**05.ORTOGONALIZZAZIONE CON PRODOTTO VETTORIALE**

Solo con vettori 3D, dato un set v = () dove è normalizzato, vogliamo un set di vettori **ortonormale w =**

// cambia la lunghezza, ma non la direzione.

Il vettore w2 è creato con il prodotto vettoriale tra w0 e v1, diviso alla magnitudine del vettore creato. Infine, w1 è dato dal prodotto vettoriale tra w2 e w0. Nota che i vettori sono già normalizzati, poiché hanno la stessa magnitudine di w0.

Differenze da Gram-Schmidt:

* Questo è possibile solo con vettori 3D
* Questo ritorna un vettore, non un valore scalare
* Non viene calcolata la proiezione ortogonale

In breve, usa Gram-Schmidt quando lavori con più dimensioni, e usa questo quando lavori solo con 3D e ti serve un vettore ortogonale.

