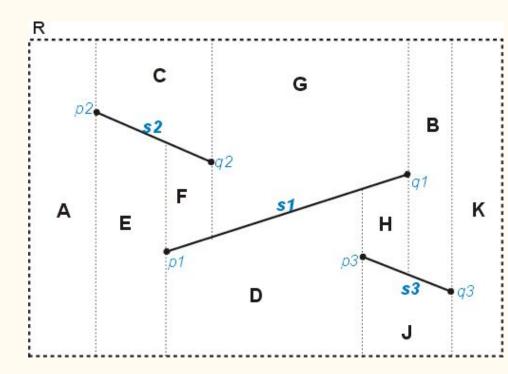
Lokalizacja punktów metodą dekompozycji trapezów

Adam Barański Szymon Paszkiewicz

Jak rozumiemy lokalizację punktów?

Lokalizacja punktów

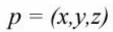
Jest to wskazanie na wydzielony obszar, na którym znajduje się punkt. W przypadku tej metody obszary wydzielane są przez zbiory odcinków.



Zastosowania algorytmu

3-D Model

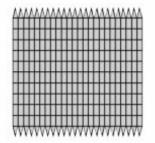








UV Map

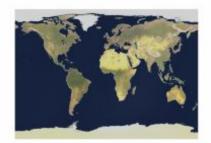


$$p = (u, v)$$



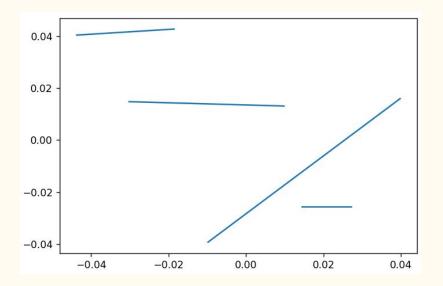


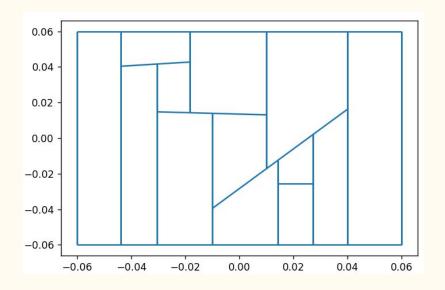
Texture



Dekompozycja trazepoidalna

Dekompozycja na trapezy

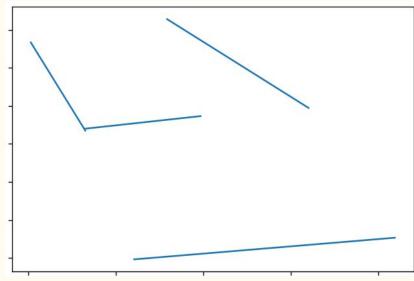




Założenia:

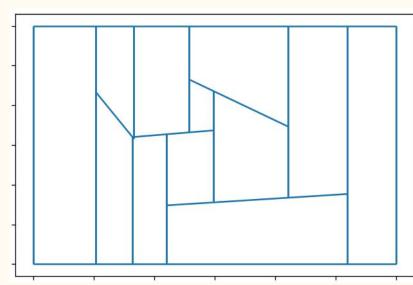
- 1. Nie ma odcinków pionowych,
- 2. Dwa wierzchołki odcinków nie mogą mieć tej samej współrzędnej x, chyba że połączone są one jednym końcem wierzchołka,
- 3. Odcinki się nie przecinają,
- 4. Nie tworzymy nadmiarowych trapezów.

Trzy pierwsze założenia są równoważne temu, że są odcinki są w położeniu ogólnym.



Zasady tworzenia mapy:

- Mapa powstaje w wyniku nałożenia odcinków na obszar i dodaniu pionowych rozszerzeń na końcach odcinków,
- 2. Rozszerzenie kończy się, gdy trafi na koniec obszaru lub na inny odcinek,
- 3. Każdy obszar składa się z dwóch odcinków niepionowych oraz co najmniej jednego, a najwyżej dwóch odcinków pionowych.



