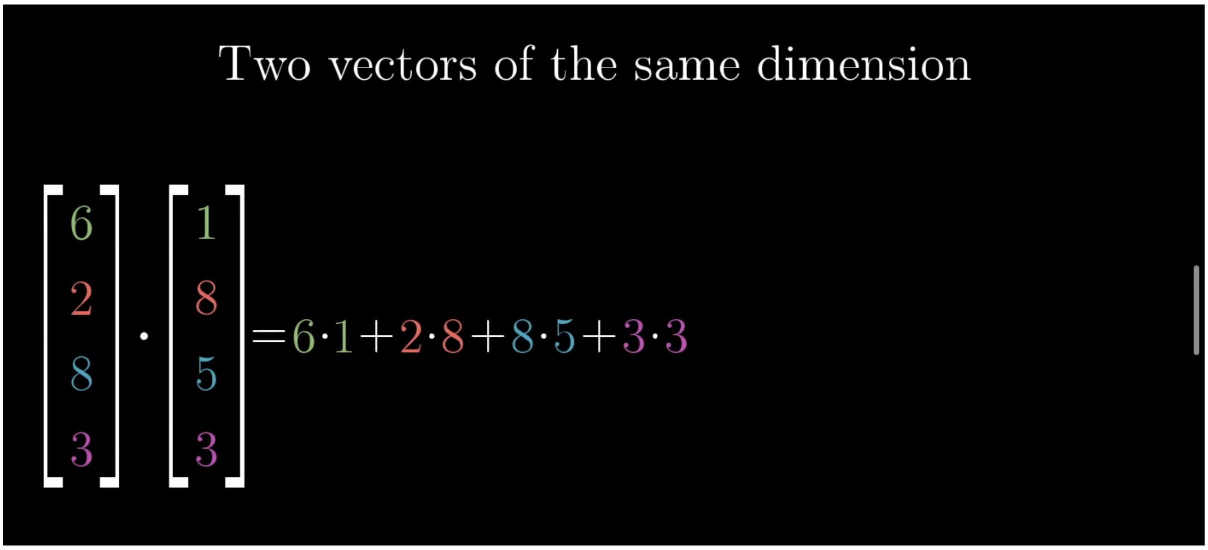
Dot Product

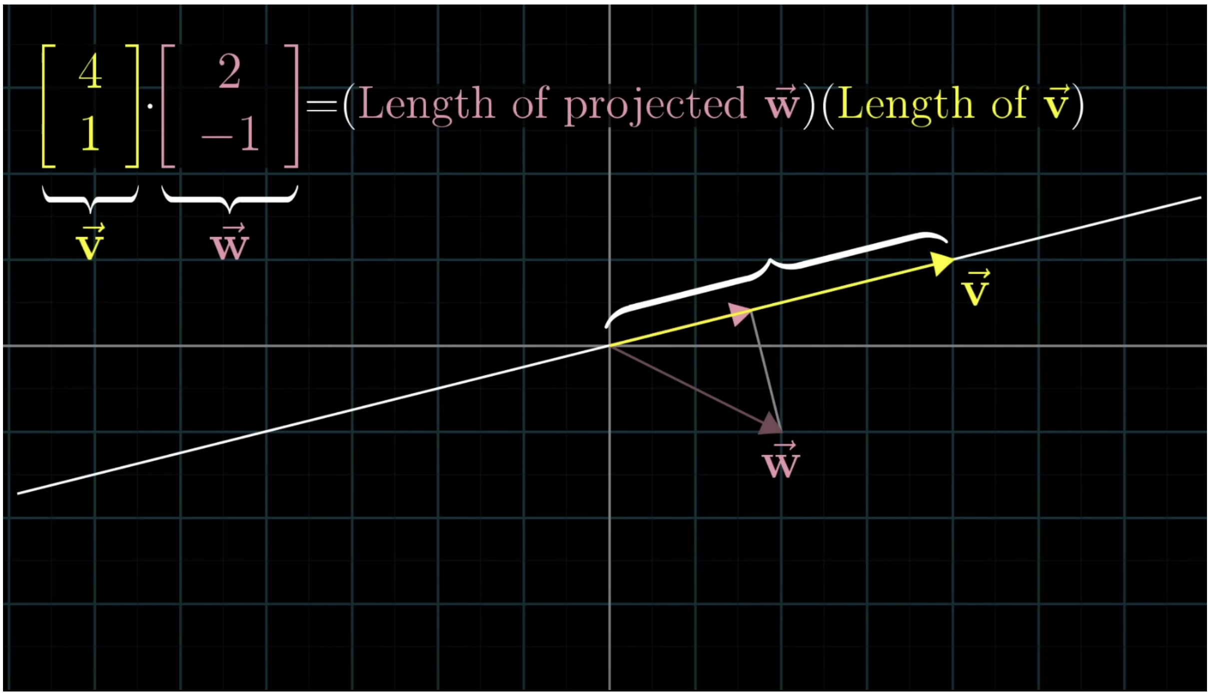
Definitions

Numerical

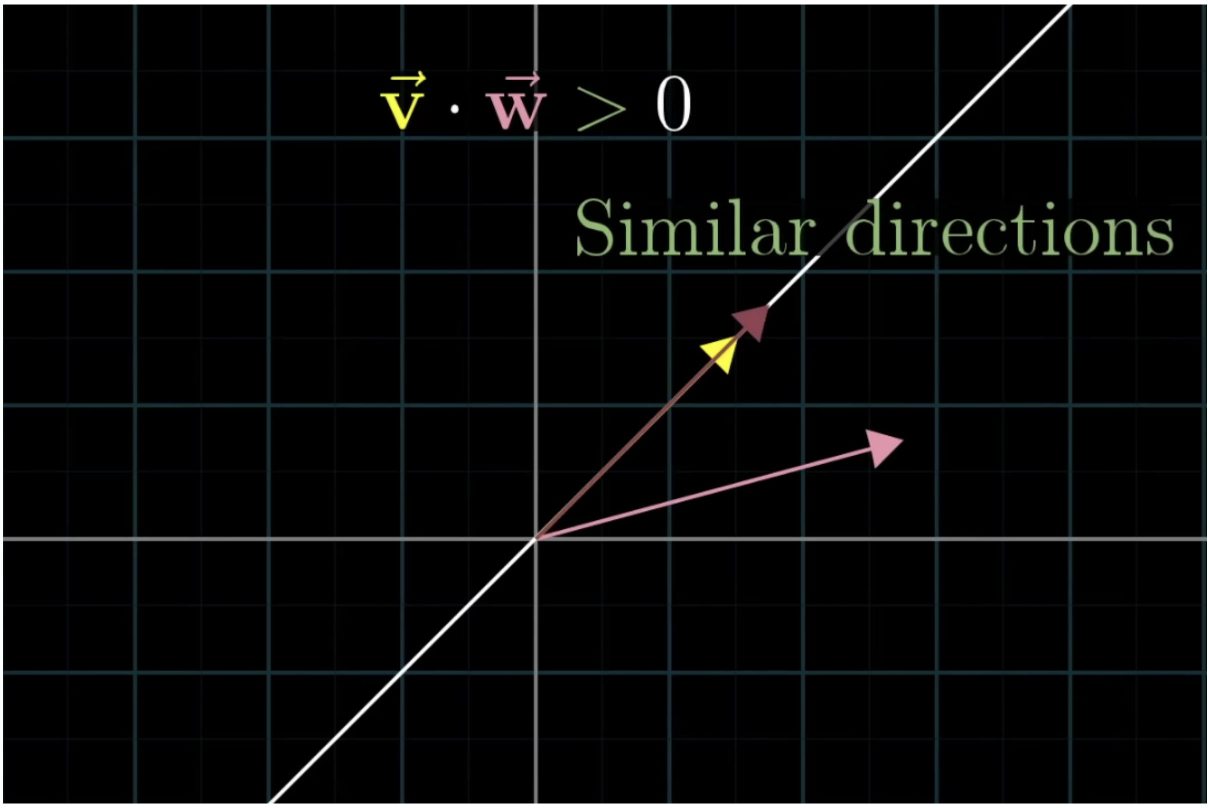


수치적으로 내적(dot product)은 같은 좌표값의 쌍을 곱하고 모두 더하는 것이다.

