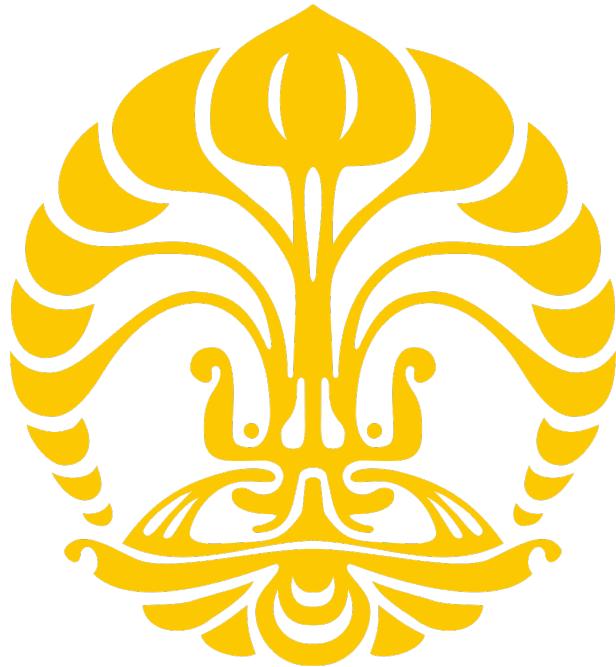


LAPORAN TEKNIS

TUGAS KELOMPOK ANALISIS NUMERIK

**Studi Penggunaan Bézier Curves dalam Pembuatan
Ilustrasi Gambar yang Sudah Ada**



Disusun oleh Kelompok C10:

Argya Farel Kasyara	2306152424
Alexander William Lim	2306207505
Jason Kent Winata	2206081313
Daffa Abhipraya Putra	2306245131

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Indonesia
2025

"Dengan ini, kami menyatakan bahwa tugas ini adalah hasil pekerjaan kelompok sendiri."



Argya Farel Kasyara

NPM: 2306152424



Alexander William Lim

NPM: 2306207505



Jason Kent Winata

NPM: 2206081313



Daffa Abhipraya Putra

NPM: 2306245131

Rangkuman

Laporan ini membahas implementasi metode numerik untuk merepresentasikan gambar raster menjadi ilustrasi vektor menggunakan kurva Bézier kubik. Fokus utama laporan ini adalah metode **Pure Interpolation**, di mana setiap titik kontur yang diekstraksi dari citra raster dihubungkan secara langsung menggunakan kurva Bézier. Selain itu, kami juga membandingkan metode ini dengan pendekatan optimisasi menggunakan *Least Squares Fitting* untuk menganalisis perbedaan efisiensi dan kualitas representasi.

Daftar Isi

Rangkuman	3
1. Pendahuluan	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penulisan	5
1.4 Batasan Masalah	5
2. Dasar Teori	6
2.1 Dasar Teori	6
2.2 Pure Interpolation	6
3. Metodologi Eksperimen	7
3.1 Pengolahan Citra (Image Processing)	7
3.2 Pure Interpolation Algorithm	7
3.3 Pembuatan PDF	8
4. Hasil dan Analisis (Pure Interpolation)	9
I. Percobaan 1: Makara UI (Kompleks)	9
II. Percobaan 2: Logo Superbank (Sederhana)	9
III. Percobaan 3: Gradient (Failure Case)	10
IV. Analisis Umum Pure Interpolation	10
5. Menggunakan Least Square untuk Optimisasi	11
5.1 Metodologi (Recursive Curve Fitting)	11
5.2 Hasil Eksperimen (Least Squares)	11
5.3 Perbandingan Visual dan Efisiensi	11
6. Kesimpulan	12
Daftar Referensi	13
Lampiran	14

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kurva Bézier merupakan salah satu primitif grafis terpenting dalam *Computer Assisted Design* (CAD) dan grafis vektor. Kemampuannya untuk memodelkan bentuk lengkung yang halus dengan hanya beberapa titik kontrol menjadikannya sangat efisien dibandingkan dengan representasi poligon atau raster. Dalam proyek ini, kami mengeksplorasi bagaimana mengonversi citra raster statis menjadi representasi matematis menggunakan kurva Bézier, sebuah proses yang dikenal sebagai *vectorization* atau *image tracing*.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang dikaji adalah:

1. Bagaimana mengekstraksi titik-titik data yang merepresentasikan bentuk dari sebuah citra raster?
2. Bagaimana merepresentasikan sekumpulan titik data tersebut menggunakan kurva Bézier dengan metode interpolasi murni?
3. Bagaimana membandingkan efisiensi metode interpolasi murni dengan metode optimisasi *Least Squares*?
4. Bagaimana cara menghasilkan berkas keluaran standar (PDF) yang dapat memvisualisasikan hasil kurva tersebut?

