Министерство образования и науки РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

Тульский государственный университет

КАФЕДРА АВТОМАТИКИ И ТЕЛЕМЕХАНИКИ

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ НА ПЛОСКОСТИ

Лабораторная работа № 1
по курсу «Компьютерная графика»

Вариант № 3

Выполнил: студент группы 220601 _____ Белым А.А.
(подпись)
Проверил: _____ Попов А.И.
(подпись)

Тула 2012

Цель работы

Освоить математические и алгоритмические основы двумерной графики.

Задание

В варианте задания по данной лабораторной работе представлены вид плоской фигуры (многоугольник) и описание сложного геометрического преобразования как комбинации простых (поворот, растяжение или сжатие, отражение, перенос). Необходимо написать и отладить программу, которая выводит на экран заданную фигуру до и после преобразований.

Теоретическая справка

Аффинное преобразование - геометрическое преобразование плоскости или пространства, которое можно получить, комбинируя движения, зеркальные отражения и гомотетии в направлениях координатных осей.

Аффинные преобразования находят широкое применение при решении задач компьютерной графики. Для этого геометрические объекты представляются в однородных координатах.

Однородным представлением n-мерного объекта является его представление в (n+1)-мерном пространстве, полученное добавлением еще одной координаты - скалярного множителя (или масштабного фактора). Таким образом точка на плоскости представляется тремя координатами (x,y,1).

Основной целью введения однородных координат в компьютерной графике является их удобство в применении: к геометрическим преобразованиям, для описания задач проективной геометрии и в связи с необходимостью описывать несобственные (бесконечно удаленные) точки пространства. При помощи троек однородных координат и матриц третьего порядка можно описать любое аффинное преобразование плоскости.

Аффинное преобразование является комбинацией линейных преобразований, сопровождаемых переносом изображений. Для аффинных преобразований транспонированный последний столбец обобщенной матрицы 3x3 равен |0 0 1|.

Элементы произвольной матрицы аффинного преобразования не несут в себе явно выраженного геометрического смысла. Поэтому чтобы реализовать то или иное отображение, т.е. найти элементы соответствующей матрицы по заданному описанию геометрического преобразования необходимо сложное преобразование разбить на ряд частных и для каждого из них найти соответствующую матрицу.

Матрица сложного преобразования определяется произведением матриц частных(элементарных) преобразований. Например, операция поворота изображения на угол φ в точке A=(m,n) выполняется в три этапа:

- Перенос точки вращения в начало координат.
- Вращение изображения вокруг начало координат на угол φ.
- Обратный перенос точки вращения в прежнее положение.

Поскольку операция умножения матриц не является коммутативной, в цепочке преобразований менять местами матрицы нельзя.

Матрицы основных аффинных преобразований:

1. Матрица масштабирования (сжатия/растяжения):

$$\begin{matrix} a_x & 0 & 0 \\ 0 & a_y & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{matrix}$$

a_x – масштаб по оси X, a_y - масштаб по оси Y.

2. Поворот

$$\begin{matrix} \cos\varphi & \sin\varphi & 0 \\ -\sin\varphi & \cos\varphi & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{matrix}$$

φ – угол поворота.

3. Параллельный перенос

$$\begin{matrix} 1 & 0 & p \\ 0 & 1 & q \\ 0 & 0 & 1 \end{matrix}$$

p – смещение по оси X, q – смещение по оси Y.

4. Отражение

$$\begin{matrix} -1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{matrix}$$

горизонтальное отражение

$$\begin{matrix} -1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{matrix}$$

вертикальное отражение

Текст программы

Ниже представлен текст программы, написанной на языке C++, в среде Qt Creator 2.5.2 + MinGW-GCC 4.6 с использованием библиотеки Qt.

