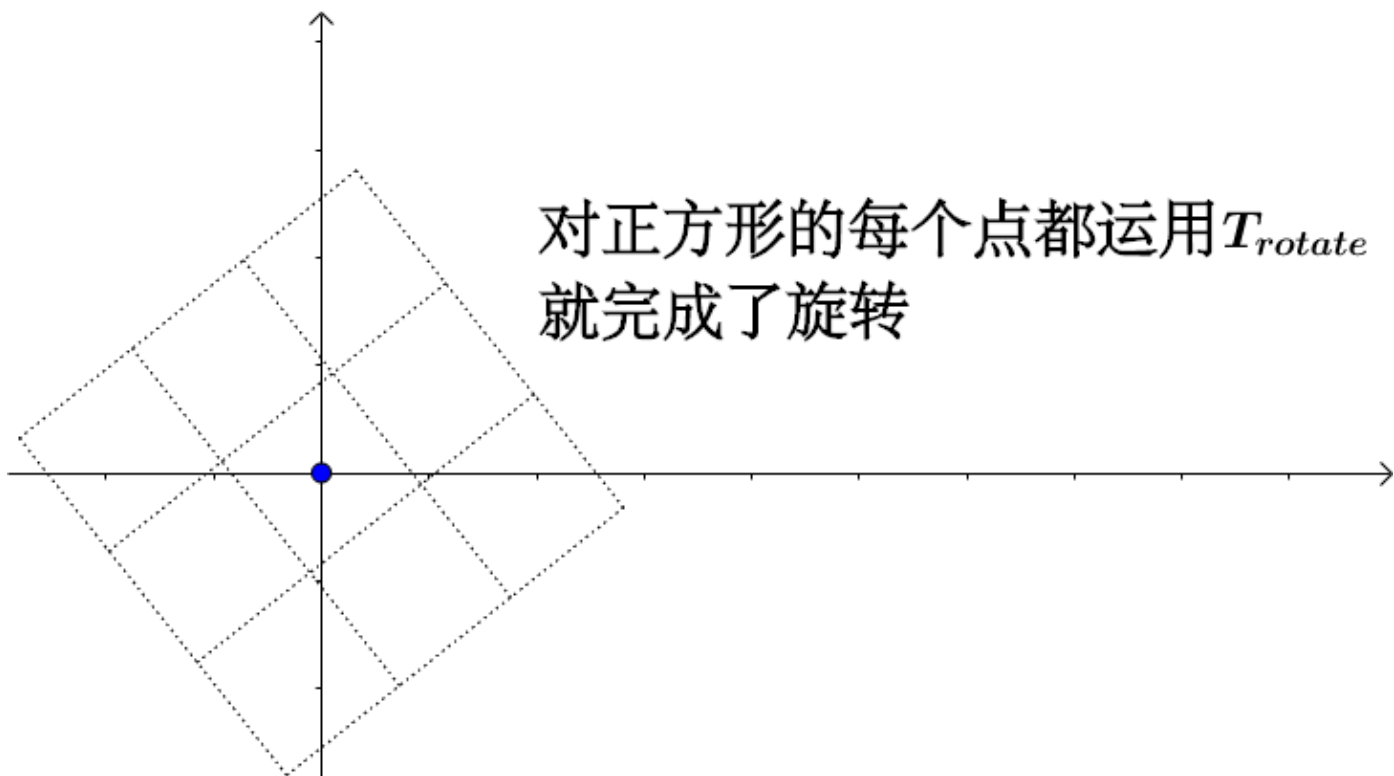
用旋转矩阵

$$T_{rotate} = \begin{bmatrix} \cos(\theta) & -\sin(\theta) \\ \sin(\theta) & \cos(\theta) \end{bmatrix}$$