1.3 Tujuan Penulisan

1. Mengekstraksi titik-titik data kontur dari citra raster.
2. Mengimplementasikan algoritma *Pure Interpolation* untuk menghubungkan setiap titik kontur dengan kurva Bézier.
3. Menganalisis perbandingan antara metode *Pure Interpolation* dan *Least Squares Fitting*.
4. Menghasilkan berkas PDF vektor dari hasil perhitungan kurva.

1.4 Batasan Masalah

- Kurva yang digunakan adalah Bézier kubik (derajat 3).
- Masukan berupa citra raster (PNG/JPG).
- Keluaran berupa berkas PDF.

2. Dasar Teori

2.1 Dasar Teori

Kurva Bézier derajat n didefinisikan oleh persamaan parametrik menggunakan polinomial Bernstein:

$$B(t) = \sum_{i=0}^n \binom{n}{i} (1-t)^{n-i} t^i P_i, \quad 0 \leq t \leq 1$$

Untuk kasus Cubic Bézier ($n = 3$), persamaannya adalah:

$$B(t) = (1-t)^3 P_0 + 3(1-t)^2 t P_1 + 3(1-t)t^2 P_2 + t^3 P_3$$

Representasi ini menjamin bahwa kurva dimulai di P_0 (saat $t = 0$) dan berakhir di P_3 (saat $t = 1$). Garis singgung di P_0 searah dengan vektor $\vec{P_0 P_1}$, dan di P_3 searah dengan $\vec{P_2 P_3}$.

2.2 Pure Interpolation

Dalam metode *Pure Interpolation*, tujuan utamanya adalah membuat kurva yang melalui setiap titik data yang tersedia secara eksak. Jika diberikan sekumpulan titik D_0, D_1, \dots, D_k , kita membuat segmen kurva Bézier antara setiap pasangan titik berurutan D_i dan D_{i+1} .

Secara matematis, untuk menjamin kontinuitas C^0 (kurva tersambung), titik akhir segmen ke- i harus sama dengan titik awal segmen ke- $(i+1)$. Ini sudah terpenuhi dengan menetapkan $P_0 = D_i$ dan $P_3 = D_{i+1}$.

Untuk menentukan titik kontrol internal P_1 dan P_2 , kami menggunakan pendekatan interpolasi linear sederhana. Pendekatan ini menempatkan titik kontrol pada garis lurus yang menghubungkan D_i dan D_{i+1} dengan pembagian segmen yang merata (1/3 dan 2/3 jarak).

Rumus yang digunakan adalah:

$$\begin{aligned} P_1 &= D_i + \frac{1}{3}(D_{i+1} - D_i) = \frac{2}{3}D_i + \frac{1}{3}D_{i+1} \\ P_2 &= D_i + \frac{2}{3}(D_{i+1} - D_i) = \frac{1}{3}D_i + \frac{2}{3}D_{i+1} \end{aligned}$$

Dengan konfigurasi ini, kurva Bézier kubik akan berimpit dengan garis lurus yang menghubungkan D_i dan D_{i+1} . Meskipun secara teknis ini adalah kurva derajat 3, bentuk geometrisnya adalah segmen garis lurus. Hal ini dipilih karena titik-titik kontur yang dihasilkan dari ekstraksi citra (pixel-based) sudah sangat rapat, sehingga interpolasi linear antar piksel sudah memberikan representasi visual yang sangat akurat tanpa perlu menebak kelengkungan antar piksel.

3. Metodologi Eksperimen

3.1 Pengolahan Citra (Image Processing)

Kami menggunakan pustaka cv2 (OpenCV) untuk tahap pra-pemrosesan. Kami menggunakan *Canny Edge Detection* untuk mendekripsi tepi berdasarkan gradien intensitas. Metode ini bekerja dengan mencari area di mana intensitas piksel berubah drastis (misalnya dari hitam ke putih). Hasil dari tahap ini adalah sekumpulan titik koordinat (x, y) yang merepresentasikan garis tepi gambar.