Przy tych założeniach wiemy, że

- Jeden trapez może mieć maksymalnie 4 sąsiadów,
- 2. Maksymalna ilość trapezów wynosi 3n+1,
- 3. Maksymalna ilość wierzchołków wynosi 6n + 4,

gdzie n to ilość odcinków.

Algorytm tworzenia mapy

Wstępne oznaczenia

n - ilość wierzchołków

T - mapa trapezowa

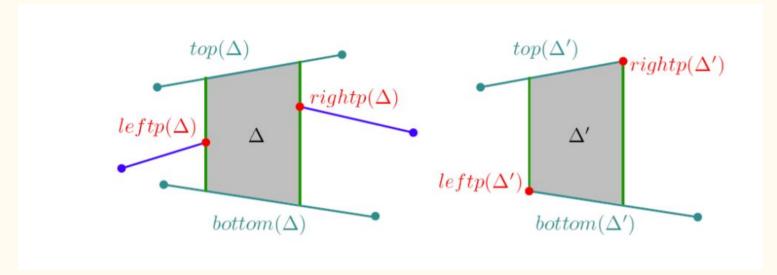
 Δ - obszar na mapie (inaczej trapez)

S - zbiór wierzchołków

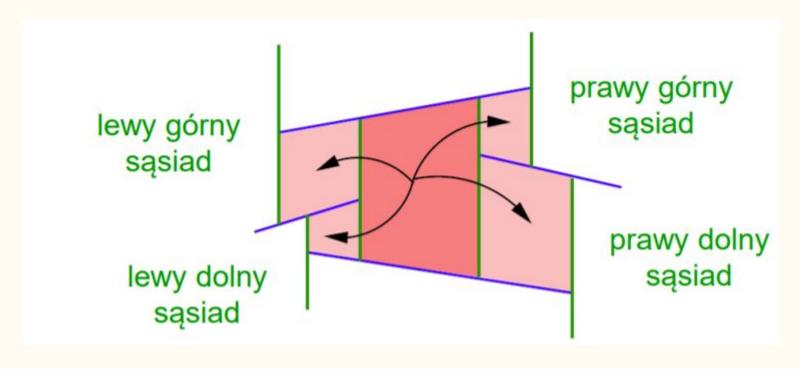
D - graf wyszukiwań

Reprezentacja trapezu Δ

- top
- bottom
- leftp
- rightp



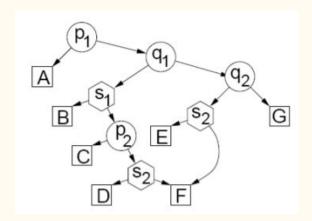
Reprezentacja trapezu Δ



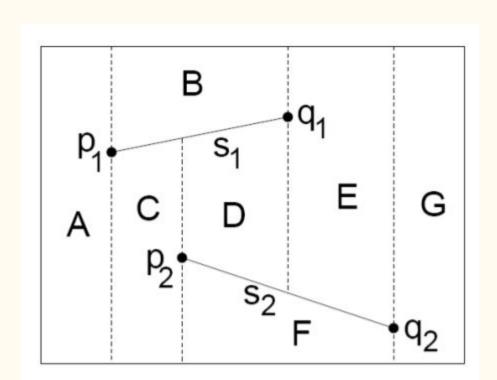
Graf wyszukiwań D

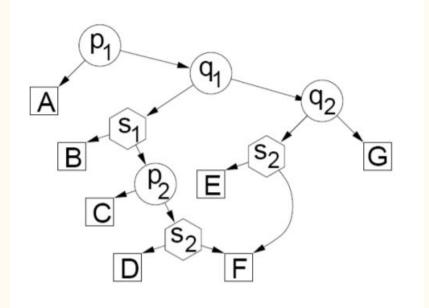
Graf składa się z trzech typów węzłów:

- x-węzeł reprezentuje wierzchołek odcinka. Wskazuje na elementy na lewo i prawo względem wierzchołka,
- y-węzeł reprezentuje odcinek. Wskazuje na elementy nad i pod odcinkiem,
- ullet a-węzeł reprezentuje obszar Δ (a-węzły są zawsze liśćmi).