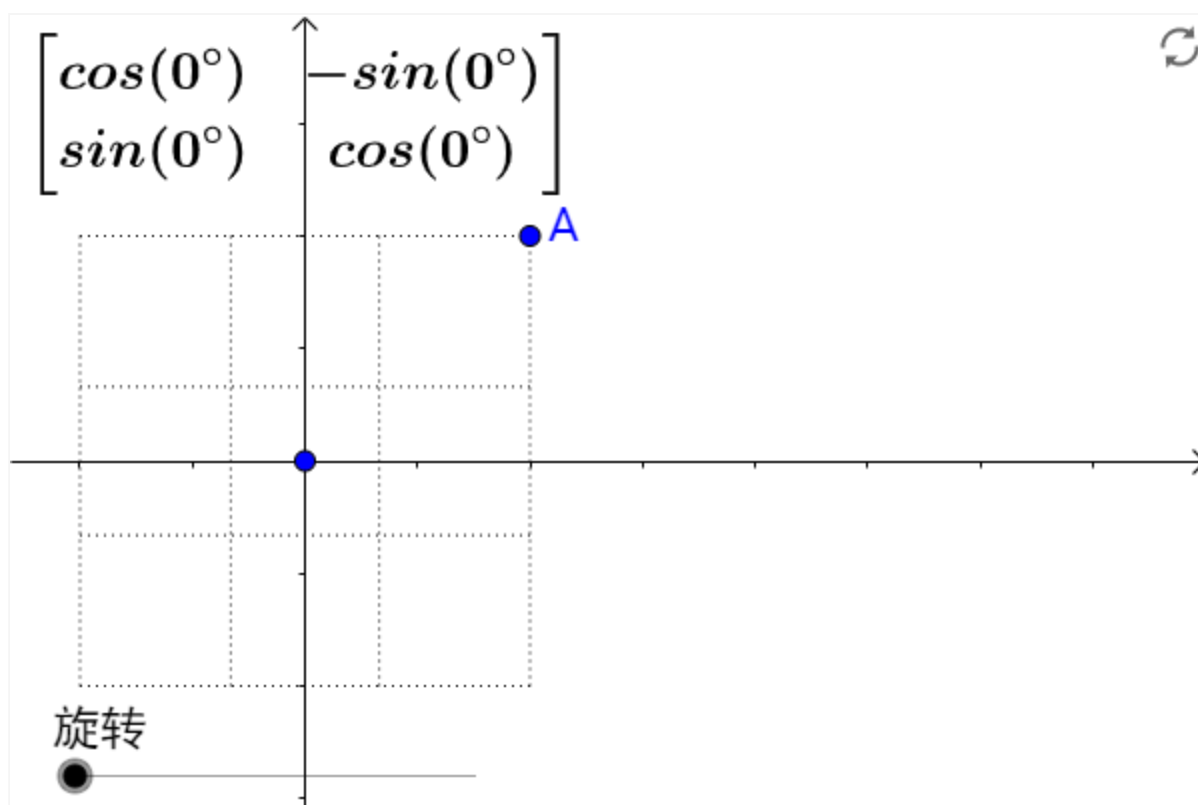
与 \vec{A} 进行矩阵乘法

$$T_{rotate} \vec{A} = \vec{A}'$$





你可以手动操作下，会发现旋转矩阵在不断变化（为了方便观察旋转，我标记出一个顶点）：



Created with [GeoGebra](#)

