

# Índice

1. Resumen	1
2. Cálculo del poliedro	1
2.1. Determinación de la posición de los vértices	1
2.2. Cubrimiento convexo de los vértices	2
3. Ejemplos de poliedros para $4 \leq N \leq 24$	2
4. Implementación	3
4.1. Características del lenguaje	5
4.2. Cálculo de la posición final de las cargas	5
4.3. Cálculo del cubrimiento convexo	6
4.4. Renderización de poliedros	8

## 1. Resumen

Un conjunto de cargas eléctricas del mismo signo en un conductor tienden a repelerse, de forma que se sitúan en una configuración de mínima energía. Esta configuración sitúa las cargas en la superficie del conductor.

El siguiente programa de **OpenSCAD** simula el comportamiento de varias cargas encerradas en un conductor esférico. Tras encontrar la configuración de mínima energía, presenta el resultado como las aristas del cubrimiento convexo de las cargas, siendo este siempre un poliedro convexo.

Los poliedros generados presentan un alto grado de simetría. La forma final alcanzada parece depender únicamente del número de vértices iniciales, excepto por algunas simetrías especulares.

## 2. Cálculo del poliedro

### 2.1. Determinación de la posición de los vértices

Para determinar la posición final de las cargas dentro de la esfera se realiza una simulación del movimiento de las cargas eléctricas dentro de la esfera, hasta que su posición se estabilice. Para ello se siguen los siguientes pasos:

1. Se inicializan las  $N$  cargas a posiciones  $c_i$  aleatorias del espacio.
2. Por cada carga  $c_i$ :
  - a) La fuerza de repulsión con cada una de las otras cargas  $c_j$  se calcula como

$$f_{ij} = K \cdot \frac{(c_i - c_j)}{|(c_i - c_j)|^2}$$

La constante  $K$  debería representar factores como el intervalo de tiempo de cada paso de la simulación y las masas de las cargas y su resistencia al movimiento, aunque en la práctica se ajusta a valores más altos para acelerar el resultado.

- b) Se suman dichas fuerzas para encontrar la fuerza total resultante  $f_i$  sobre  $c_i$ .  $f_i = \sum_{j \neq i}^N f_{ij}$
3. Por cada carga  $c_i$ :
    - a) Se calcula la nueva posición de la carga  $i$  como  $c'_i = c_i + f_i$ .
    - b) La posición resultante se proyecta sobre una esfera de radio  $r$  centrada en el origen  $c''_i = \frac{c'_i}{|c'_i|}$
  4. Las nuevas posiciones  $c_i$  son los valores de  $c''_i$
  5. Se itera desde el paso 2 hasta alcanzar el criterio de terminación.
    - a) El criterio de terminación del bucle es la estabilidad de las posiciones  $c_i$ , comparando un umbral  $\epsilon$  con  $\sum_i^N |c''_i - c_i|$

La figura 1 muestra gráficamente el proceso del cálculo de la nueva posición de una carga, para dos dimensiones y tres cargas totales.

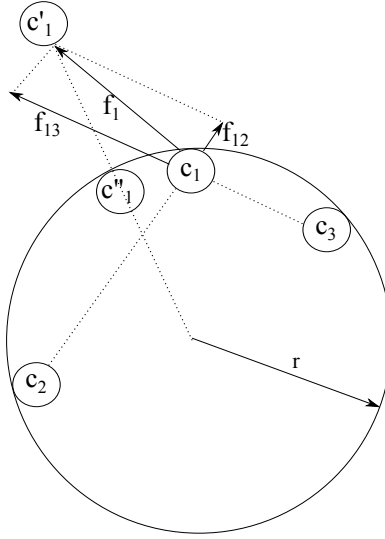


Figura 1: Cálculo de la nueva posición de la carga  $c_1$  para un total de 3 cargas

## 2.2. Cubrimiento convexo de los vértices

Tras a primera parte del cálculo, se obtienen las posiciones  $c_i$  de los vértices del poliedro. Cada triplete de puntos define

- Una cara *exterior* (o parte de una cara) de este poliedro.
- Un triángulo *interior* que no forma parte del cubrimiento convexo de los vértices.