Graf wyszukiwań D





Pseudokod tworzenia mapy T(S)

Wyznacz permutacje odcinków ze zbioru S

Zainicjalizuj strukturę T i D

Dopóki nie rozważysz wszystkich odcinków to:

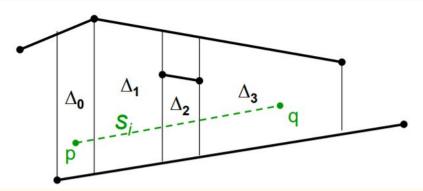
Wybierz kolejny odcinek ze zbioru S

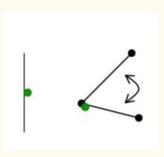
Wyznacz wszystkie Δ, które są przecięte przez wybrany odcinek

Usuń wybrane Δ oraz wstaw nowopowstałe trapezy na ich miejsce

Usuń liście ze struktury D, które zamieniliśmy wcześniej i wstaw nowe węzły do struktury

Wyznaczanie Δ, na których leży odcinek





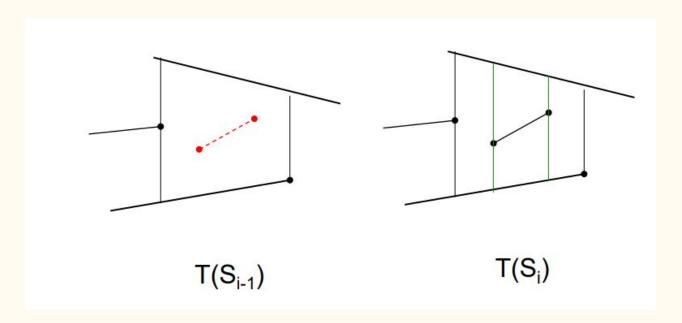
Przeszukujemy graf D i wyznaczamy $\Delta,$ w której znajduje się wierzchołek p Dodajemy Δ do zbioru

Dopóki right
p Δ nie ma większej współrzędnej x od q to:

Zaglądamy do prawych sąsiadów Δ

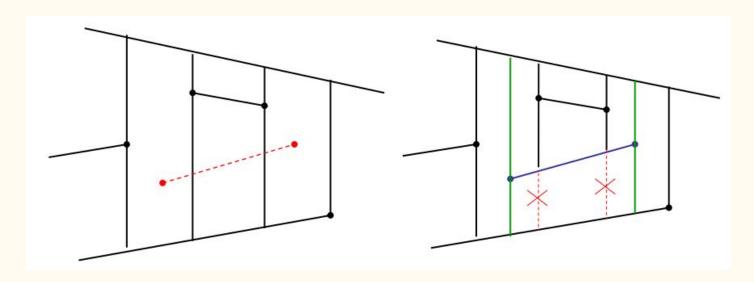
Jeżeli rightp naszego rozważanego obszaru znajduje się powyżej naszego odcinka Dodajemy dolnego sąsiada rozważanego obszaru do zbioru Jeżeli rightp naszego obszaru znajduje się pod naszym odcinkiem Dodajemy górnego sąsiada rozważanego obszaru do zbioru Ustawiamy rozważany obszar na nowo wybraną Δ

Wstawianie nowych trapezów



W przypadku, gdy odcinek znajduje się wyłącznie w jednym obszarze, dzielimy go na cztery nowe obszary.

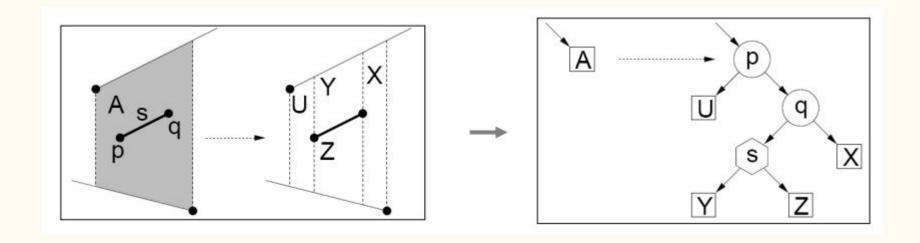
Wstawianie nowych trapezów



Gdy odcinek przecina więcej niż jeden obszar, obszary w których znajdują się końce odcinków dzielone są na trzy, a pozostałe na dwie części. Usuwane są zbędne przedłużenia.