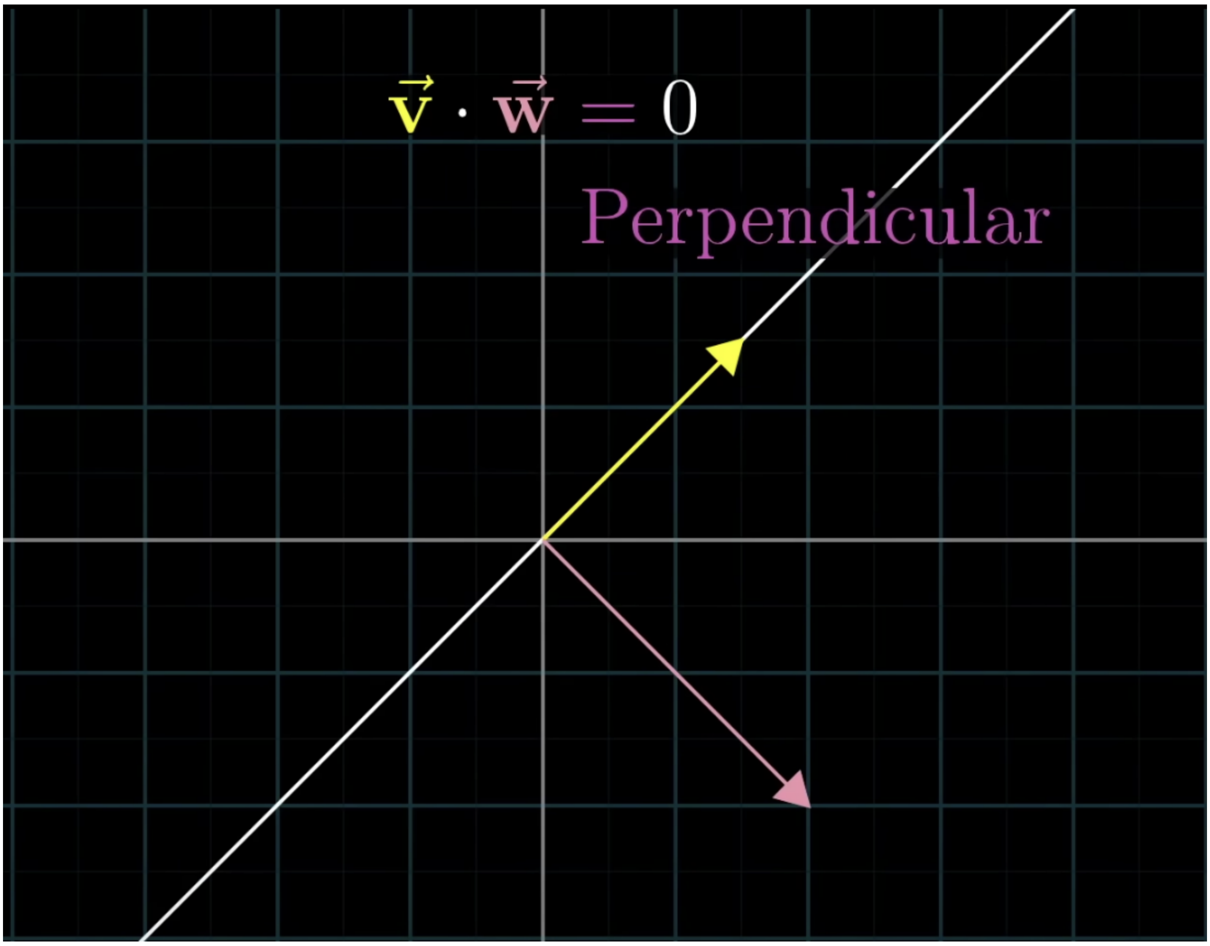
Geometrical



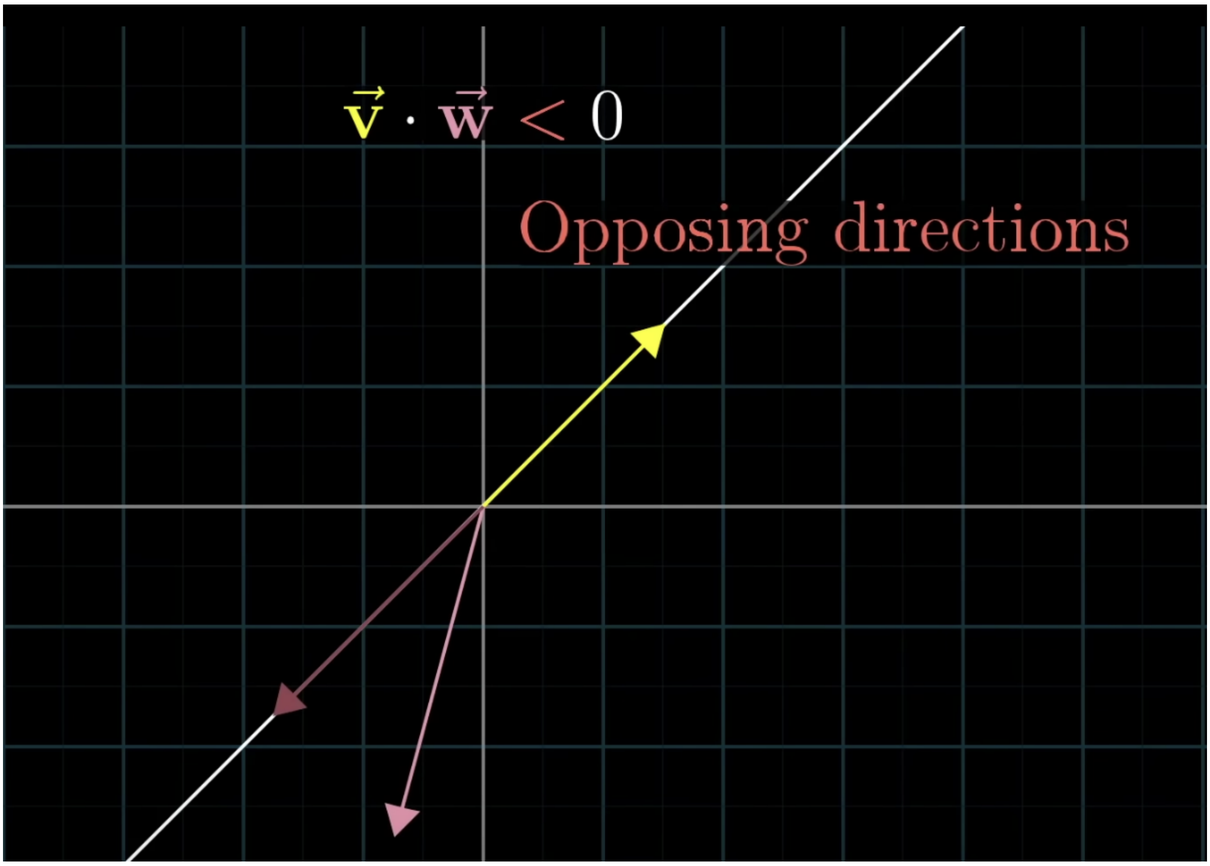
기하학적으로 내적은 하나의 벡터를 다른 벡터에 투영(projection)하는 것이다. (벡터의 순서는 관계없다.)
즉 내적은 v벡터의 길이와 w벡터의 길이를 곱하는 것이다.



만약 두 벡터가 같은 방향을 가리키면 내적은 양수,

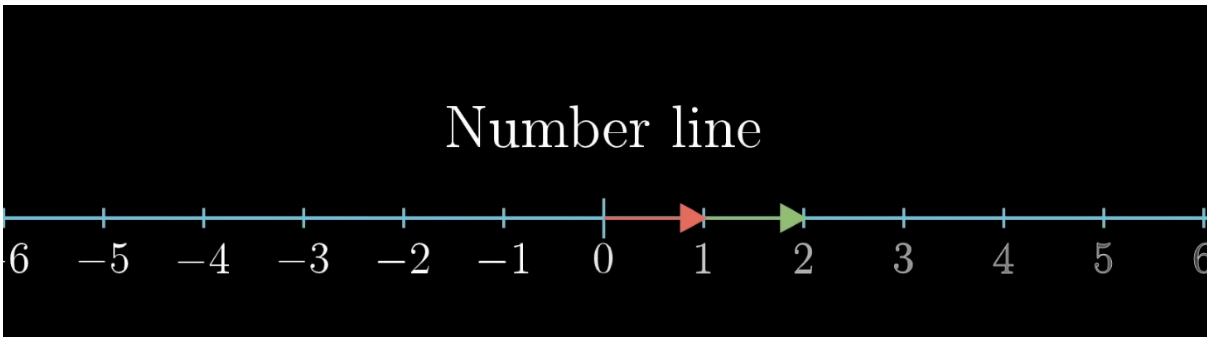


두 벡터의 방향이 직각이라 두 벡터의 길이를 곱하면 0이 되서 내적이 0,

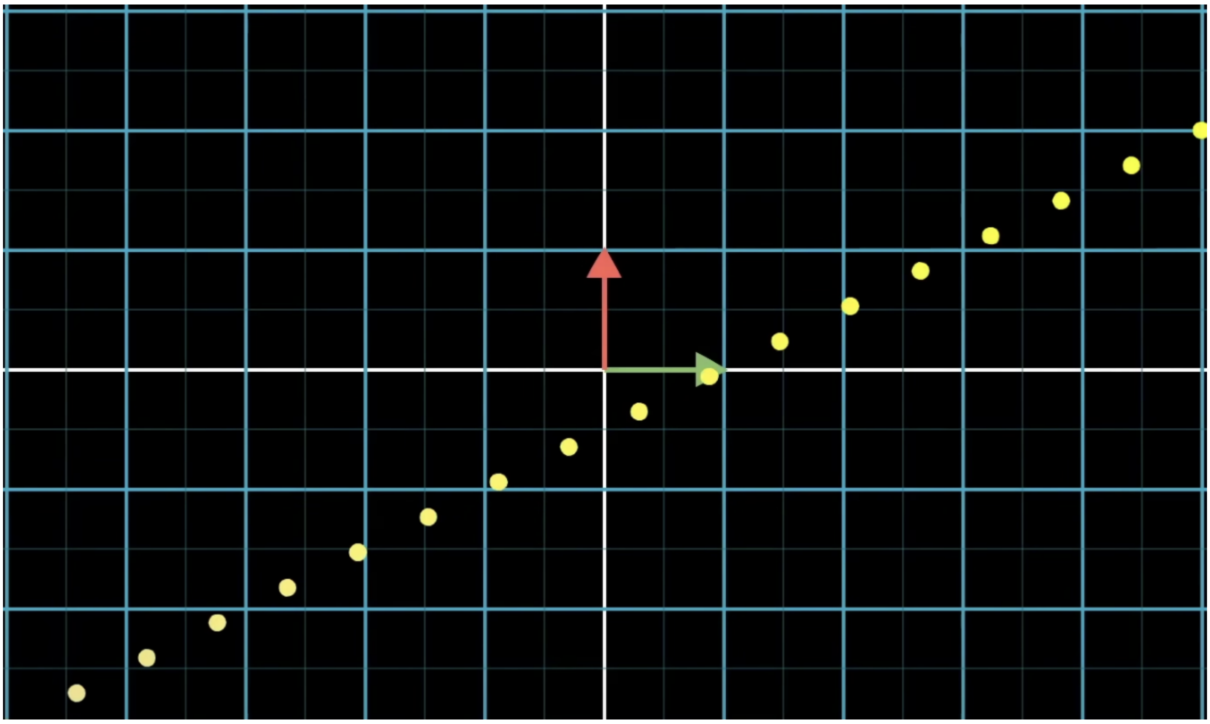


서로 다른 방향을 벡터가 가지면 내적은 음수가 된다.