总结下来，线性变换是通过矩阵乘法来实现的。

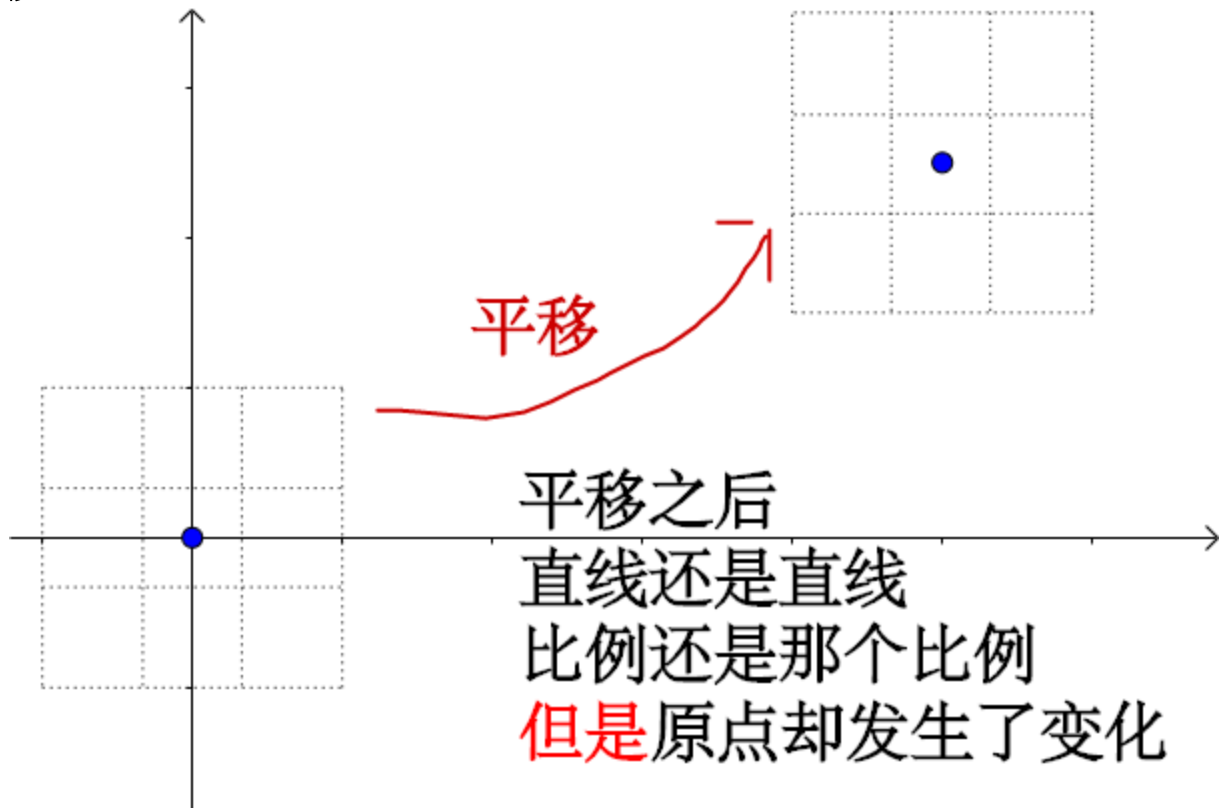
2 仿射变换

仿射变换从几何直观只有两个要点：

- 变换前是直线的，变换后依然是直线
- 直线比例保持不变

少了原点保持不变这一条。

比如平移：

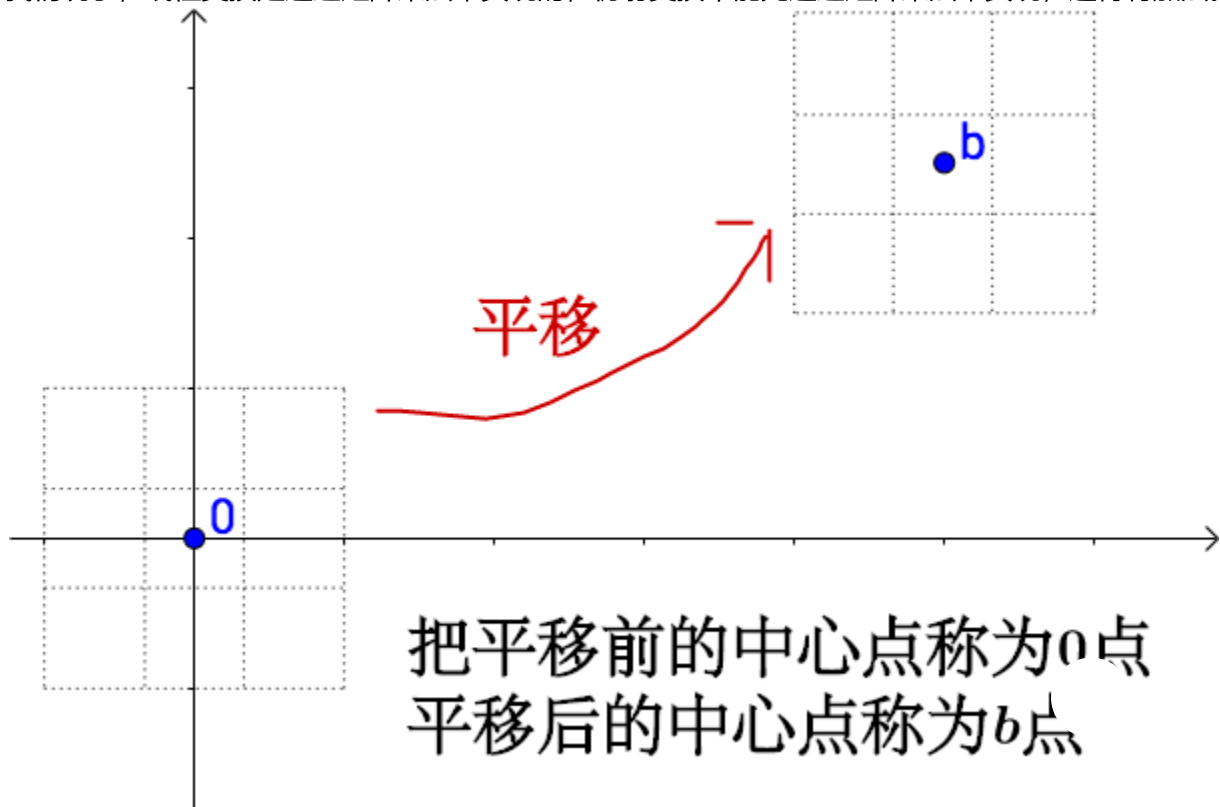


因此，平移不再是线性变化了，而是仿射变化。