El algoritmo utilizado para determinar las aristas exteriores del poliedro es el siguiente:

1. Se parte del conjunto  $T$  de todos los tripletes

$$\{\{c_i, c_j, c_k\} | 1 \leq i < j < k \leq N\}$$

2. Por cada triplete  $\{t_1, t_2, t_3\}$

- a) Se calcula la ecuación del plano que contiene sus tres puntos  $ax + by + cy + d = 0$ , siendo  $\times$  el producto vectorial y  $\cdot$  el producto escalar.

$$(a, b, c) = (t_2 - t_1) \times (t_3 - t_1)$$

$$d = -(a, b, c) \cdot t_1$$

- b) Se sustituye cada punto  $c_i$  en la ecuación del plano obtenida. Si el triplete pertenece al cubrimiento convexo, todos los resultados tendrán el mismo signo (o 0).
- c) Si el triplete pertenece al cubrimiento, sus aristas  $\{t_1, t_2\}$ ,  $\{t_2, t_3\}$  y  $\{t_3, t_1\}$  se añaden al conjunto  $A$  de aristas exteriores.

## 3. Ejemplos de poliedros para $4 \leq N \leq 24$

Los ficheros STL de definición de cada poliedro pueden generarse desde la línea de comandos de **OpenSCAD**. El programa se invoca con los parámetros necesarios para fijar el número de vértices a calcular, así como la precisión del cálculo (variables  $\$fn$  y  $\$fa$ ). El *shellscript* del listado 1 muestra un bucle con el cálculo de los poliedros desde 4 a 24 vértices.

```
#!/bin/sh
SCADFILE=./electrostatic-polyedron.scad

poliedro () {
  local N=$1
  openscad -o poliedro-$N.stl -D N=$N -D '$fn=50' -D '$fa=50' "$SCADFILE"
}
for i in $(seq 4 24)
do
  poliedro $i
done
```

Listado 1: Generación de los sólidos de ejemplo

Los ficheros STL generados pueden visualizarse con **OpenSCAD**, utilizando la orden `import`, como se muestra en el listado 2

```
STLFILE="poliedro-10.stl";
ANGLE=20;

rotate([ANGLE,0,0]){
    translate([0,0,0]) {
        import(STLFILE);
    }
}
```

Listado 2: Generación de los sólidos de ejemplo

Las imágenes utilizadas en la tabla 1 se han generado con el programa del listado 1 y el *script* del listado 3

```
#!/bin/bash -x
SCADFILE=./view-stl.scad

imagenes() {
    local N=$1
    local BIG=poliedro-$N.png
    local SMALL=poliedro-$N-small.png
    openscad -o $BIG --camera=0,0,525,0,0,0 --colorscheme=Nature -D STLFILE="\poliedro-$N.stl\" "$SCADFILE"
    convert -resize 128x128 $BIG $SMALL
}

for i in $(seq 4 24)
do
    imagenes $i
done
```

Listado 3: Generación de los sólidos de ejemplo

Los ficheros STL se han importado en el servicio **Sculpteo** para su visualización en línea. La tabla 1 incluye la lista de poliedros y su *URL*.

```
STLFILE="poliedro-10.stl";
ANGLE=20;

rotate([ANGLE,0,0]){
    translate([0,0,0]) {
        import(STLFILE);
    }
}
```

Listado 4: Generación de las imágenes de ejemplo

```
#!/bin/sh -x
SCADFILE=./electrostatic-polyedron.scad

poliedro () {
    local N=$1
    openscad -o poliedro-$N.stl -D N=$N -D '$fn=50' -D '$fa=50' "$SCADFILE"
}

for i in $(seq 4 24)
do
    gecho Generando poliedro $i
    poliedro $i
done
```










Listado 5: Generación de las imágenes de ejemplo

## 4. Implementación

Los ficheros descritos en este apartado están disponibles en un repositorio **Github**

- Repositorio: <https://github.com/alvarogonzalezsotillo/polyhedron>
- Fichero principal: [electrostatic-polyedron.scad](#)
- Fichero principal: [electrostatic-polyedron.scad](#)
- Fichero principal: [electrostatic-polyedron.scad](#)
- Fichero principal: [electrostatic-polyedron.scad](#)
- Fichero principal: [electrostatic-polyedron.scad](#)