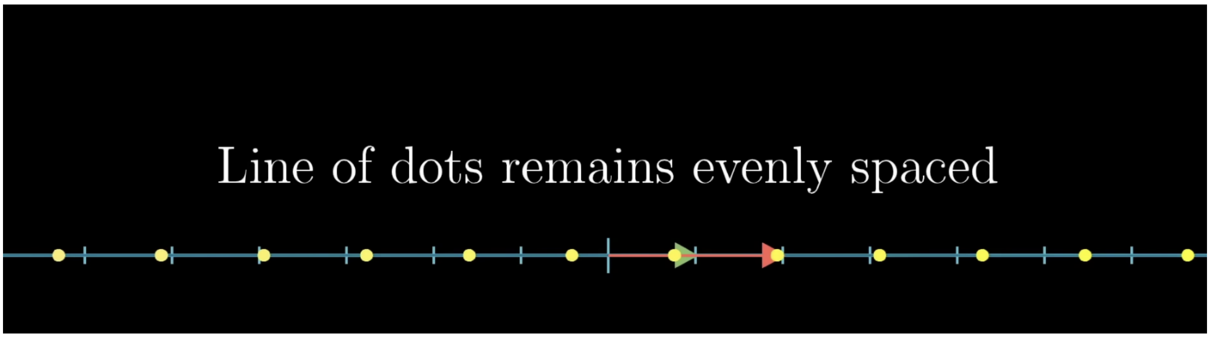
Multi Dimension to One Dimension Linear Transformation(다차원에서 1차원으로의 선형 변환)



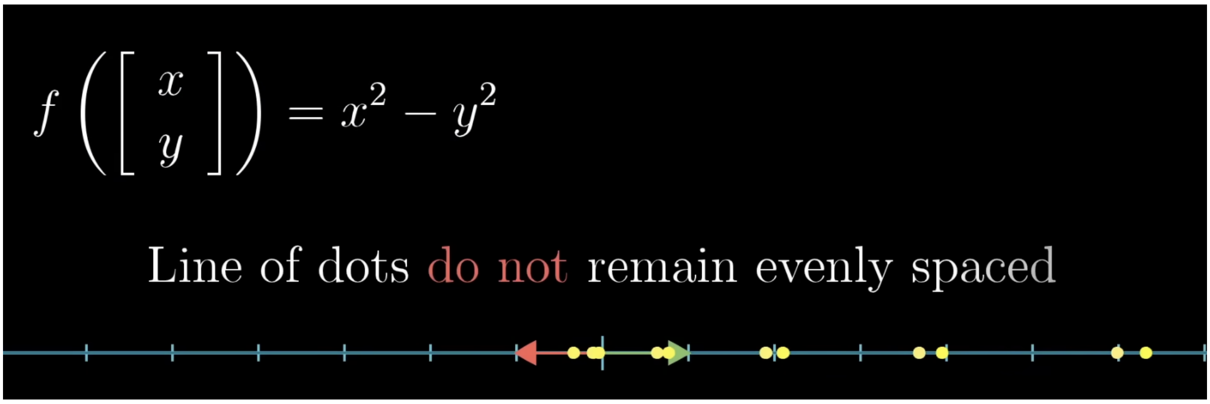
다차원이 1차원으로 즉 1차원 수선이 되는 선형변환을 생각해보자.



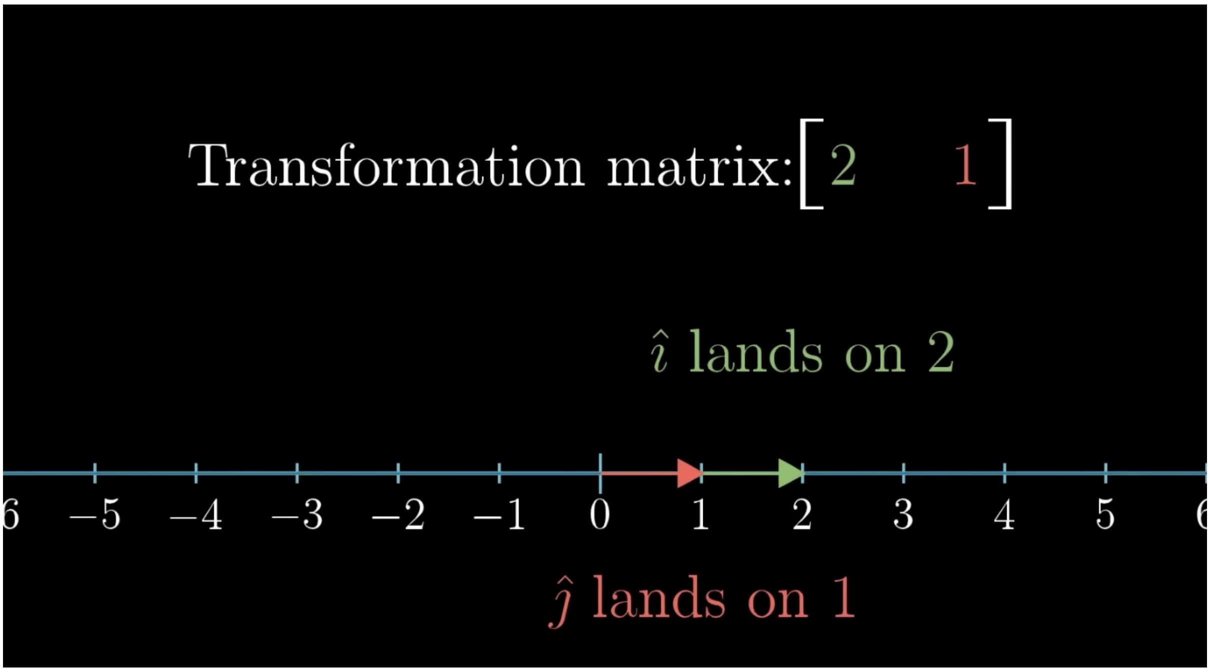
여기서 선형변환이 되었다는 것의 의미는,



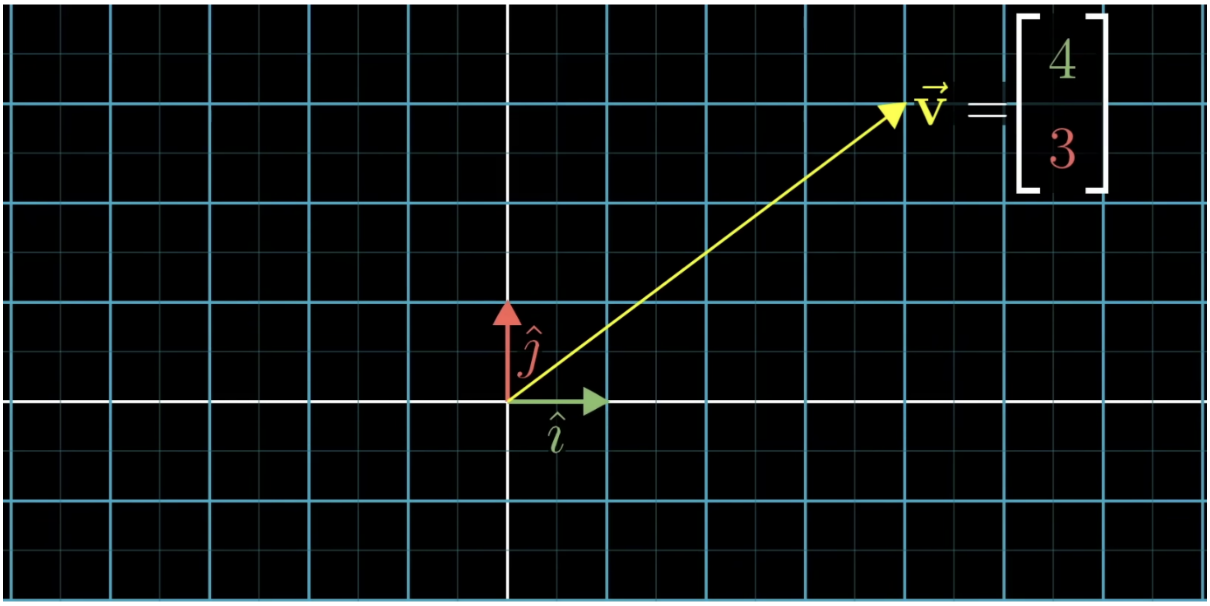
결과 공간의 벡터, 즉 수선이 일정한 간격으로 균등하게 배치되어 있는 것이다.