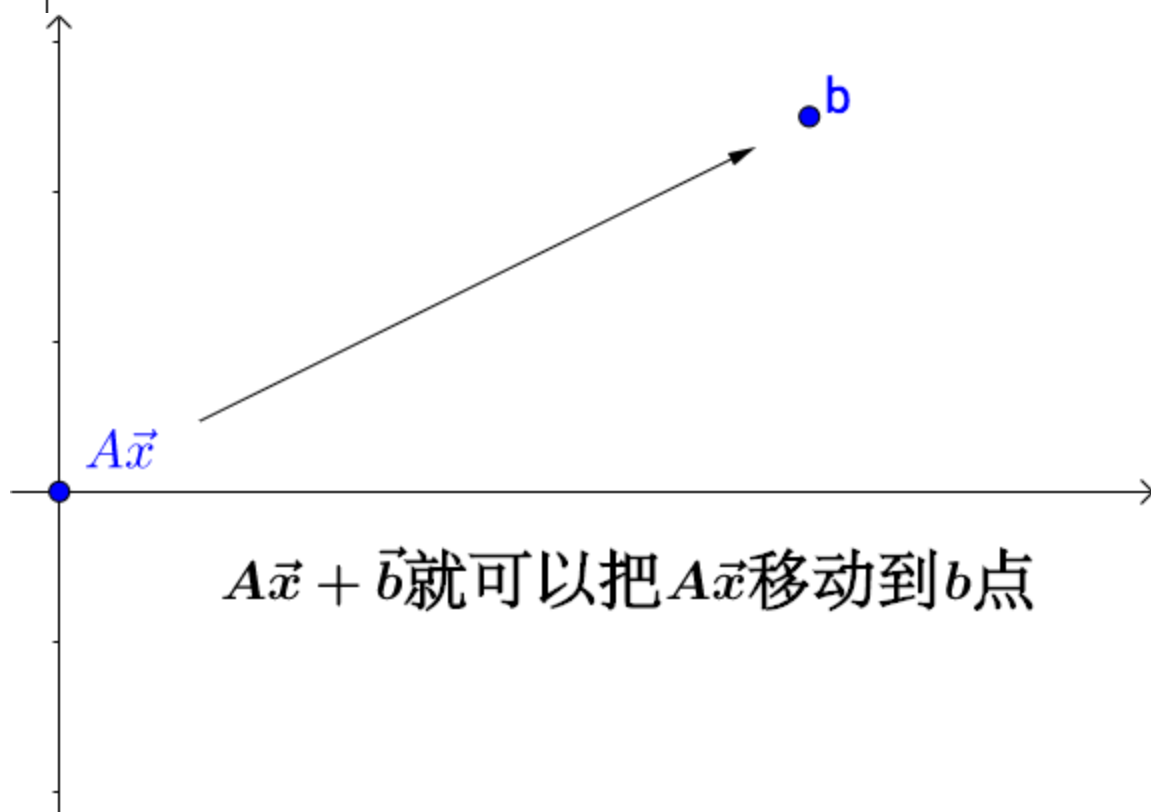
2.1 代数

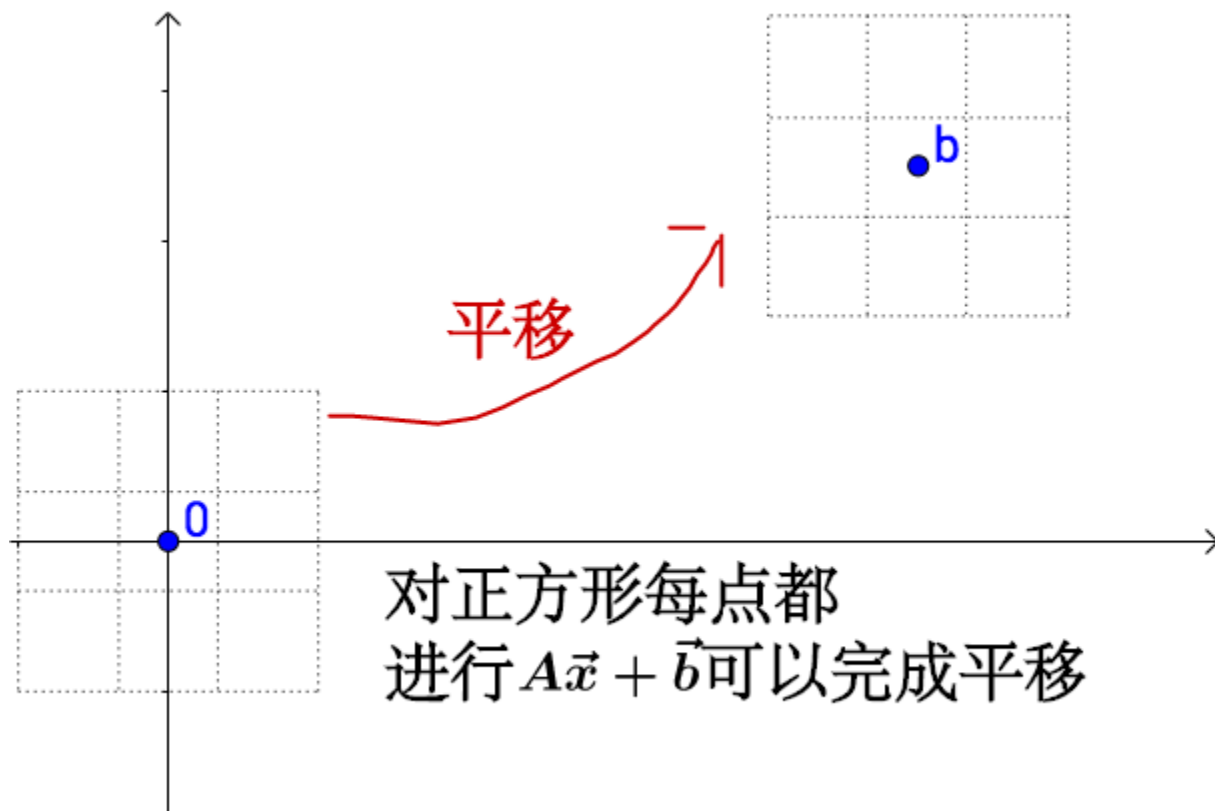
我们来看下仿射变换是怎么用代数来表示的。

上一节我们说了，线性变换是通过矩阵乘法来实现的，仿射变换不能光通过矩阵乘法来实现，还得有加法。



令0点坐标为 \vec{x}
先对 \vec{x} 进行线性变换： $A\vec{x}$
因为是原点