Cuadro 1: Poliedros de ejemplo

Vértices	Sculpteo ID	Enlace	
4	hwBvUUPS	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/hwBvUUPS">http://www.sculpteo.com/embed/design/hwBvUUPS</a>	
5	zywXZ2Vv	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/zywXZ2Vv">http://www.sculpteo.com/embed/design/zywXZ2Vv</a>	
6	Hd6M6qdV	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/Hd6M6qdV">http://www.sculpteo.com/embed/design/Hd6M6qdV</a>	
7	e3Z7njee	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/e3Z7njee">http://www.sculpteo.com/embed/design/e3Z7njee</a>	
8	zF9bWGAC	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/zF9bWGAC">http://www.sculpteo.com/embed/design/zF9bWGAC</a>	
9	MTTJEqKN	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/MTTJEqKN">http://www.sculpteo.com/embed/design/MTTJEqKN</a>	
10	XHaVXMzy	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/XHaVXMzy">http://www.sculpteo.com/embed/design/XHaVXMzy</a>	
11	cTu8ZKCy	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/cTu8ZKCy">http://www.sculpteo.com/embed/design/cTu8ZKCy</a>	
12	XHZQE7ST	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/XHZQE7ST">http://www.sculpteo.com/embed/design/XHZQE7ST</a>	
13	A9fQg8jN	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/A9fQg8jN">http://www.sculpteo.com/embed/design/A9fQg8jN</a>	
14	BhTtJYyY	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/BhTtJYyY">http://www.sculpteo.com/embed/design/BhTtJYyY</a>	
15	kyYvU3Xd	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/kyYvU3Xd">http://www.sculpteo.com/embed/design/kyYvU3Xd</a>	
16	HZBAytyz	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/HZBAytyz">http://www.sculpteo.com/embed/design/HZBAytyz</a>	
17	BjZoe6GZ	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/BjZoe6GZ">http://www.sculpteo.com/embed/design/BjZoe6GZ</a>	
18	dPc6d8nD	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/dPc6d8nD">http://www.sculpteo.com/embed/design/dPc6d8nD</a>	
19	PUog4ujR	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/PUog4ujR">http://www.sculpteo.com/embed/design/PUog4ujR</a>	
20	Hfhs8x45	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/Hfhs8x45">http://www.sculpteo.com/embed/design/Hfhs8x45</a>	
21	SJuWkeMm	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/SJuWkeMm">http://www.sculpteo.com/embed/design/SJuWkeMm</a>	
22	ii3Bej6z	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/ii3Bej6z">http://www.sculpteo.com/embed/design/ii3Bej6z</a>	
23	KtMCe5s6	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/KtMCe5s6">http://www.sculpteo.com/embed/design/KtMCe5s6</a>	
24	xxAz2juM	<a href="http://www.sculpteo.com/embed/design/xxAz2juM">http://www.sculpteo.com/embed/design/xxAz2juM</a>	

## 4.1. Características del lenguaje

El lenguaje de **OpenSCAD** es de tipo funcional, con funciones matemáticas básicas.

- No hay bucles de tipo *mientras*, y deben implementarse como funciones recursivas.
- Distingue entre funciones (sin efectos laterales) y módulos (que crean efectivamente los sólidos).
  - Una consecuencia de que las funciones no tengan efectos laterales es la imposibilidad de trazar la ejecución de las mismas, ya que la instrucción `log` se considera un efecto lateral.
- Las funciones admiten parámetros por defecto.
- Permite la construcción de listas de objetos, similares a *arrays*.
  - Los objetos pueden ser, entre otros, números y otras listas.
- Un punto tridimensional se especifica como una lista de tres valores.
- Ofrece facilidades para *for comprehensions*.

En la implementación se ha optado por utilizar las mínimas funciones del sistema.

## 4.2. Cálculo de la posición final de las cargas

**OpenSCAD** no ofrece facilidades básicas como la distancia entre puntos tridimensionales. Esto permite incluir esta función simple a modo de ejemplo de sintaxis de su lenguaje

```
function distancia(a,b) =
  let(
    dx = a[0]-b[0],
    dy = a[1]-b[1],
    dz = a[2]-b[2]
  )
  sqrt(dx*dx + dy*dy + dz*dz);
```

Listado 6: Distancia entre puntos tridimensionales (sqrt es una función incluida en OpenSCAD)

A diferencia de la mayoría de lenguajes, **OpenSCAD** no ofrece bucles de tipo **mientras**. Estas construcciones deben emularse con funciones recursivas, que utilicen a su vez operador condicional ternario. En este ejemplo, se utiliza una función recursiva para recorrer una lista y acumular sus valores. puede verse también el uso de parámetros por defecto.

```
function sumaPuntos(lista) = suma(lista,[0,0,0],0);
function suma(lista,retorno=0,i=0) =
  i>=len(lista) ?
  retorno :
  suma(lista,lista[i]+retorno,i+1);
```