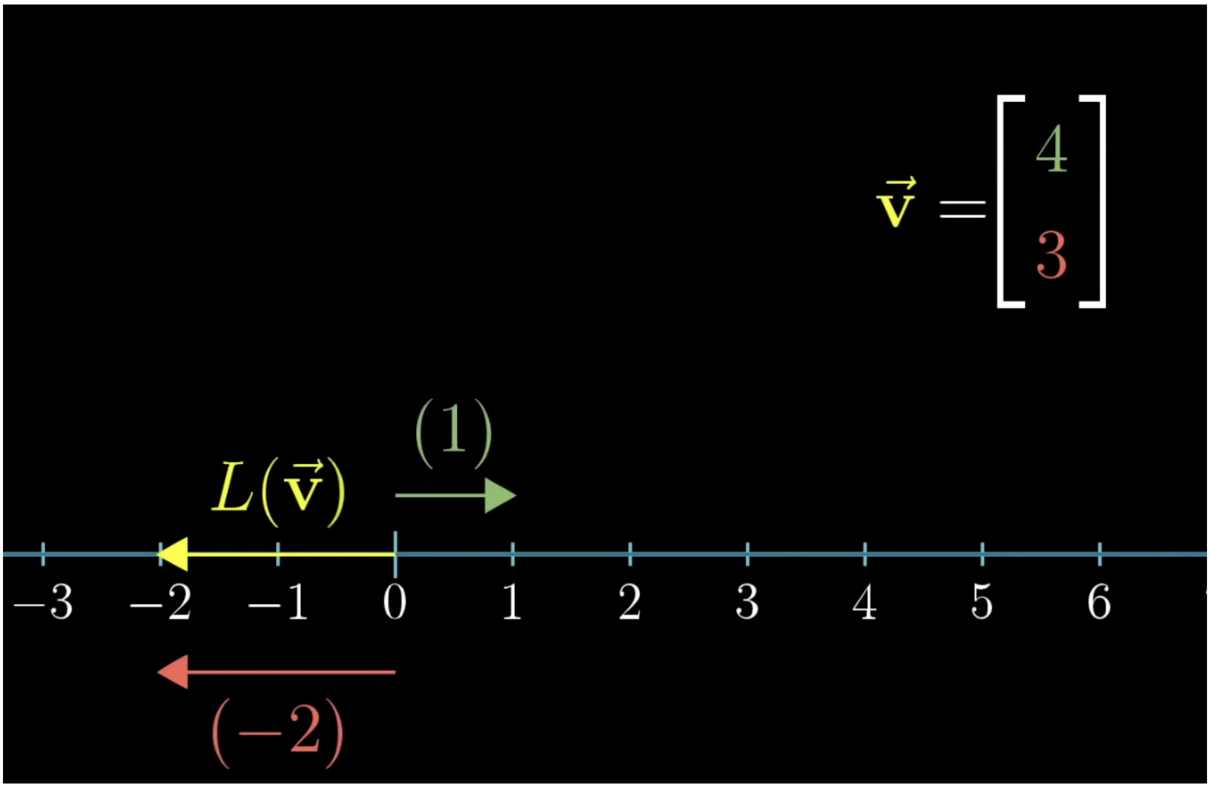


만약 그렇지 않다면 비선형적 변환일 것이다.

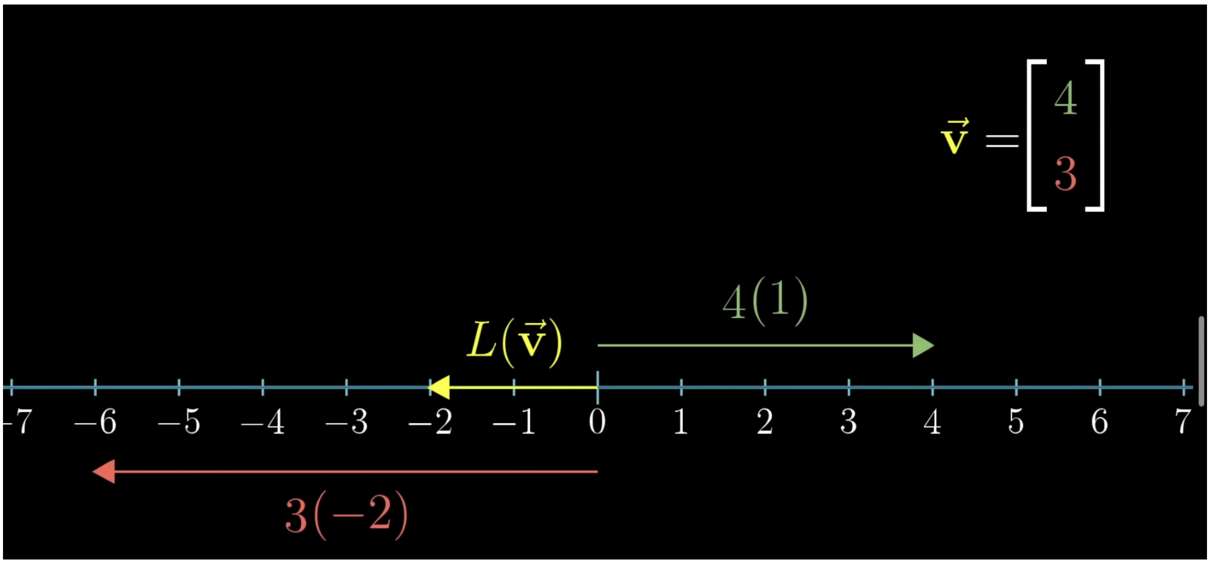


일반적으로 선형변환은 i-hat, j-hat(기저 벡터)의 도착 위치에 의해 결정된다. 결과 공간이 1차원일 경우 수선의 숫자로 표현된다.

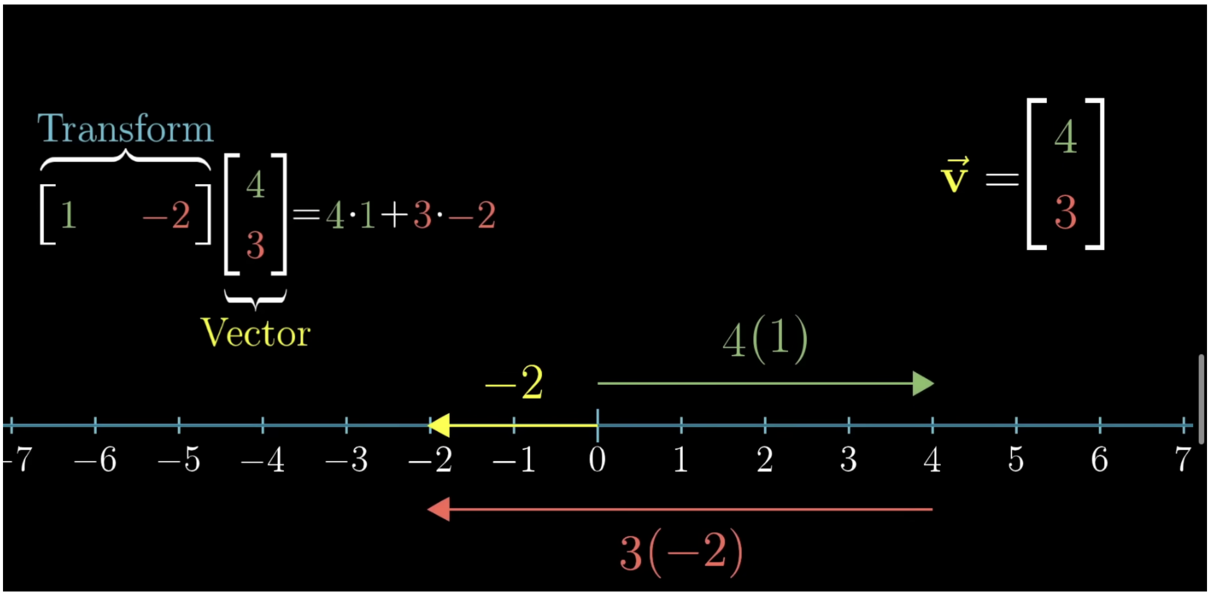




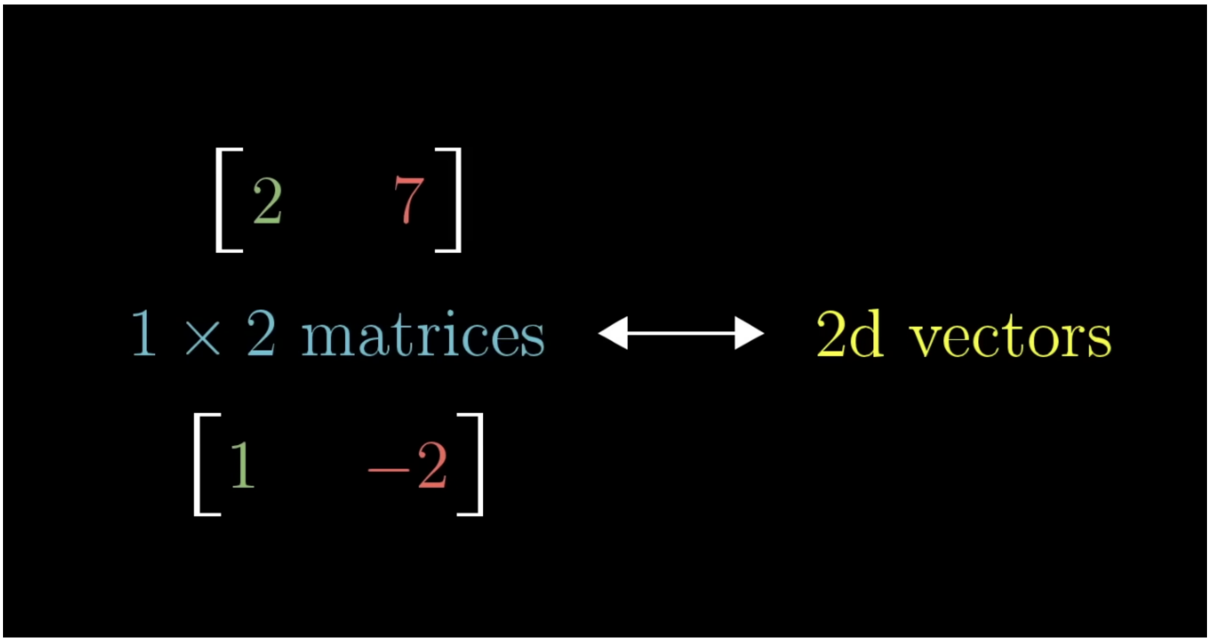
가령 i-hat=1, j-hat=-2로 변환시키는 선형변환이 있다고 해보자. 이를 [4,3] 벡터에 적용하면 어떻게 될까?