所以任意线性变换都保持不变





因为我们表示仿射变换为：

$$\vec{y} = A\vec{x} + \vec{b}$$

2.2 通过线性变换来完成仿射变换

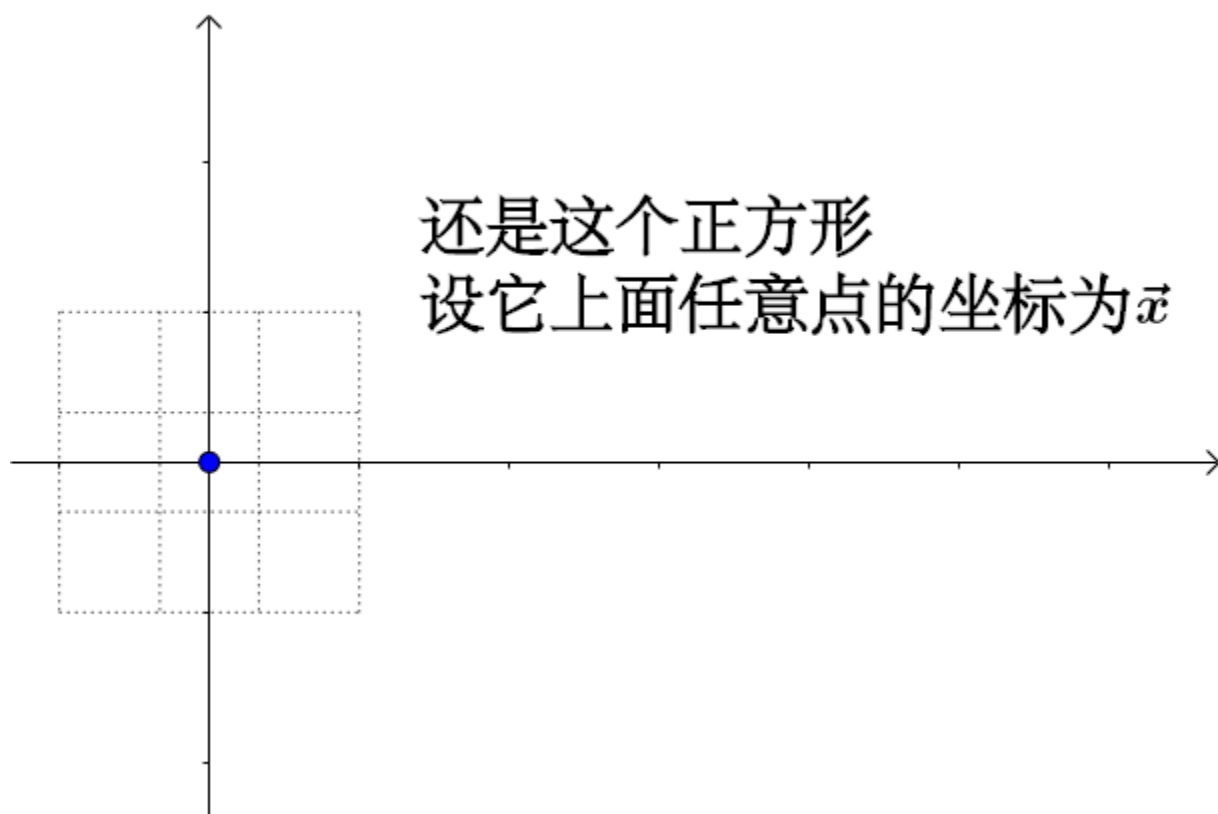
这是我觉得非常优美的一个地方：

仿射变换 线性变换

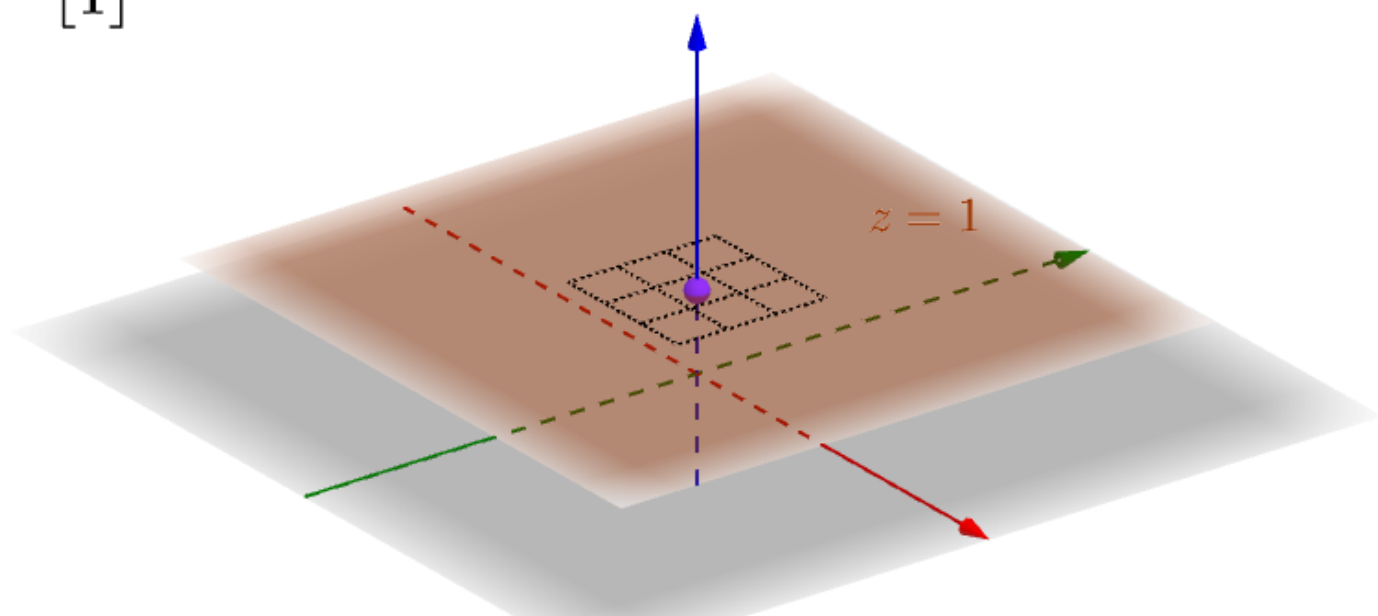
$$\vec{y} = A\vec{x} + \vec{b} \text{ 可以写作 } \begin{bmatrix} \vec{y} \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} A & \vec{b} \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \vec{x} \\ 1 \end{bmatrix}$$

