

EX0

Osservando le rototraslazioni mostrate dal prof, scrivere le matrici di rotazione e di traslazione, normali e in versione omogenea.

Considerando una RT omogenea Q la cosa essenziale è individuare in essa, per come è costruita, la parte rotazionale e la parte traslazionale; singolarmente prese sono le stesse che in 3D.

Si ricorda e si sottolinea che Q , per come è costruita, consta prima di una R, e poi di una T

Si consideri ora R_{z90° rot.^{ne} attorno asse z di 90° seguita da T_{x10} transl.^{ne} lungo x di 10 unità di un punto P; analiticamente si può scrivere:

$$P' = R \times P + T$$

EX1

- si scrivano le matrici relative a tali movimenti; si costruisca Q come matrice di rototraslazione omogenea.
- verificare che Q può essere calcolata come composizione prima di una rotazione e poi di una traslazione, ovvero $Q = Q_{x10} \times Q_{z90^\circ}$ (notare l'ordine invertito!)
- Utilizzare i "bacchetti" per interpretare i movimenti nel modo corretto.

Ora si consideri T_{x10} seguita da R_{z90° (invertendo i movimenti precedenti); analiticamente:

$$P' = R \times (P+T)$$

Come costruire la versione omogenea? come composizione, eseguendo il prodotto, nell'ordine corretto:

$P' = Q_{z90^\circ} \times Q_{x10} \times P$, oppure calcolando $Q' = Q_{z90^\circ} \times Q_{x10}$. e poi moltiplicando Q' per P

EX2

Come si vede, con le trasformazioni omogenee si può descrivere la composizione in sé, senza usare P.

- calcolare Q' come indicato sopra (mediante moltiplicazione matriciale)
- verificare per confronto che Q dell'EX1 è $\neq Q'$
- interpretare Q' come rototraslazione, prima R' e dopo T' , leggendole come si è imparato (R' sarà diversa da R_{z90} e T' da T_{x10} !!); fare le considerazioni del caso...
- Utilizzare i "bacchetti" per interpretare i movimenti nel modo corretto

EX3

Replicare con movimenti proposti da voi:

- inventarsi R'' e T'' ; scrivere Q''
- verificare che Q''' composizione di T'' e successivamente di R'' è differente
- reinterpretare Q'''
- Utilizzare i "bacchetti" per interpretare i movimenti nel modo corretto