Listado 7: Distancia entre puntos tridimensionales

Los bucles `for` siempre forman parte de un *for comprehension*, lo que implica que su resultado no puede ser un valor único, sino una lista con una posición por cada vuelta. Para conseguir acumular la distancia total entre dos listas de puntos es necesario, por tanto, un bucle `for` y un bucle `while` implementado como función recursiva.

```
function distancias(puntos1, puntos2 ) = [
  for( i = [0:1:len(puntos1)-1] )
    distancia(puntos1[i],puntos2[i])
];
function errorTotal(puntos1,puntos2) = suma(distancias(puntos1,puntos2));
```

Listado 8: Suma de distancias entre dos listas de puntos

Las fuerzas aplicadas en cada carga se calculan también como un *for comprehension*.

```
function fuerzasParaPunto( p, puntos ) = [
  for( punto = puntos )
    let(
      d = distancia(p,punto)
    )
    if( punto != p )
      (p - punto)/(d*d)
];
function modulo(vector) = distancia(vector,[0,0,0]);
```

Listado 9: Cálculo de las fuerzas que actúan sobre una carga

La función `nuevoPuntoParaIteracion` determina la nueva posición de un punto, y la función `iteracion` utiliza la anterior para calcular la nueva posición de todos los puntos.

```
function normaliza( p, radio ) = radio * p / modulo(p);

function nuevoPuntoParaIteracion(p,puntos, radio=100) =
  let(
    fuerzas = fuerzasParaPunto( p, puntos ),
    factorDeAmpliacion = radio*radio,
    fuerza = sumaPuntos(fuerzas)*factorDeAmpliacion,
    nuevoPunto = p + fuerza
  )
  normaliza(nuevoPunto,radio);

function iteracion(puntos, radio=100) = [
  for( i = puntos) nuevoPuntoParaIteracion(i,puntos,radio)
];
```

Listado 10: Cálculo de las nuevas posiciones de las cargas a partir de las actuales

La función `iteraCalculoDePuntos` realiza un bucle `while` (nuevamente, en forma de función recursiva) hasta que la diferencia de posición entre un paso y el anterior es menor de un umbral. Por seguridad, se incluye también un límite en el número máximo de iteraciones.

```
function iteraCalculoDePuntos( puntos, radio=100, errorMaximo=0.01, contador=0, iteracionesMaximas=1000 ) =
  let(
    siguientesPuntos = iteracion(puntos,radio),
    error = errorTotal(siguientesPuntos, puntos)
  )
  error <= errorMaximo || contador >= iteracionesMaximas ?
    siguientesPuntos :
    iteraCalculoDePuntos(siguientesPuntos, radio, errorMaximo, contador+1,iteracionesMaximas);
```

Listado 11: Bucle hasta no superar una diferencia mínima o un número máximo de iteraciones

Tan solo resta comenzar con un número determinado de puntos aleatorios e iterarlos hasta conseguir llegar al equilibrio.

```
function puntoAleatorio() = rand(-1000,1000,3);

function puntosAleatorios(n) = [for( i=[0:n-1] ) puntoAleatorio()];

function verticesPoliedroElectrostatico(n) = iteraCalculoDePuntos(puntosAleatorios(n));
```

Listado 12: Cálculo de los vértices de un poliedro

### 4.3. Cálculo del cubrimiento convexo

Comenzamos definiendo primitivas básicas para el trabajo con vectores: producto escalar y vectorial. El producto vectorial ya está implementado en **OpenSCAD** (función `cross`), pero se incluye aquí por completitud del algoritmo.

```
function productoEscalar(v1,v2) =
  suma( [
    for(i=[0:len(v1)-1]) v1[i]*v2[i]
  ] );

function productoVectorial(v1,v2) = [
  v1[1]*v2[2] - v1[2]*v2[1],
  - v1[0]*v2[2] + v1[2]*v2[0],
  v1[0]*v2[1] - v1[1]*v2[0]
];
```

Listado 13: Cálculo del producto escalar y vectorial

Utilizando los productos, podemos definir la ecuación del plano que pasa por tres puntos, y una función que determina si un punto pertenece a un plano, o si queda a un lado o a otro del mismo.

```
function ecuacionDePlanoPorTresPuntos(p1,p2,p3) =
  let(
    puntoEnElPlano = p1,
    vector1 = p2-p1,
    vector2 = p3-p1,
    normal = productoVectorial(vector1,vector2),
    d = -productoEscalar(puntoEnElPlano,normal)
  )
  [normal,d];

function ecuacionDePlanoPorTresPuntosEnLista(lista) =
  ecuacionDePlanoPorTresPuntos(lista[0],lista[1],lista[2]);

function sustituyeEcuacionPlano(ecuacion,punto) =
```

```
productoEscalar(ecuacion[0], punto) + ecuacion[1];
```