增加一个维度之后
 就可以在**高维度**
 通过线性变换来完成**低维度**的仿射变换

什么意思？继续举例子：

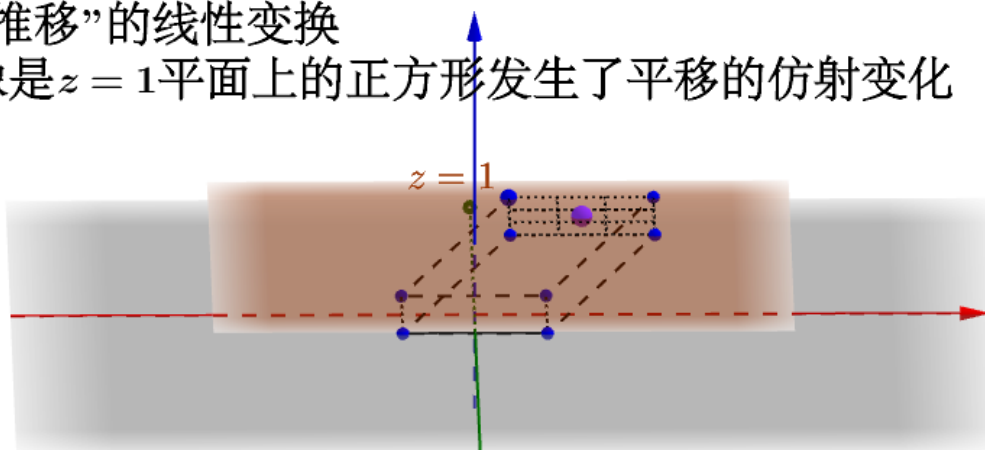


$\begin{bmatrix} \vec{x} \\ 1 \end{bmatrix}$ 意味着把正方形移到了 $z = 1$ 的平面上

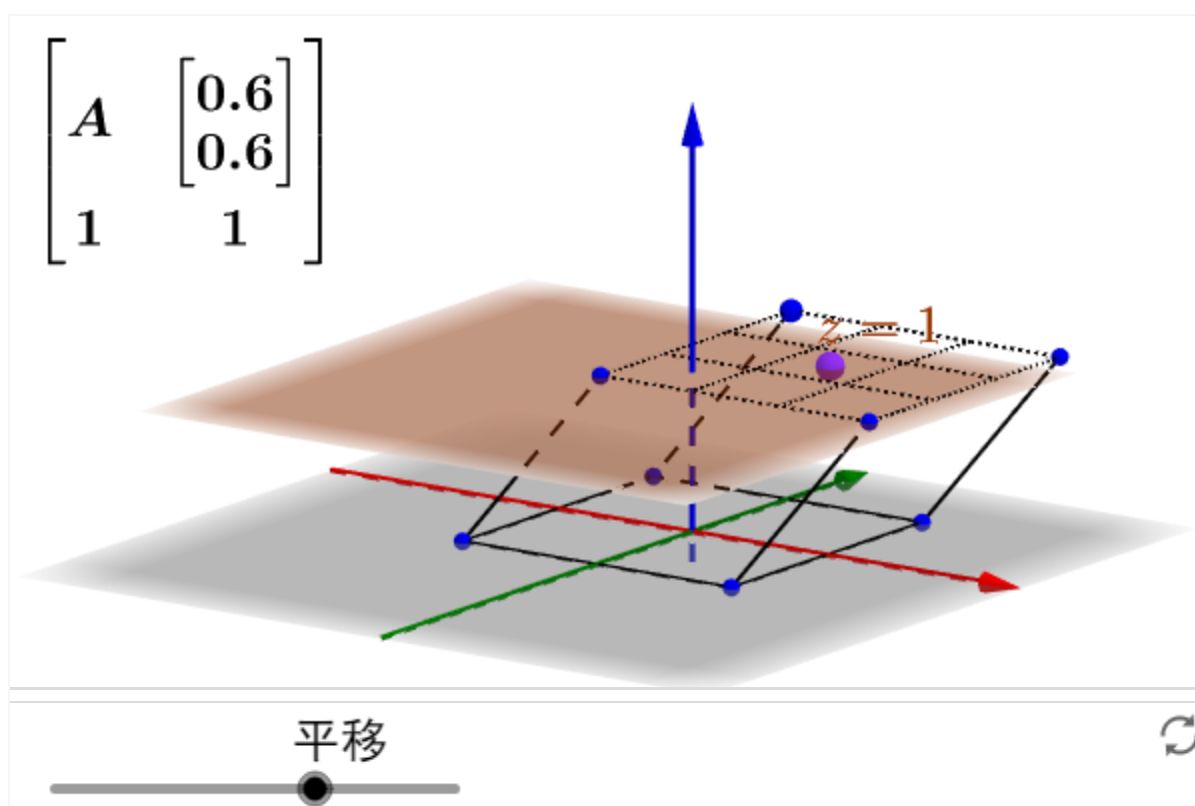


这样我就可以在三维空间下通过 $\begin{bmatrix} A & \vec{b} \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$ 这个线性变换来操作 $z = 1$ 平面上的二维正方形，完成仿射变换：

