
Team 12

Frédéric Blondeel	h
Martijn Debeuf	h
Toon Sauvillers	h
Dirk Vanbeveren	h
Bert Van den Bosch	h
Seppe Van Steenberghe	h

Inhoudsopgave

1	Introductie	2
2	Delaunay triangulatie	2
2.1	S-hull	2
2.2	Bowyer-Watson	2
3	Testen	3
4	Valkuilen	5
5	Besluit	5

1 Introductie

Wanneer schermen herkent en geïdentificeerd zijn, moeten ze ook nog aan elkaar gelinkt worden. Elk scherm zal zijn eigen positie toegewezen krijgen. Voor het vinden van buurschermen, om bijvoorbeeld een slang die van scherm naar scherm te laten bewegen. Is een Delaunay triangulatie een goede manier om de juiste burens te vinden. Dit verslag behandelt de keuzes die gemaakt zijn alsook een uitleg bij het gebruikte algoritme en hun tijdscomplexiteit. De mogelijke beperkingen worden met deze kennis geduid.

2 Delaunay triangulatie

Om verschillende punten mooi te verbinden, kan er gebruik worden gemaakt van een Delaunay triangulatie. Deze triangulatie wordt toegepast op de middenpunten van de schermen. Wanneer deze triangulatie op de schermen wordt geprojecteerd, zullen de liggingen van de schermen mooi worden weergegeven. Bij een Delaunay triangulatie worden alle punten zo verbonden dat ze verscheidene driehoeken vormen. De zijden van de driehoeken mogen niet overlappen en de kleinste hoek in de triangulatie moet gemaximaliseerd worden. [1]

De triangulatie kan op vele manieren worden berekend, in dit verslag zijn er twee soorten algoritmen onderzocht. Het S-hull algoritme en het Bowyer-Watson algoritme.

2.1 S-hull

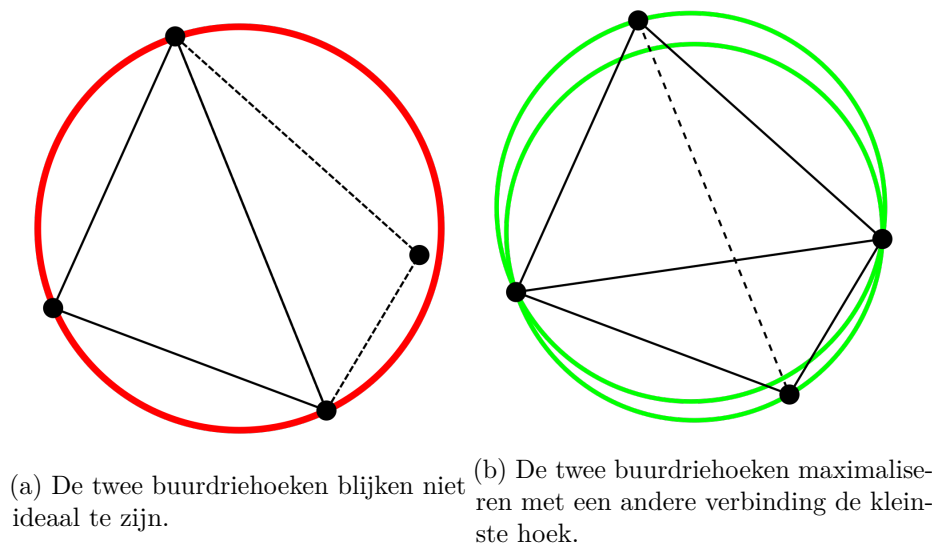
Het eerste algoritme is het S-hull algoritme. Het is een $O(n \log(n))$ algoritme, gebruikmakend van een radiaal propagerende sweep hull. S-hull start met twee punten, één daarvan is willekeurig geselecteerd. Het tweede punt is het dichtsbijzijnde punt. Vervolgens zal er een derde punt worden gezocht dat samen met de twee voorgaande punten een zo klein mogelijke cirkel maakt. Het middenpunt van deze cirkel wordt gebruikt om alle punten te sorteren t.o.v. de afstand tussen het punt en het gevonden middenpunt. Deze gesorteerde punten zullen één voor één toegevoegd worden aan de triangulatie.

Nadat alle punten sequentieel zijn toegevoegd, is er een niet overlappende triangulatie bekomen. Om een Delaunay triangulatie te bekomen moet er echter ook gekeken worden naar de hoeken. Elke driehoek zal nu worden afgegaan en er wordt gekeken of er geen andere driehoek kan gevormd worden met de buurdriehoeken zodat de minimale hoek gemaximaliseerd wordt, zie figuur 1. [2]

Dit algoritme is echter niet gebruikt. Ook al is het algoritme $O(n \log(n))$ het vereist een zeer goede data management om deze snelheid te behalen. [3] Er is daarom gekozen voor een simpeler algoritme, namelijk het Bowyer-Watson algoritme.

2.2 Bowyer-Watson

Het Bowyer-Watson algoritme is wel geïmplementeerd. Het heeft een tijdscomplexiteit van $O(n^2)$, dit is aanzienlijk trager dan het S-hull algoritme. [4] Het vereist echter een minder complex data management en is daarom ook makkelijker te implementeren. De tijdscomplexiteit is ook relatief te zien, er zijn namelijk maar maximaal 120 schermen. Meer schermen kunnen er door het identificatiemechanisme niet worden geïdentificeerd. Gezien het laag aantal punten, moet het algoritme niet nodeloos complex worden en kan er gekeken worden naar ‘tragere’ algoritmen, zoals het Bowyer-Watson algoritme.