3.2 Pure Interpolation Algorithm

Algoritma utama kami untuk metode ini (`fit_curve_pure_interpolation`) mengiterasi setiap titik kontur dan membentuk kurva Bézier.

Pseudocode:

```
Algorithm: Pure Interpolation Curve Fitting
Input: List of contour points D = [D_0, D_1, ..., D_k]
Output: List of Bezier curves

1. Initialize empty list 'curves'
2. If length(D) < 2:
    Return empty list

3. For i from 0 to k-1:
    // Set endpoints
    P0 = D[i]
    P3 = D[i+1]

    // Calculate internal control points (Linear Interpolation)
    // P1 is 1/3 of the way from P0 to P3
    P1.x = (2/3) * P0.x + (1/3) * P3.x
    P1.y = (2/3) * P0.y + (1/3) * P3.y

    // P2 is 2/3 of the way from P0 to P3
    P2.x = (1/3) * P0.x + (2/3) * P3.x
    P2.y = (1/3) * P0.y + (2/3) * P3.y

    // Create curve segment
    curve = [P0, P1, P2, P3]
    Append curve to 'curves'

4. Return 'curves'
```

3.3 Pembuatan PDF

Kami mengembangkan generator PDF (`pdf_generator.py`) yang menulis perintah-perintah grafis PDF secara manual.

Pseudocode:

Algorithm: Generate PDF

Input: List of Bezier curves, Output filename

1. Initialize PDF Structure:

 Write the PDF Header ("%PDF-1.4").

2. Construct Content Stream:

 For each curve in the list:

 Append "Move To" command (m) for P0.

 Append "Curve To" command (c) using P1, P2, P3.

 Append "Stroke" command (S).

3. Finalize PDF:

 Write Object Catalog, Pages, and Page objects.

 Write Cross-Reference Table (xref).

 Write Trailer and EOF.

4. Hasil dan Analisis (Pure Interpolation)

Pada bagian ini, kami menyajikan hasil eksperimen menggunakan metode **Pure Interpolation** pada beberapa jenis gambar.

I. Percobaan 1: Makara UI (Kompleks)

Kami melakukan percobaan pada gambar logo Makara UI (`makara.png`) yang memiliki geometri kompleks.

Tabel 4.1 Statistik Pure Interpolation pada Makara UI

Metrik	Nilai
Dimensi Gambar	1890×2065 piksel
Total Kontur	46
Total Titik Asli	74,615 titik
Total Kurva Bézier	74,569 kurva
Rasio Kompresi	1 kurva per 1.00 titik

Visualisasi Hasil:

Input	Output (Pure Interpolation)
<code>./input/makara.png</code>	[IMAGE: Hasil PDF Pure Interpolation Makara]

II. Percobaan 2: Logo Superbank (Sederhana)

Kami juga menguji pada logo Superbank (`superbank.png`) yang memiliki bentuk geometris sederhana.

Tabel 4.2 Statistik Pure Interpolation pada Logo Superbank

Metrik	Nilai
Dimensi Gambar	512×512 piksel
Total Kontur	3
Total Titik Asli	2,546 titik
Total Kurva Bézier	2,543 kurva
Rasio Kompresi	1 kurva per 1.00 titik

Visualisasi Hasil:

Input	Output (Pure Interpolation)
./input/superbank.png	[IMAGE: Hasil PDF Pure Interpolation Superbank]

III. Percobaan 3: Gradient (Failure Case)

Kami melakukan percobaan pada gambar `gradient.png` di mana warna objek memiliki gradien yang halus menyatu dengan latar belakang atau perubahan warna yang tidak tajam.

Tabel 4.3 Statistik Pure Interpolation pada Gradient

Metrik	Nilai
Dimensi Gambar	1000 × 1000 piksel
Total Kontur	0
Total Titik Asli	0 titik
Total Kurva Bézier	0 kurva

Analisis Kegagalan: Pada percobaan ini, output PDF yang dihasilkan **kosong (blank)**. Hal ini disebabkan oleh cara kerja algoritma *Canny Edge Detection* yang bergantung pada perubahan intensitas piksel yang tajam (gradien tinggi) untuk mendeteksi tepi. Pada gambar dengan gradien warna yang halus, tidak terdapat batas tegas yang dapat diidentifikasi sebagai “tepi” oleh algoritma, sehingga tidak ada titik kontur yang diekstraksi. Akibatnya, tidak ada kurva yang dapat dibentuk.