compgraph.h:

```
#ifndef COMPGRAPHVIEW_H
#define COMPGRAPHVIEW_H

#include <QGraphicsView>

//Размерность точки в однородных координатах
const int N=3;

//Мой собственный вектор(со всеми прилагающимися) для
//точки в однородных координатах
class Vector {
    double *data;
public:
    int n;
    //Конструктор по декартовым координатам точки
    Vector(int x,int y);
    //Конструктор заданной размерности
    Vector(int n);
    ~Vector();
    //Ниасилил перегрузку typecast(если она есть)
    QPoint getPoint();
    Vector& operator =(const Vector& other);
    double& operator [](int n) const;
};

class Matrix{
    Vector **data;
public:
    int n,m;
    //Конструктор заданной размерности
    Matrix(int n,int m);
    ~Matrix();
    Vector& operator [](int m) const;
    Matrix& operator =(const Matrix& other);
    //Перемножение матриц
    Matrix operator *(const Matrix& other);
    //Умножение на вектор. Учитывается однородный масштаб
    //Есть функция простого перемножения матрицы на вектор, ниже
    Vector operator *(const Vector& other);
};

class CompGraphView : public QGraphicsView
{
    Q_OBJECT;
public:
    //Матрицы трансформаций - поворота и смещения/масштаба
    Matrix *RotMatrix,*MoveMatrix;
    //Знак Каспера
    QList<Vector*> figure;
    explicit CompGraphView(QWidget *parent = 0);

private:
    //Отрисовка
    void paintEvent(QPaintEvent *event);
};

//Перемножение матриц
Matrix multMnM(const Matrix &a, const Matrix &b);
```

```
//Умножение матрицы на вектор
Vector multMnV(const Matrix &a,const Vector &v);
//Умножение матрицы на вектор с учетом однородного масштаба
Vector multMnVNorm(const Matrix &a,const Vector &v);

//Получение матрицы вращения
Matrix RotM(const double alpha=0);
/*Получение матрицы смещения/масштаба
m,n - координаты смещения
scl_x,scl_y - масштаб по осям X и Y
scl_gen - однородный масштаб*/
Matrix MovM(const double m=0,const double n=0,const double scl_x=1,
                  const double scl_y=1,const double scl_gen=1);

#endif // COMPGRAPHVIEW_H
```