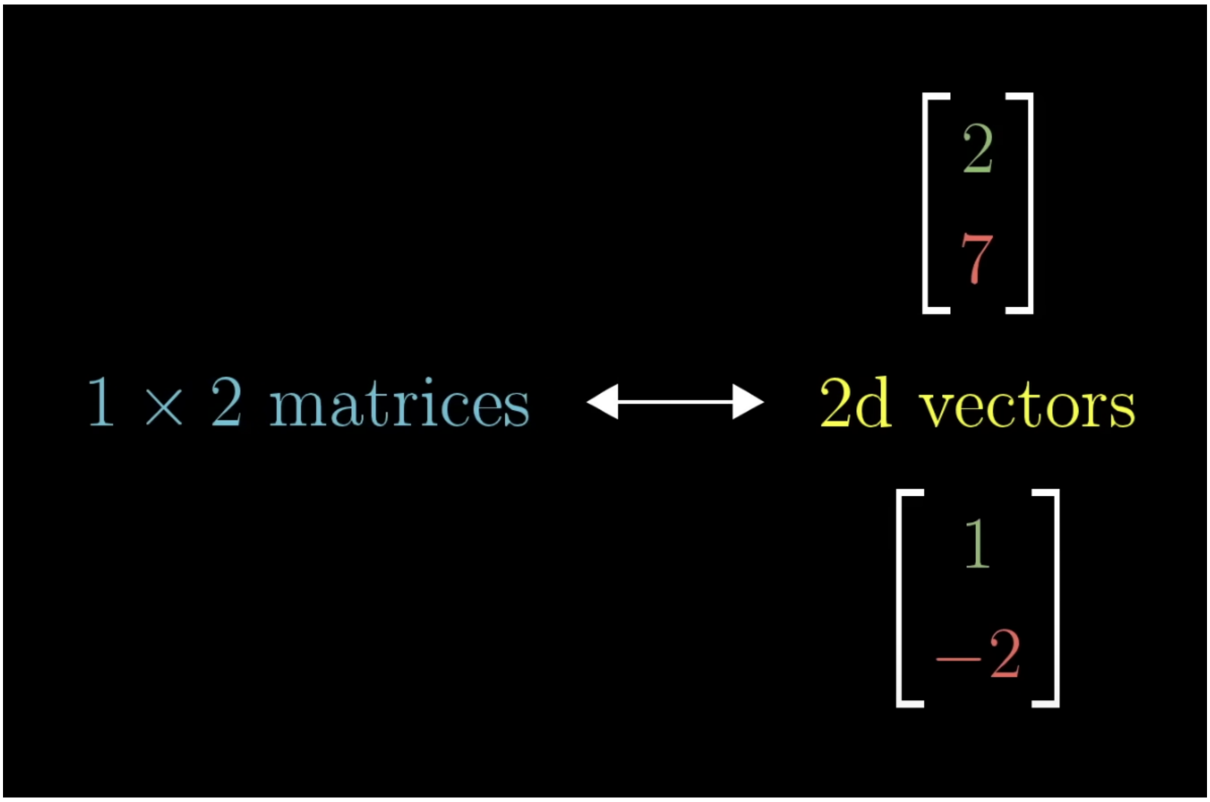


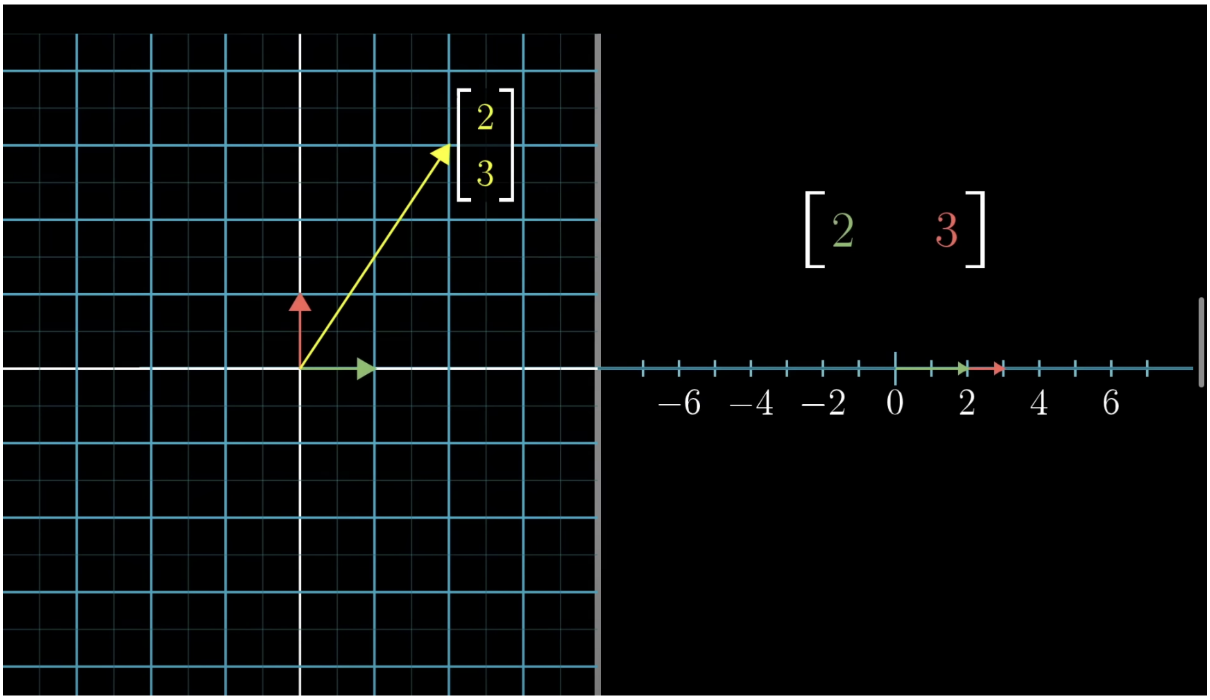
i-hat이 4배로 스케일링, j-hat이 3배로 스케일링 됨으로 결과는 -2에 도착하게 된다.



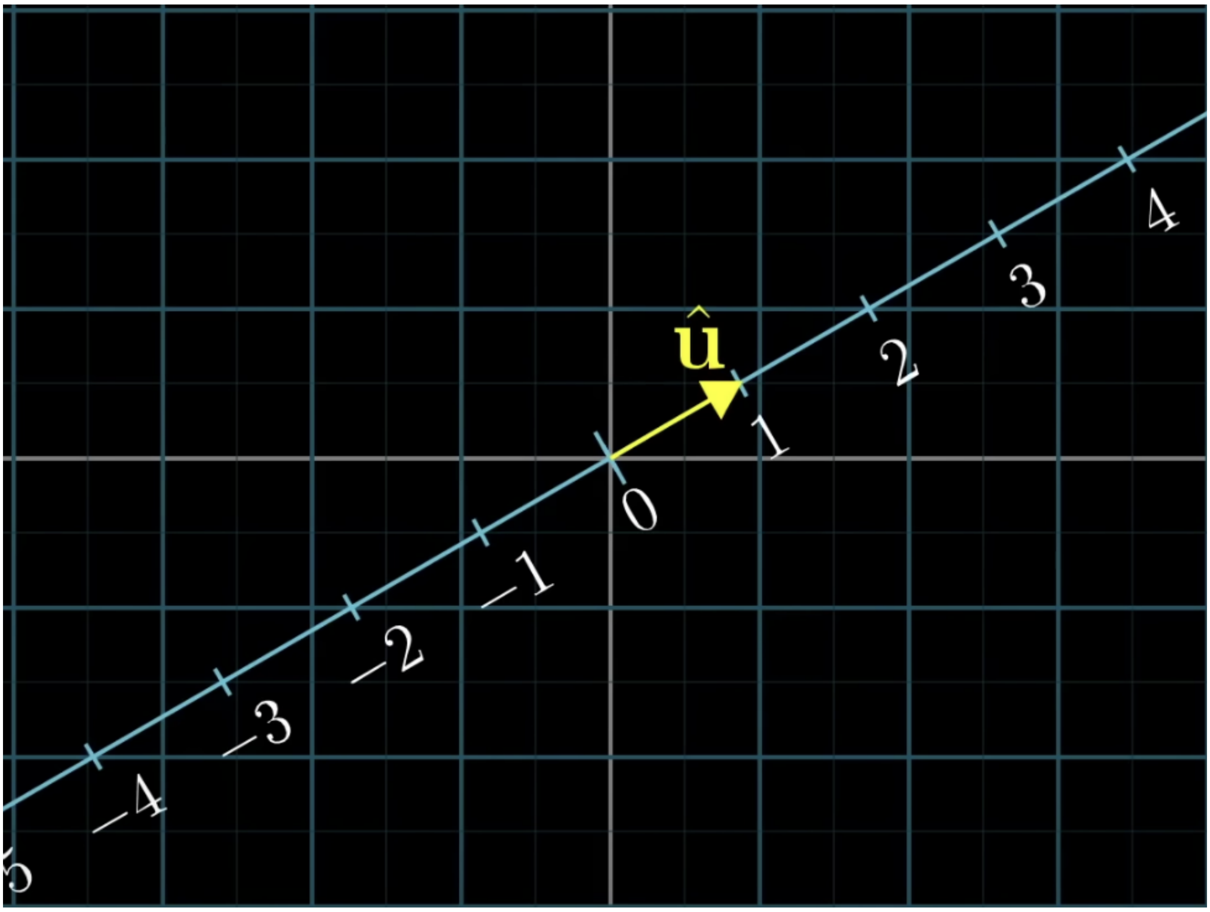
이는 수치적으로 봤을 때 행렬-벡터 곱셈이랑 같다. [1 -2] 행렬을 누워있는 벡터 [1 -2] 라고 생각하면 내적과 같아 보이지 않는가?



