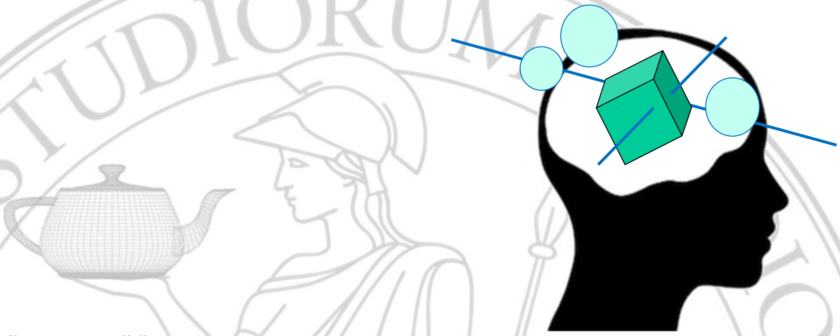
Marco Tarini - Computer Graphics 2022/2023
Università degli Studi di Milano

Vector and Point algebra part 5: prodotto dot



Libro di testo possibile:
“Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics, Third Edition”
Sec 2.2

57

Prodotto dot (operaz fra due vettori)

- ✓ «dot-product» vettore × vettore → scalare
  - ⇒detto anche prodotto scalare

$$\begin{pmatrix} a \\ b \\ c \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} d \\ e \\ f \end{pmatrix} = ad + be + cf$$

58

Prodotto dot: intro

✓Va da due vettori a uno scalare

$$\vec{v} \cdot \vec{w} \in \mathbb{R}$$

$$\vec{v} \cdot \vec{w} = (v_x, v_y, v_z) \cdot (w_x, w_y, w_z) = v_x w_x + v_y w_y + v_z w_z$$

⇒ Come stiamo per vedere, questa semplice operazione (esprimibile come un computo banale delle coordinate dei suoi operatori) è associata ad una semantica spaziale (e non solo) molto ricca

⇒ In particolare, a noi sarà molto utile come *test di ortogonalità*: fa 0 *sse* i due operatori sono ortogonali (formano un angolo retto) (oppure se almeno uno di loro è un vettore degenere)

⇒ Nota: il prodotto dot è definito in qualsiasi dimensione (con 2 - piani, 3 - spazi, o maggiore di 3 - iperspazi) e tutto quello che stiamo per dire vale in qualsiasi dimensione

59

Prodotto dot: nomi alternativi

$$\vec{v} \cdot \vec{w} \in \mathbb{R}$$

con $\vec{v}, \vec{w} \in \mathbb{R}^3$

✓E' detto anche:

⇒Prodotto dot (perché si scrive con un puntino)

⇒Prodotto scalare (perché restituisce uno scalare)

⇒Prodotto «riga-per-colonna», *se* scrivo il primo vettore come riga e il secondo come colonna, cosa che posso scrivere ($\vec{v}^T\,\vec{w}$)

⇒Prodotto interno

60

Prodotto Dot: notazioni

✓ Denotato anche come:

$\vec{v} \cdot \vec{w}$ — nota il “pallino”, che dà il nome al prodotto (non si omette!). Useremo questa notazione.

$< \vec{v}, \vec{w} >$

$(\vec{v}^T \ \vec{w})$ — “Il trasposto di v (v come vettore riga, cioè una matrice 1x3) per il vettore colonna w” (cioè una matrice 3x1)

✓ Nel codice si trova (in linguaggi o librerie) con sinassi come:

`dot(v,w)`	`v.dot(w)`	`v*w`
funzione (metodo più comune)	metodo	operatore (infisso)

61

Prodotto dot: alcune proprietà algebriche

✓ Commuta:

$$\vec{v} \cdot \vec{w} = \vec{w} \cdot \vec{v}$$

✓ E’ lineare, cioè

⇒Distribuisce con scalatura:

$$k\ (\vec{v} \cdot \vec{w}) = \ (k\ \vec{v}) \cdot \vec{w} = \vec{v} \cdot (k\vec{w})$$

⇒Distribuisce con la somma vettoriale:

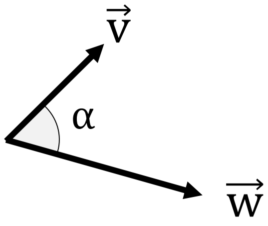
$$\vec{w} \cdot (\vec{u} + \vec{v}) = \vec{w} \cdot \vec{u} + \vec{w} \cdot \vec{v}$$

✓ Riscrittura della norma:

$$\vec{v} \cdot \vec{v} \ = \ ||\vec{v}||^2 \quad \text{cioè} \quad ||\vec{v}|| \ = \ \sqrt{\vec{v} \cdot \vec{v}}$$

62

Prodotto dot e coseno



$$\vec{v} \cdot \vec{w} = \|\vec{v}\| \ \|\vec{w}\| \ \cos(\alpha)$$

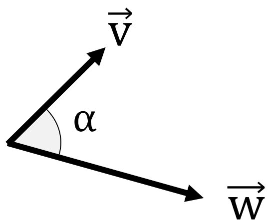
quindi se $\vec{v}$ e $\vec{w}$ non sono nulli: $\vec{v} \cdot \vec{w} = 0 \iff$ $\mathbf{u}$ e $\mathbf{v}$ ortogonali

se $\hat{v}$ e $\hat{w}$ sono unitari: $\hat{v} \cdot \hat{w} = \cos(\alpha)$

63

Prodotto dot e angolo

- ✓ Se $\vec{v}$ oppure $\vec{w}$ è degenere (vettore nullo) allora $\vec{v} \cdot \vec{w} = 0$
- ✓ Altrimenti:
  - ⇒ $\vec{v} \cdot \vec{w} > 0$ i due vettori sono **concordi**, $\alpha < 90°$
  - ⇒ $\vec{v} \cdot \vec{w} = 0$ i due vettori sono **ortogonali**, $\alpha = 90°$
  - ⇒ $\vec{v} \cdot \vec{w} < 0$ i due vettori sono **discordi**, $\alpha > 90°$



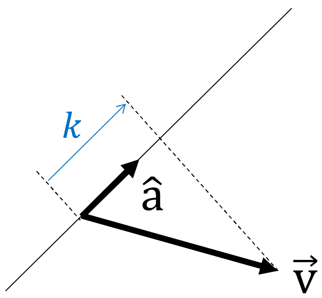
64

Prodotto dot fra vettori unitari

- ✓ Siano $\hat{v}$ e $\hat{w}$ due vettori unitari
- ✓ I due vettori sono…
  - ⇒sse $\hat{v} \cdot \hat{w} = 1$: coincidenti o uguali
  - ⇒sse $0 < \hat{v} \cdot \hat{w} < 1$: concordi (ma non uguali)
  - ⇒sse $\hat{v} \cdot \hat{w} = 0$: ortogonali
  - ⇒sse $-1 < \hat{v} \cdot \hat{w} < 0$: discord (ma non opposti)
  - ⇒sse $\hat{v} \cdot \hat{w} = -1$: opposti
- ✓ In pratica, fra vettori unitari,
  il prodotto dot è una misura della somiglianza
  fra i due vettori

65

Prodotto dot e proiezione



$$k = \hat{a} \cdot \vec{v}$$

se $\hat{a}$ è unitario:

$\hat{a} \cdot \vec{v} =$ estensione di $\vec{v}$ in direzione $\hat{a}$

66