



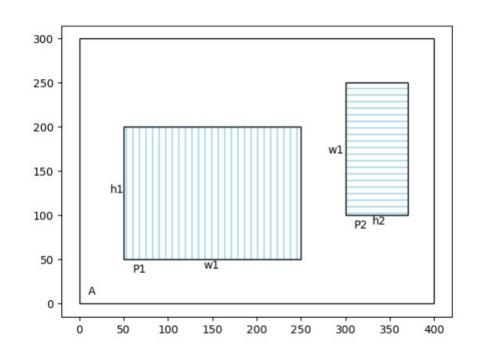
Uvod

- Kreiranje atlasa
- 2D Rectangle packing problem
- Heuristike i meta-heuristike
- Buttom-left i genetski algoritam



Definicija problema

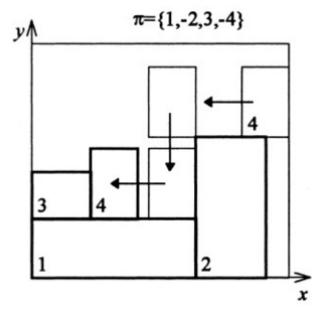
- Set S = {P1, P2,..., Pn}
- Formirati sliku A poštujući uslove:
- 1. Nikoje dve slike se ne preklapaju
- 2. Ukupne dimenzije ne prelaze granice
- 3. Slike se mogu rotirati za 90





Unapredjeni Buttom Left algoritam

- Slika se stavlja u gornji desni ugao
- Pomera se maksimalno po Y osi
- Pomera se maksimalno po X osi
- Ako imamo barijeru ispod pomeramo preko nje
- Ponavljamo postupak dok ima napredka





Iscrpni algoritam

- Generišemo sve permutacije
- Za svaku permutaciju sve orijentacije
- Primenimo IBL algoritam na tako uredjen set slika
- Merimo popunjenost atlasa
- Nalazimo maksimum



Genetski algoritam

- Kombinovana jedinka {N1,..Nn,O1,...,On}
- Fitness funkcija procenat ispunjenosti atlasa
- Turnirska selekcija
- Mutacija oba segmenta jedinke
- Elitizam u kreiranju novih generacija