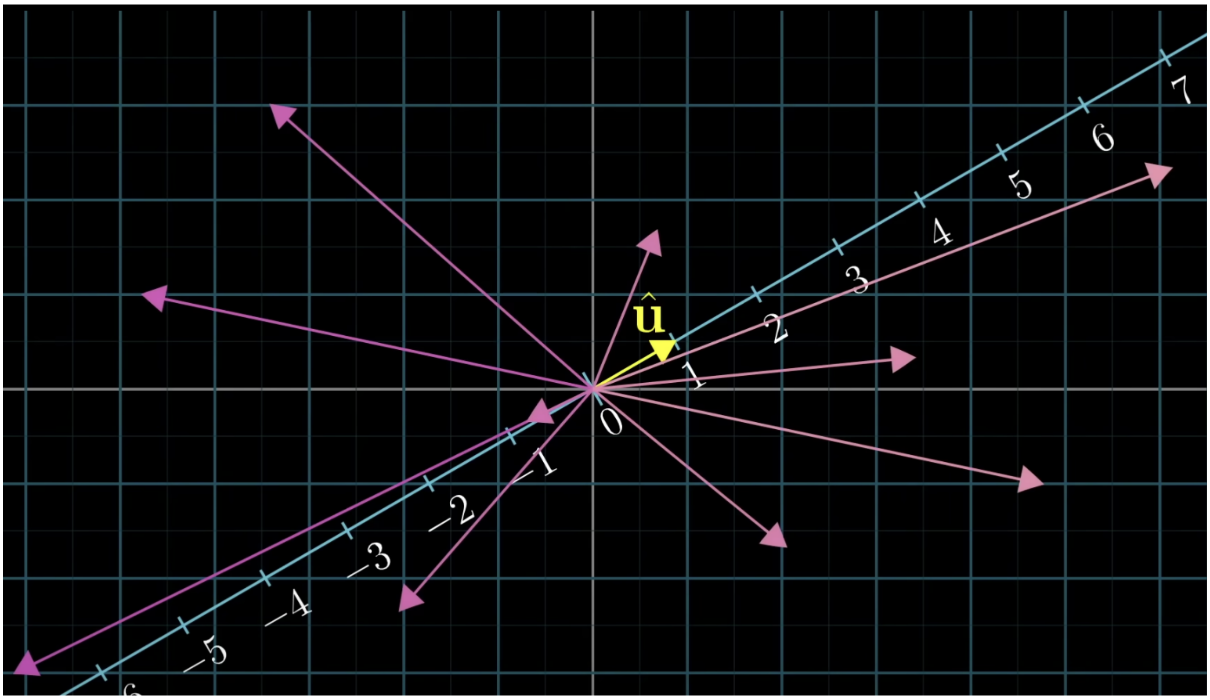


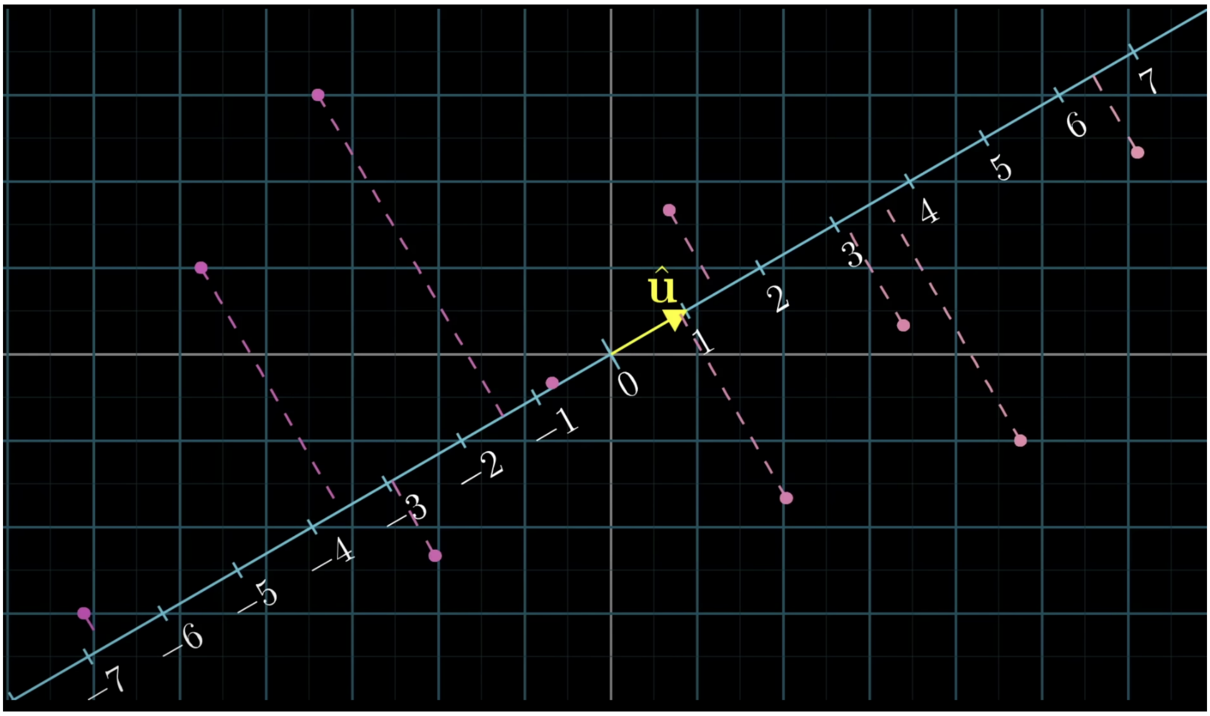


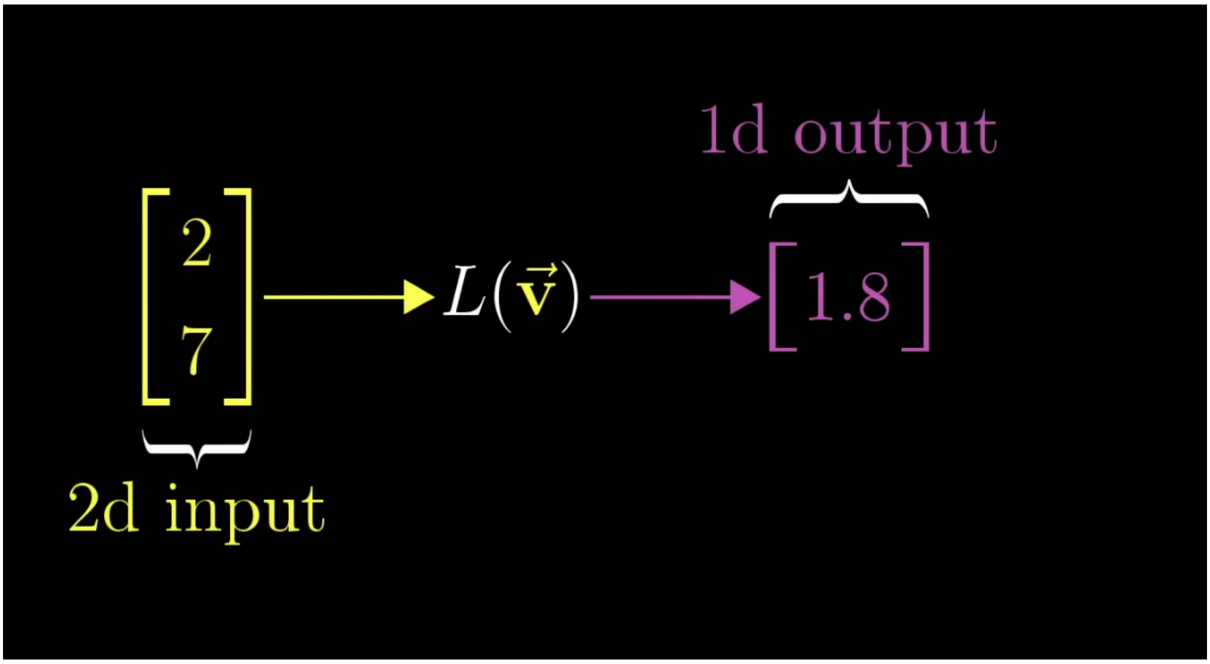
사실 1*2 행렬과 2차원 벡터는 서로 변환이 가능한 연관성이 있다.