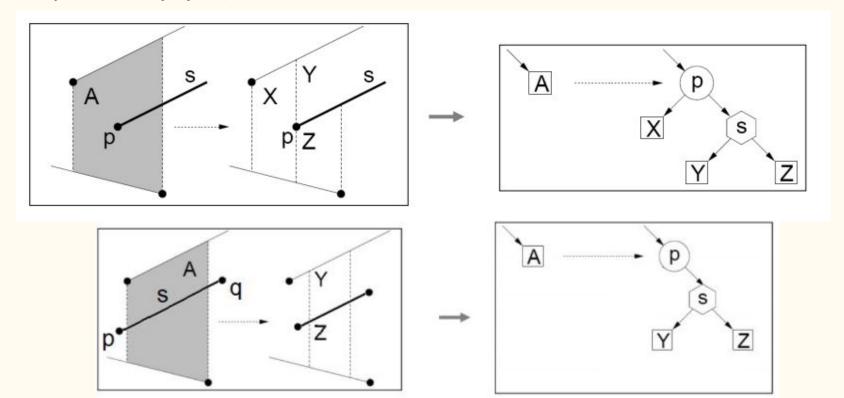
Aktualizacja grafu D

Gdy odcinek znajduje się w jednym obszarze:



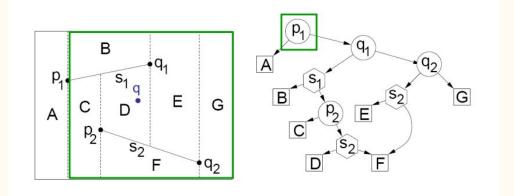
Aktualizacja grafu D

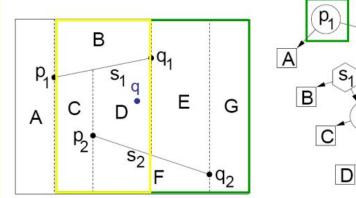
Gdy odcinek znajduje się w wielu obszarach:

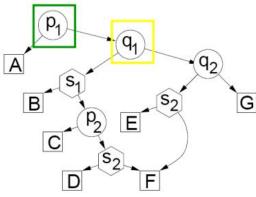


Przeszukiwanie grafu D

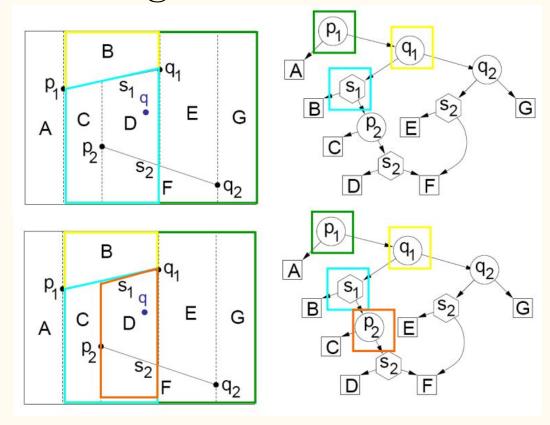
Przemieszczamy się po grafie ciągle rozważając kolejne węzły.



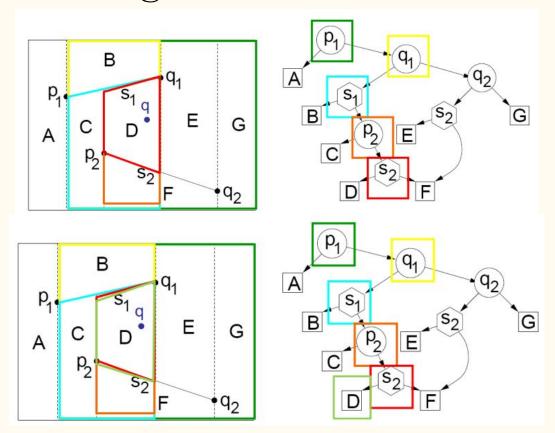




Przeszukiwanie grafu D



Przeszukiwanie grafu D



Bibliografia

https://upel2.cel.agh.edu.pl/wiet/pluginfile.php/106913/mod_resource/content/1/wyklad_lokpkt_m.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=SNiMrkeOPNM

Koniec