Figuur 1: Het maximaliseren van de kleinste hoek [1]

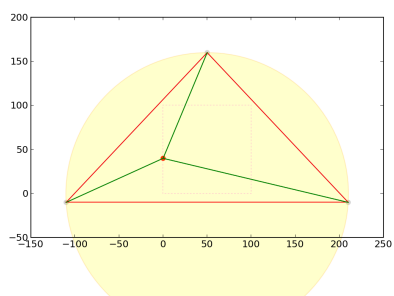
Bowyer-Watson gaat er van uit dat punten enkel worden toegevoegd in een al bestaande Delaunay triangulatie. Als eerste worden er twee superdriehoeken gezocht. Deze driehoeken zullen alle te trianguleren punten bevatten. De implementaties waarop het algoritme is gebaseerd [4] [5] stelden beiden een ‘superdriehoek’ voor, zie figuur 2a. Echter is het simpeler om een omkaderende vierhoek te vormen en deze te splitsen in twee driehoeken. Vervolgens worden alle punten één voor één toegevoegd.

Voor elk punt worden de driehoeken gezocht waarvan het punt in de omschreven cirkel zit. Wanneer twee driehoeken eenzelfde zijde delen, wordt deze verwijderd. Alle punten van de omschreven veelhoek van de twee driehoeken worden nu verbonden met het toegevoegde punt, zie figuur 2b. Met deze werkwijze zal er op elk moment een Delaunay triangulatie zijn en moeten de driehoeken achteraf niet meer overlopen worden. Dit maakt het data management minder complex.

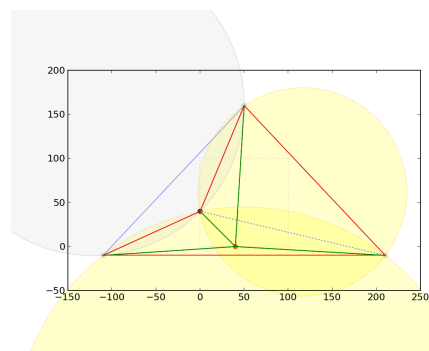
Als alle punten zijn toegevoegd, worden de driehoeken die één of meer hoeken van de omkaderende vierhoek bevatten verwijderd, zie figuur 2c. Aangezien deze driehoeken aan de buitenkant liggen is dit toegestaan. Er zal een Delaunay triangulatie overblijven van alle onderzochte punten.

3 Testen

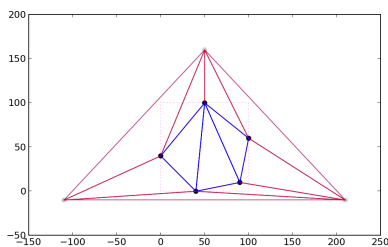
Voor de correctheid van het Bowyer-Watson algoritme zijn bepaalde subalgoritmen heel belangrijk. Zo is er een subalgoritme om te controleren dat een punt in een cirkel ligt. Deze wordt getest met een paar cases waar het punt in de cirkel, op de cirkel en uit de cirkel ligt. Voor het subalgoritme waar er twee driehoeken gevormd worden die alle punten omvatten. Wordt er gekeken dat alle punten in één van de twee driehoeken ligt. Hierbij wordt meetkunde gebruikt. Een punt ligt in een driehoek wanneer het aan dezelfde kant ligt van alle zijden van de driehoek, met alle zijden in éénzelfde richting doorlopen. Dit wordt gecontroleerd met behulp van het kruisproduct tussen de vector van de zijde en de vector van het punt. [6]



(a) De rode superdriehoek waarin alle punten zullen worden toegevoegd.



(b) Een nieuw punt wordt toegevoegd. In geel de omschreven cirkels. De gestippelde zijde wordt verwijderd, de groenen toegevoegd.



(c) In rood alle driehoeken verbonden met de superdriehoek, deze worden uiteindelijk verwijderd.

Figuur 2: Het Bowyer-Watson algoritme [4]

4 Valkuilen

Een Delaunay triangulatie werkt in vele gevallen. Enkel wanneer alle schermen colinear zijn, zal er geen triangulatie gevonden worden. Ook wanneer er minder dan drie schermen zijn, is een triangulatie niet mogelijk. Er kan dan geen driehoek gevormd worden. De gevonden triangulatie zal in de meeste gevallen uniek zijn. Enkel wanneer er meer dan drie punten op één cirkel liggen, kunnen er meerdere Delaunay triangulaties gevonden worden, dit zal echter geen valkuil vormen.

5 Besluit

Referenties

- [1] Delaunay triangulation. https://en.wikipedia.org/wiki/Delaunay_triangulation.
- [2] David Sinclair. S-hull: a fast sweep-hull routine for delaunay triangulation. s-hull.org, 2010.
- [3] Erik Thune Lund. Implementing high-performance delaunay triangulation in java. mathesis, Department of Informatics, University of Oslo, 2014.
- [4] Bowyer-watson algorithm. https://en.wikipedia.org/wiki/Bowyer%E2%80%93Watson_algorithm.
- [5] S.W. Sloan and G.T. Houlsby. An implementation of watson’s algorithm for computing 2-dimensional delaunay triangulations. Technical report, Department of Civil Engineering, University of Newcastle and Department of Engineering Science, University of Oxford, 1984.
- [6] Dirk Roose. *Toepassingen van meetkunde in de informatica*. Scientica Cursusdienst, 2007.