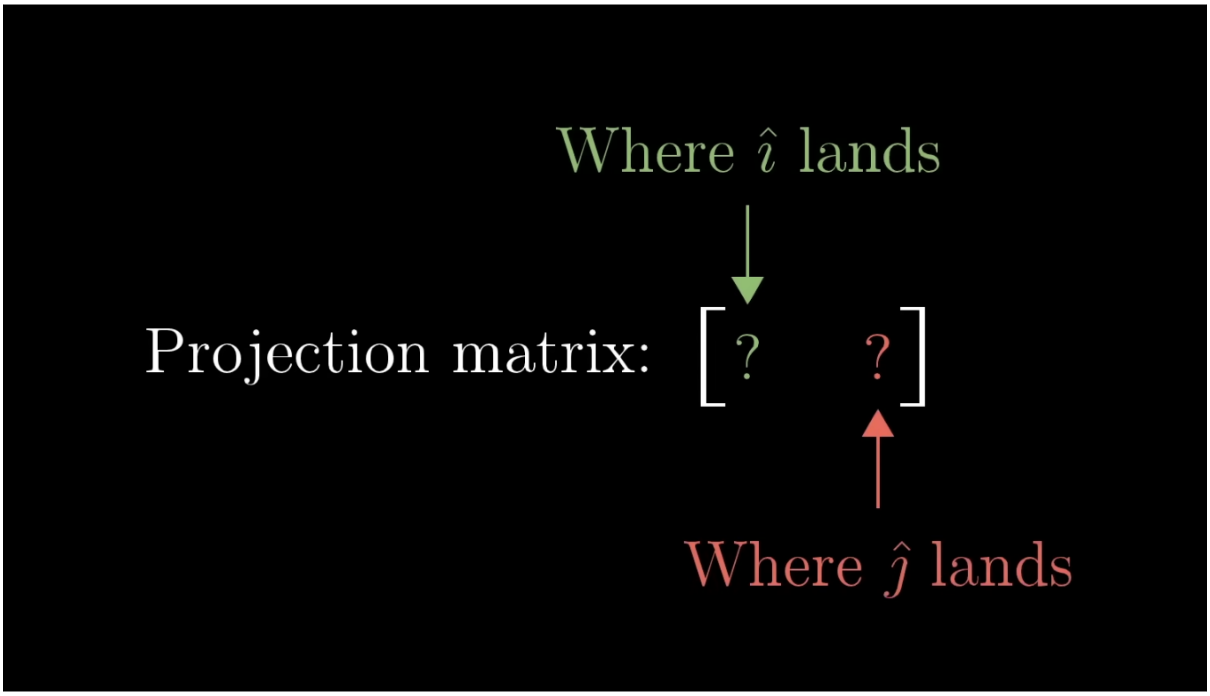
수선과 비스듬히 또 하나의 수선을 긋고(원점은 겹친다) 여기의 기저 백터 u-hat 을 생각해보자.



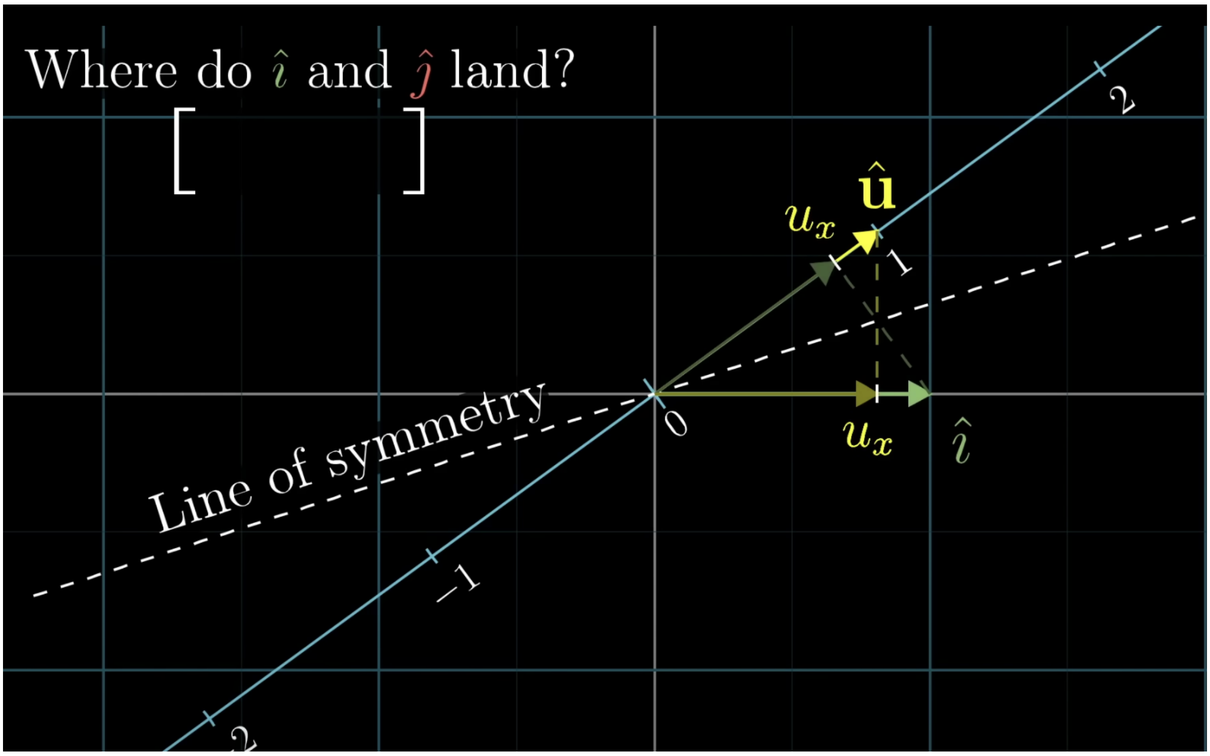




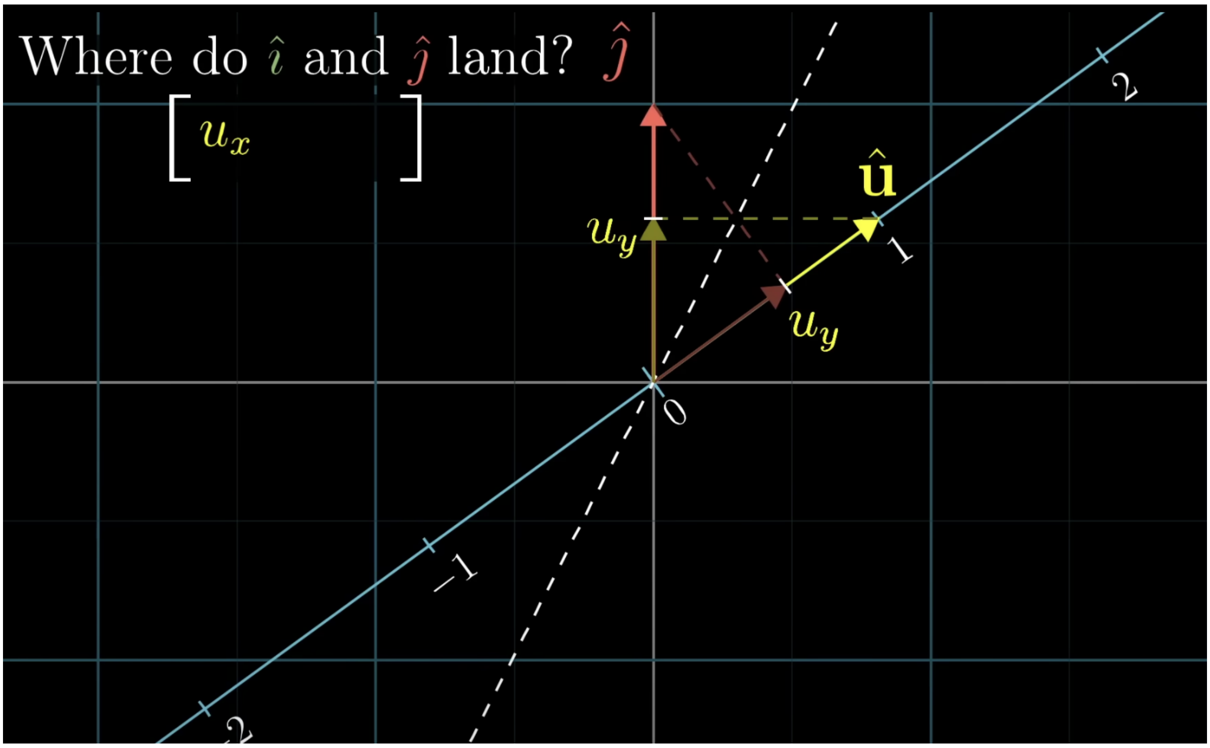
기존 좌표의 벡터를 비스듬한 수선에 투영하면 이는 2차원 벡터를 입력으로 숫자를 출력으로 내놓는 선형변환을 정의하는 것과 같다. (비스듬한 수선에 투영하는 것도 선형적이기 때문 선형변환)



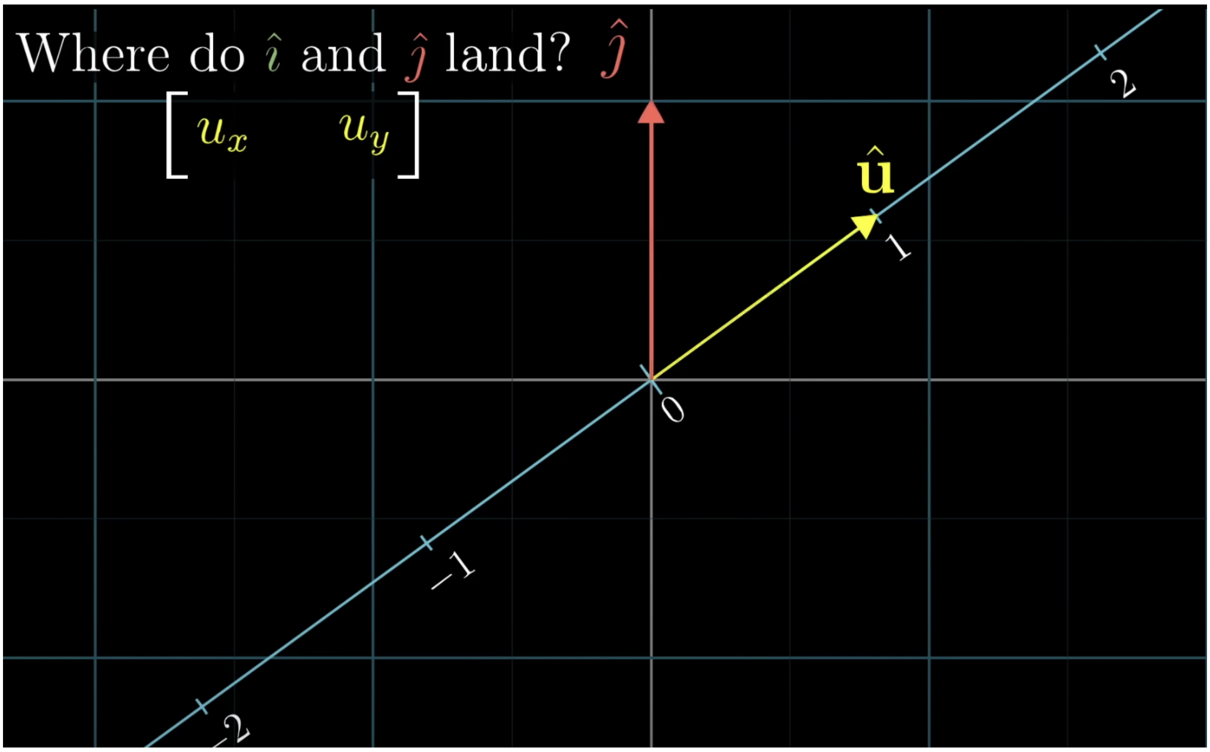
복기) 선형 변환은 행렬로 표현 가능하다.