IV. Analisis Umum Pure Interpolation

- Akurasi Sempurna:** Metode ini menjamin akurasi visual yang sangat tinggi karena setiap titik kontur direpresentasikan.
- Inefisiensi Ukuran:** Rasio kompresi konsisten pada angka 1:1. Jumlah kurva yang dihasilkan sangat masif (74 ribu untuk Makara), membuat ukuran file tidak efisien.

5. Menggunakan Least Square untuk Optimisasi

Sebagai perbandingan dan solusi atas inefisiensi metode *Pure Interpolation*, kami juga mengimplementasikan metode **Hybrid** yang menggunakan **Least Squares Fitting**.

5.1 Metodologi (Recursive Curve Fitting)

Algoritma ini bekerja secara rekursif: 1. Mencoba mencocokkan *satu* kurva Bézier pada sekumpulan titik kontur menggunakan metode kuadrat terkecil (*Least Squares*). 2. Menghitung galat maksimum antara kurva hasil fitting dengan titik asli. 3. Jika galat melebihi ambang batas (*threshold*), segmen titik dibagi dua pada titik dengan galat terbesar, dan proses diulang untuk kedua bagian tersebut.

5.2 Hasil Eksperimen (Least Squares)

Kami menjalankan algoritma ini pada gambar Makara UI (`makara.png`) untuk membandingkan hasilnya.

Tabel 5.1 Statistik Least Squares pada Makara UI

Metrik	Nilai
Total Titik Asli	74,615 titik
Total Kurva Bézier	797 kurva
Rasio Kompresi	1 kurva per 93.62 titik

5.3 Perbandingan Visual dan Efisiensi

Output (Pure Interpolation)	Output (Least Squares / Hybrid)
[IMAGE: Hasil PDF Pure Interpolation] 74,569 Kurva	[IMAGE: Hasil PDF Least Squares] 797 Kurva

Gambar 5.1 Perbandingan Visual Pure Interpolation vs Least Squares

Analisis Perbandingan: * **Efisiensi Ekstrem:** Metode *Least Squares* mampu mereduksi jumlah kurva dari **74,569** menjadi hanya **797**. Ini adalah pengurangan sebesar **98.9%** dalam jumlah primitif grafis yang diperlukan. * **Kualitas Visual:** Secara visual, hasil *Least Squares* tetap terlihat sangat mulus dan mempertahankan bentuk asli logo dengan baik. Mata manusia sulit membedakan perbedaan antara interpolasi murni setiap piksel dengan aproksimasi kurva halus, terutama pada resolusi tinggi. * **Kesimpulan:** Metode *Least Squares* jauh lebih superior untuk keperluan ilustrasi vektor karena menghasilkan file yang ringan dan efisien tanpa mengorbankan kualitas visual secara signifikan.

6. Kesimpulan

Proyek ini berhasil mendemonstrasikan dua pendekatan dalam vektorisasi citra menggunakan kurva Bézier:

1. **Pure Interpolation:** Menghubungkan setiap titik data secara langsung. Metode ini menjamin akurasi 100% terhadap data input tetapi sangat tidak efisien (rasio kompresi 1:1), menghasilkan puluhan ribu kurva untuk gambar kompleks.
2. **Least Squares Fitting (Optimisasi):** Menggunakan pendekatan statistik untuk mencocokkan kurva terbaik pada sekumpulan titik. Metode ini terbukti sangat efektif, mampu merepresentasikan gambar yang sama dengan jumlah kurva yang jauh lebih sedikit (rasio kompresi ~1:93) sambil mempertahankan kualitas visual yang tinggi.
3. **Keterbatasan Deteksi Tepi:** Kedua metode sangat bergantung pada kualitas deteksi tepi (*Canny*). Pada gambar dengan gradien halus, metode ini gagal mengekstraksi kontur, menyebabkan kegagalan vektorisasi.

Untuk aplikasi praktis seperti desain grafis dan penyimpanan aset digital, metode optimisasi dengan *Least Squares* adalah pilihan yang jauh lebih baik dibandingkan interpolasi murni.

Daftar Referensi

Sauer, T. (2012). *Numerical Analysis* (2nd ed.). Pearson.

Lampiran

Complete Source Code: <https://github.com/absolutepraya/bezier-curves-python>