Listado 14: Determinación de la ecuación de un plano por tres puntos, y su aplicación a un punto

Las siguientes funciones resumen el cálculo de aristas ocultas. Necesitan varias funciones de utilidad definidas posteriormente.

```
function quitarAristasDuplicadas(aristas, ret=[], indice=0) =
  indice >= len(aristas) ?
  ret :
  (
    let(
      a1 = aristas[indice],
      a2 = [a1[1], a1[0]]
    )
    contenidoEnLista(a1, ret) || contenidoEnLista(a2, ret) ?
    quitarAristasDuplicadas(aristas, ret, indice+1) :
    quitarAristasDuplicadas(aristas, agregarALista(ret, a1), indice+1)
  );

function aristasExteriores(vertices) =
  let(
    n = len(vertices),
    indicesTriangulos = todosLosTripletasHasta(n)
  )
  aplanaUnNivel([
    for( indices = indicesTriangulos )
      if( todosLosPuntosAlMismoLado(indices, vertices) )
        aristasDeTriangulo(indices)
  ]);

function todosLosPuntosAlMismoLado(triangulo, puntos, tolerancia=1) =
  let(
    ecuacionPlano = ecuacionDePlanoPorTresPuntosEnLista(trianguloConIndicesDeVertices(triangulo, puntos)),
    lados = [
      for(punto=puntos)
        sustituyeEcuacionPlano(ecuacionPlano, punto)
    ],
    ladosNegados = [for(lado=lados) -lado]
  )
  todosMayoresOIgualesQue(lados, -tolerancia) ||
  todosMayoresOIgualesQue(ladosNegados, -tolerancia);
```

Listado 15: Cálculo de aristas exteriores

[illegible]

```
function todosMayoresOIgualesQue(valores, umbral) =
    let(
        comprobaciones = [
            for( v=valores )
                v - umbral >= 0 ?
                1 :
                0
        ]
    )
    suma(comprobaciones) == len(valores);

function todosLosTripletasHasta(n) = [
    for( i=[0:n-3] , j=[i+1:n-2] , k=[j+1:n-1] ) [i,j,k]
];

function trianguloConIndicesDeVertices(indices, vertices) =
    [vertices[indices[0]], vertices[indices[1]], vertices[indices[2]]];

function aristasDeTriangulo(triplete) = [
    [triplete[0], triplete[1]],
    [triplete[1], triplete[2]],
    [triplete[2], triplete[0]]
];

// SI UNA LISTA ES [[a,b],[c,d]], [[e,f],[g,h]] la deja en [[a,b],[c,d],[e,f],[g,h]]
function aplanaUnNivel(lista) = [
    for( a = lista , b = a ) b
];

function contenidoEnLista(v, lista, indice=0) =
    lista[indice] == v ?
    true : (
        indice >= len(lista) ?
        false :
        contenidoEnLista(v, lista, indice+1)
    )
```

```

);

function agregarALista(lista,valor) = [
    for(i=[0:len(lista)])
        i < len(lista) ? lista[i] : valor
];

```

Listado 16: Funciones auxiliares para el cálculo de aristas exteriores

## 4.4. Renderización de poliedros

Hasta el momento, sólo se ha realizado el cálculo de los vértices del poliedro, pero **OpenSCAD** no ha renderizado ninguna forma.

Para que **OpenSCAD** genere algún volumen hay que utilizar un **module** predefinido o uno propio construido a base de los ya existentes.

En este caso, cada arista se renderiza como un cilindro rematado por esferas.

```

N = 20;
vertices = verticesPoliedroElectrostatico(N);
aristas = aristasExteriores(vertices);
aristasSinDuplicados = quitarAristasDuplicadas(aristas);

module palo(a,b,r){
    hull(){
        translate(a) sphere(r);
        translate(b) sphere(r);
    }
}

module aristasAPalos(aristas,vertices,ancho=10){
    for( i=aristas )
        palo(vertices[i[0]],vertices[i[1]],ancho);
}

aristasAPalos(aristasSinDuplicados,vertices,5);

```

Listado 17: Generación de un poliedro