compgraph.cpp:

```
#include "compgraphview.h"
#include <cmath>
#include <iostream>
#include <QDebug>
#include <QTimer>
using namespace std;

const int main_size=300,arrow_size=130,tail_wdth=50,wdth=85;
const double deg=cos(45*M_PI/180);
double x=-1;

CompGraphView::CompGraphView(QWidget *parent) :
    QGraphicsView(parent)
{
    //Описание точек фигуры
    figure<<new Vector(0,0);
    figure<<new Vector(0,main_size);
    figure<<new Vector(main_size/2-deg*tail_wdth,main_size/2+deg*tail_wdth);
    figure<<new Vector(1./2*(-arrow_size + 2*main_size - 2*deg*tail_wdth),1./2*(-
arrow_size + 2*main_size + 2*deg*tail_wdth));
    figure<<new Vector(main_size-arrow_size,+main_size);
    figure<<new Vector(main_size,main_size);
    figure<<new Vector(main_size,main_size-arrow_size);
    figure<<new Vector(1./2*(-arrow_size + 2*main_size + 2*deg*tail_wdth),1./2*(-
arrow_size + 2*main_size - 2*deg*tail_wdth));
    figure<<new Vector(main_size/2+deg*tail_wdth,main_size/2-deg*tail_wdth);
    figure<<new Vector(main_size,0);
    figure<<new Vector(main_size-2*deg*wdth,0);
    figure<<new Vector(wdth,-wdth-2*deg*wdth + main_size);
    figure<<new Vector(wdth,0);
    figure<<new Vector(0,0);
    //Создание пустых матриц трансформаций по умолчанию
    RotMatrix=new Matrix(3,3);
    *RotMatrix=RotM();
    MoveMatrix=new Matrix(3,3);
    *MoveMatrix=MovM();
}


void CompGraphView::paintEvent(QPaintEvent *event){
    //Рисовалки
    QPainter painter(viewport()); QPainterPath path;
    QPen pen(QColor("Red"));QBrush brush(QColor("Red"));
    //Текущая точка и конечная матрица преобразований
    Vector t(3);Matrix M(3,3);
    //Расчет координат центра экрана
    double centx=viewport()->width()/2,centy=viewport()->height()/2;

    //Получаем матрицу сложного преобразования
```

```
    //Перенос центра фигуры в начало координат
    M=MovM(-main_size/2.,-main_size/2.);
    //Поворот фигуры
    M=*RotMatrix*M;
    //Перенос и масштабирование
    M=*MoveMatrix*M;
    //Перенос результата в центр экрана
    M=MovM(centx,centy)*M;
    //Матрица готова!

    //Получаем первую точку и перемещаемся в неё
    //Со списком указателей получается кривовато
    t=M*(*figure[0]);
    path.moveTo(t.getPoint());

    for (int i=1;i<figure.size();++i){
        //Получаем точку и строим до неё линию до предыдущей
        t=M*(*figure[i]);
        path.lineTo(t.getPoint());
    }
    //Прорисовываем все линии на экране
    painter.strokePath(path,pen);

}

//Перемножение матриц
Matrix multMnM(Matrix const &a,Matrix const &b){
    Matrix res(a.n,b.m);
    for (int i=0;i<a.n;i++){
        for(int j=0;j<b.m;j++){
            res[j][i]=0;
            for(int k=0;k<a.m;k++){
                res[j][i]+=a[k][i]*b[j][k];
            }

        }
    }
    return res;
};

//Умножение матрицы на вектор
Vector multMnV(const Matrix &a, const Vector &v){
    Vector res(v.n);
    for (int i=0;i<a.n;i++){
        res[i]=0;
        for(int j=0;j<a.m;j++){
            res[i]+=a[j][i]*v[j];
        }
    }

    return res;
}

//Умножение матрицы на вектор с учетом однородного масштаба
Vector multMnVNorm(const Matrix &a, const Vector &v){
    Vector res=multMnV(a,v);
    res[0]/=res[2];
    res[1]/=res[2];
    return res;
}

//Получение матрицы вращения
Matrix RotM(const double alpha){
    Matrix res(3,3);
    res[0][0]=cos(alpha);
```

```
    res[1][0]=sin(alpha);
    res[2][0]=0;

    res[0][1]=-sin(alpha);
    res[1][1]=cos(alpha);
    res[2][1]=0;

    res[0][2]=0;
    res[1][2]=0;
    res[2][2]=1;
    return res;
};

/*Получение матрицы смещения/масштаба
m,n - координаты смещения
scl_x,scl_y - масштаб по осям X и Y
scl_gen - однородный масштаб*/
Matrix MovM(const double m, const double n, const double scl_x, const double
scl_y,const double scl_gen){
    Matrix res(3,3);

    res[0][0]=scl_x;
    res[1][1]=scl_y;
    res[2][2]=scl_gen;

    res[2][0]=m;
    res[2][1]=n;

    res[1][0]=0;
    res[0][1]=0;
    res[0][2]=0;
    res[1][2]=0;

    return res;
};



Vector::Vector(int x,int y){
    this->n=3;
    data=new double[this->n];
    (*this)[0]=x;(*this)[1]=y;(*this)[2]=1;
}

Vector::Vector(int n){
    this->n=n;
    data=new double[this->n];
}

Vector::~Vector(){
    delete data;
}

double& Vector::operator [](const int n) const{
    if(n>=0&&n<=this->n){
        return data[n];
    }
}

QPoint Vector::getPoint(){
    return QPoint((*this)[0],(*this)[1]);
}

Vector& Vector::operator =(const Vector& other){
    for(int i=0;i<this->n;i++){
        this->data[i]=other.data[i];
```

```
    }
    return *this;
}

Matrix::Matrix(int n,int m){
    this->n=n;
    this->m=m;
    data = new Vector*[m];
    for (int i=0;i<m;i++){
        data[i]=new Vector(n);
    }
}

Matrix::~Matrix(){
    for (int i=0;i<m;i++){
        delete data[i];
    }
    delete data;
}

Vector& Matrix::operator [](const int m) const{
    if(m>=0&&m<=this->m){
        return *data[m];
    }
}

Matrix& Matrix::operator =(const Matrix& other){
    for(int i=0;i<this->n;i++){
        for(int j=0;j<this->m;++j){
            *this->data[j]=*other.data[j];
        }
    }
    return *this;
}

Matrix Matrix::operator *(const Matrix& other){
    return multMnM(*this,other);
}

Vector Matrix::operator *(const Vector& other){
    return multMnVNorm(*this,other);
}
```

Тестовый пример

На рисунке 1 показан пример работы программы рисования и трансформаций символа с помощью аффинных преобразований.