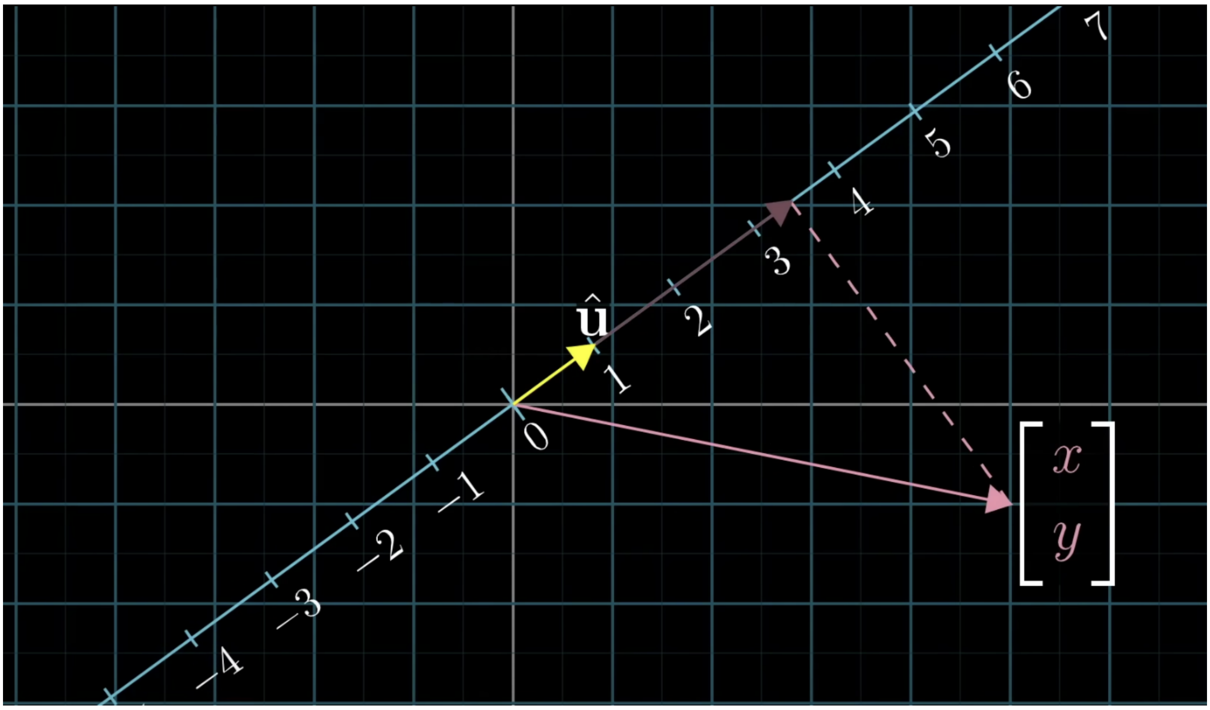
i-hat과 u-hat은 모두 단위 벡터(길이 1) 이기 때문에 i→u 로 투영하는 것은 u→i로 투영하는 것과 완전 대칭이다. 따라서 i-hat이 u-hat으로 투영된 위치를 구하는 건 u-hat이 i-hat(x축) 으로 투영된 위치를 구하는 것과 같다. 그런데 u-hat의 x축 투영된 위치는 u-hat의 x좌표와 같다.

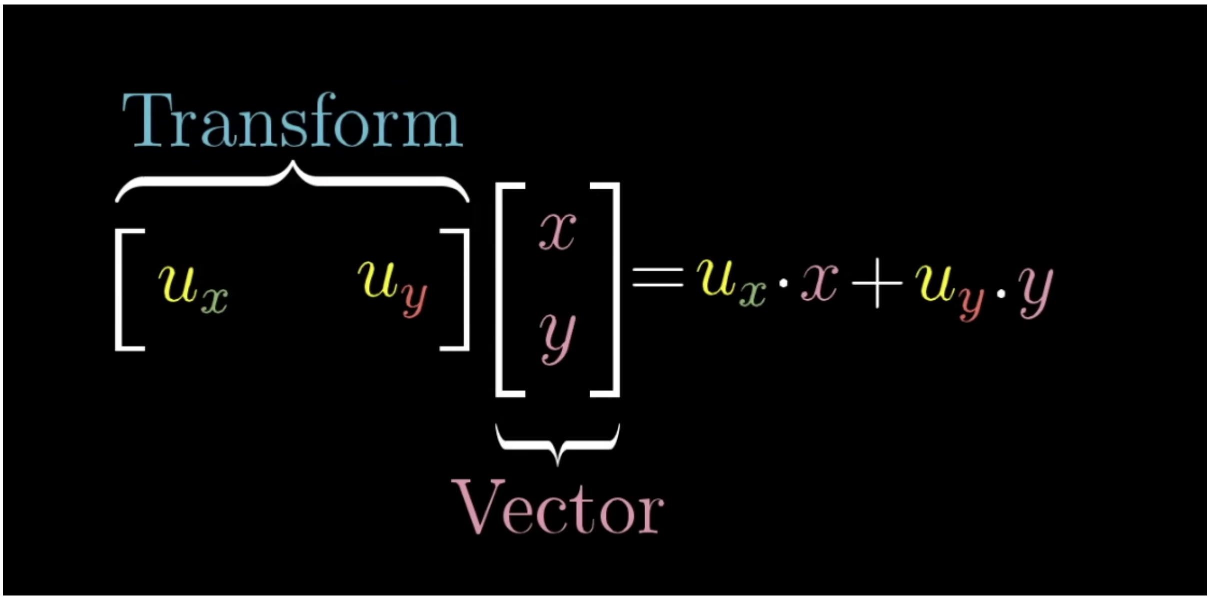


마찬가지 원리로 u-hat의 y좌표가 j-hat을 비스듬한 수선으로 투영한 위치와 같다.

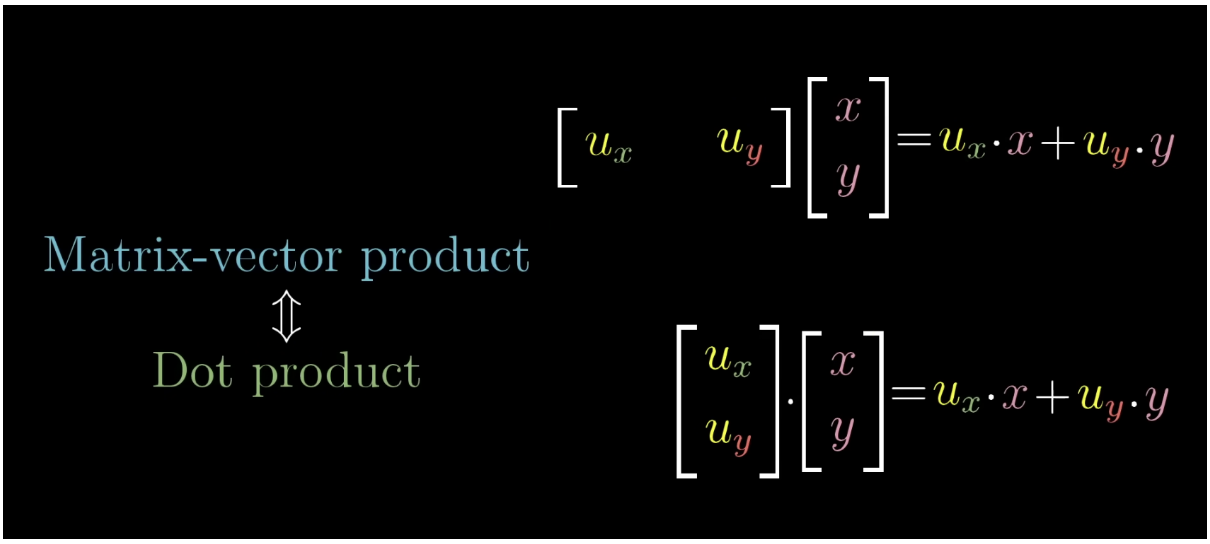


즉 이 투영 선형 변환을 나타내는 1*2 행렬은 u-hat의 좌표가 되는 것이다.





그러므로 임의의 벡터를 투영 선형 변환을 하는 것은 벡터를 행렬에 곱하는 것 과 같은 것이고 이는 계산적으로 내적(dot product)를 구하는 것과 같은 것이다.



그래서 단위 벡터와의 내적이 벡터를 다른 벡터로 투영(투영 선현변환)하는 것과 같은 것이다.