实际上是 $z = 1$ 与 $z = 0$ 平面上的两个正方形组成的柱子
 发生了“推移”的线性变换
 看上去像是 $z = 1$ 平面上的正方形发生了平移的仿射变化



自己动手操作一下：



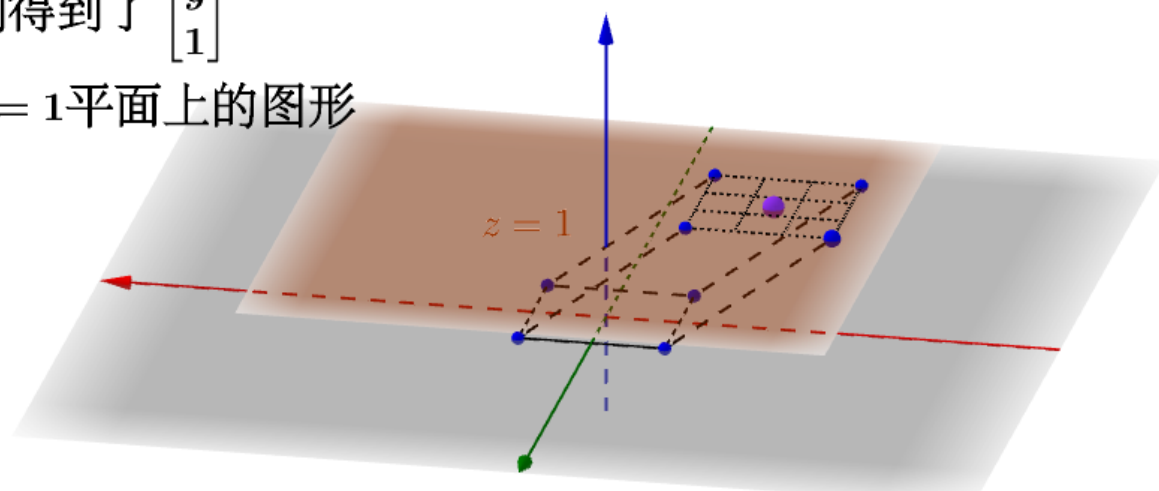
Created with [GeoGebra](https://www.geogebra.org/)

我们平移到需要的位置的时候：

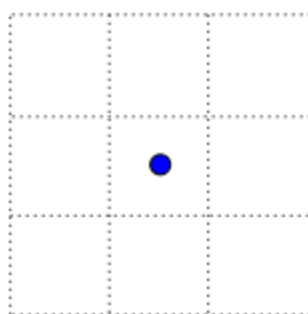
平移到了需要的位置

我们得到了 $\begin{bmatrix} \vec{y} \\ 1 \end{bmatrix}$

即 $z = 1$ 平面上的图形

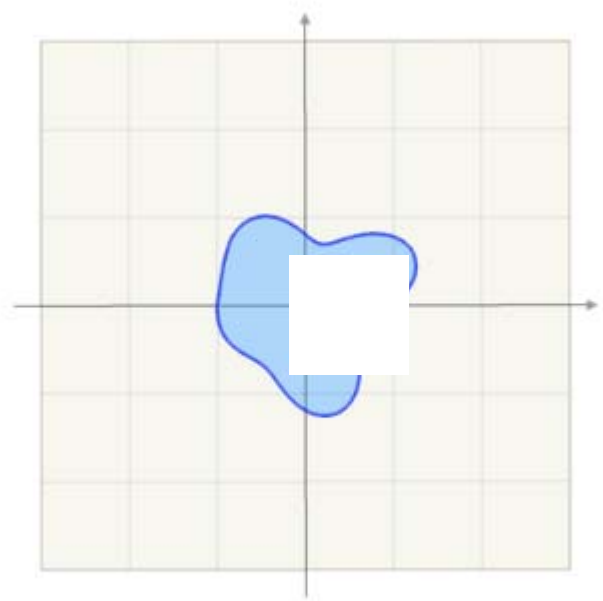


去掉 $\begin{bmatrix} \vec{y} \\ 1 \end{bmatrix}$ 中的1



回到二维平面
就得到了最终平移的结果

如果还有没有清楚的地方，可以结合之前的描述，看一下维基百科“仿射变换”词条里的一个gif动图，非常生动的表明了这一过程：



标签与声明

标签: [仿射变换](#)

声明: 原创内容, 未经授权请勿转载, 内容合作意见反馈联系公众号: [matongxue314](#)

关注马同学



微信公众号: [matongxue314](#)