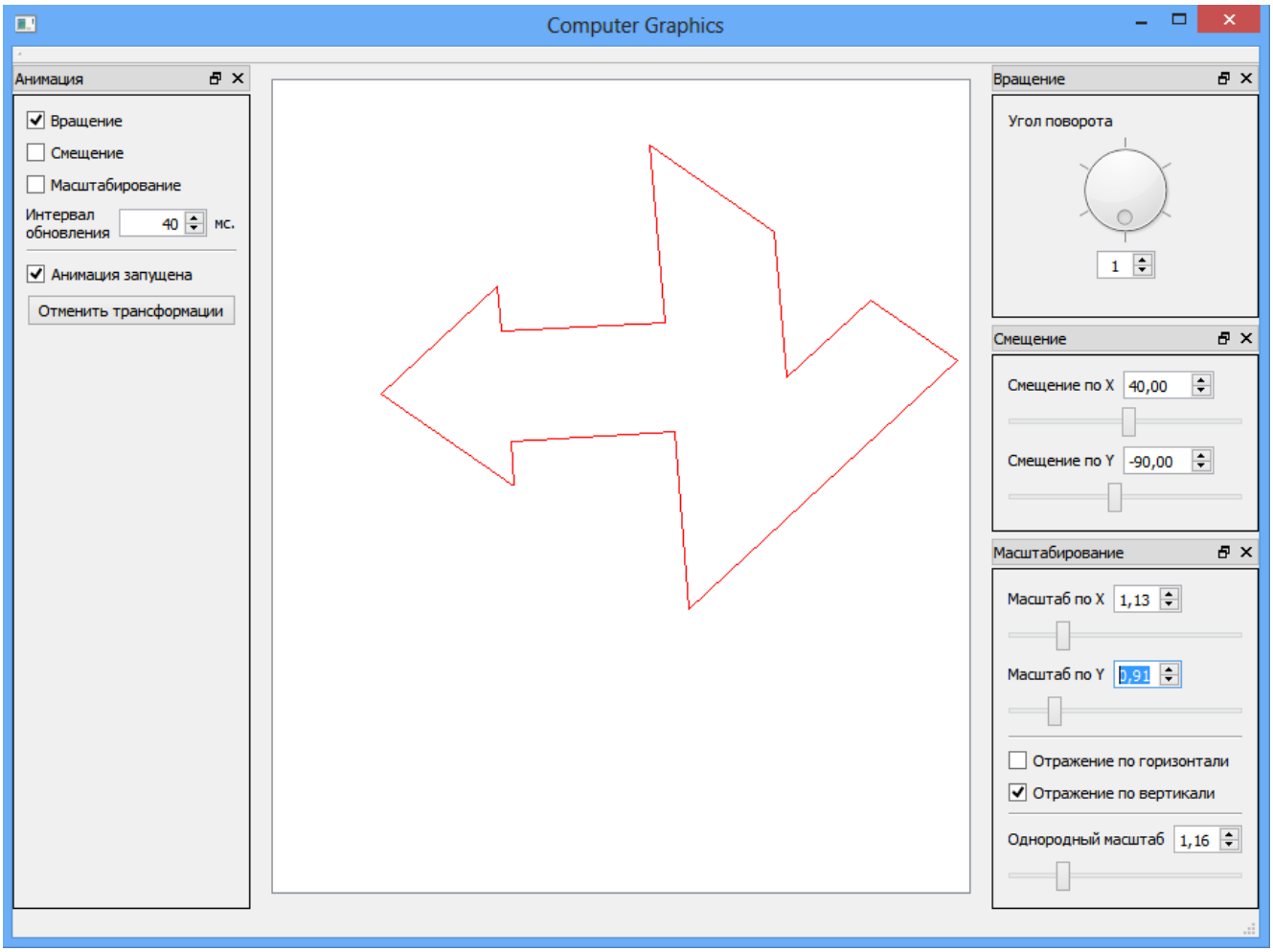

Рисунок 1— Пример работы разработанной программы.

Вывод

В ходе выполнения данной лабораторной работы я освоил математические и алгоритмические основы аффинных преобразований, а также написал программу, позволяющую совершать такие преобразования над изображением символа «Антивируса Касперского».

Аффинные преобразования позволяют удобно выполнять геометрическое преобразование плоскости или пространства, которое можно получить, комбинируя движения, зеркальные отражения в направлениях координатных осей.