1: popSize = 75

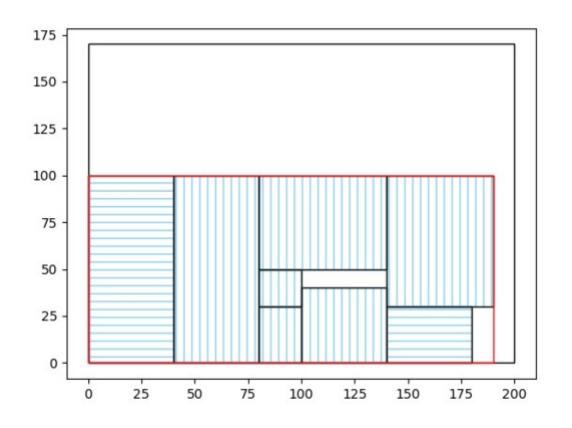
2: numGenerations = 150

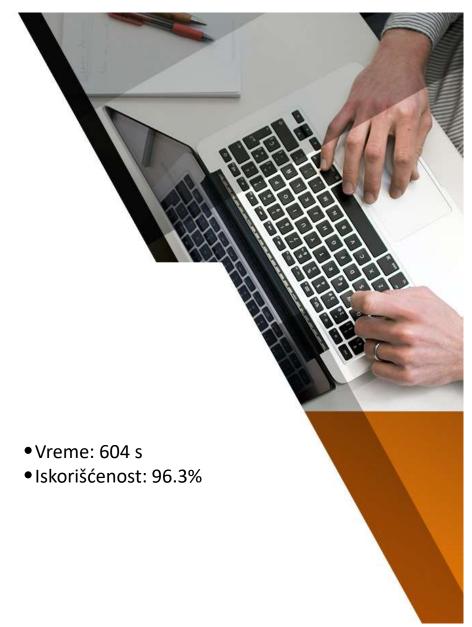
3: mutationProb = 0.1

4: tourSize = 40

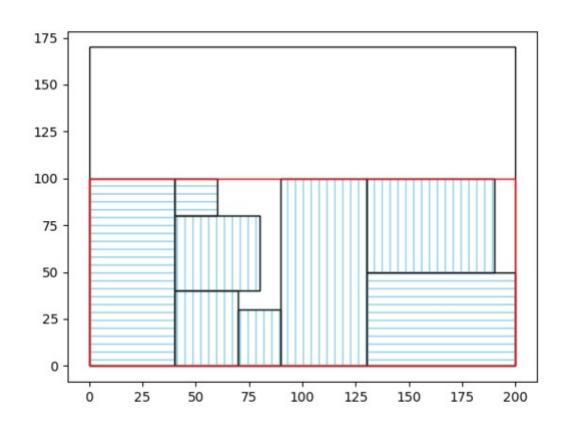
5: elitismSize = 20

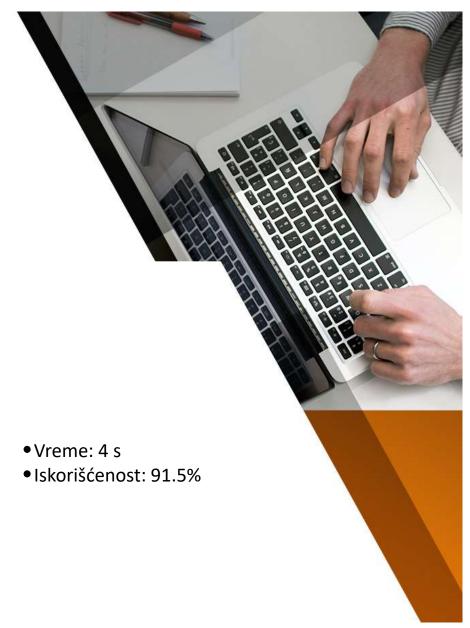
Iscrpni algoritam sa 8 slika



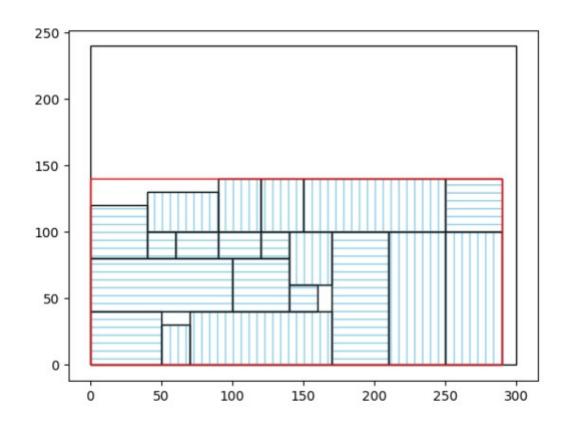


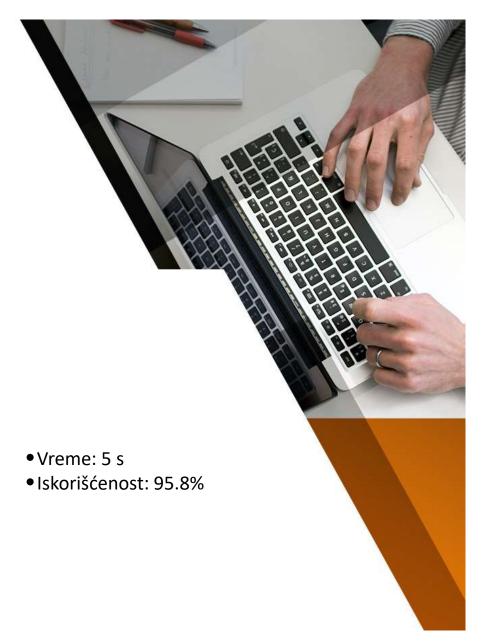
Genetski algoritam sa 8 slika





Genetski algoritam sa 20 slika







Hvala na pažnji!