

Đại học quốc gia thành phố Hồ Chí Minh Trường đại học Công nghệ thông tin

K-Dimentional Tree

- 19521322 Huỳnh Ngọc Công Danh
- 20520519 Phạm Xuân Hoàng
- Giảng viên hướng dẫn: Nguyễn Thanh Sơn



Nội dung



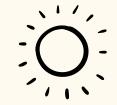
1.Giới thiệu



2.Các thao tác cơ bản



3. Ứng dụng



4.Ưu và nhược điểm



5.Demo

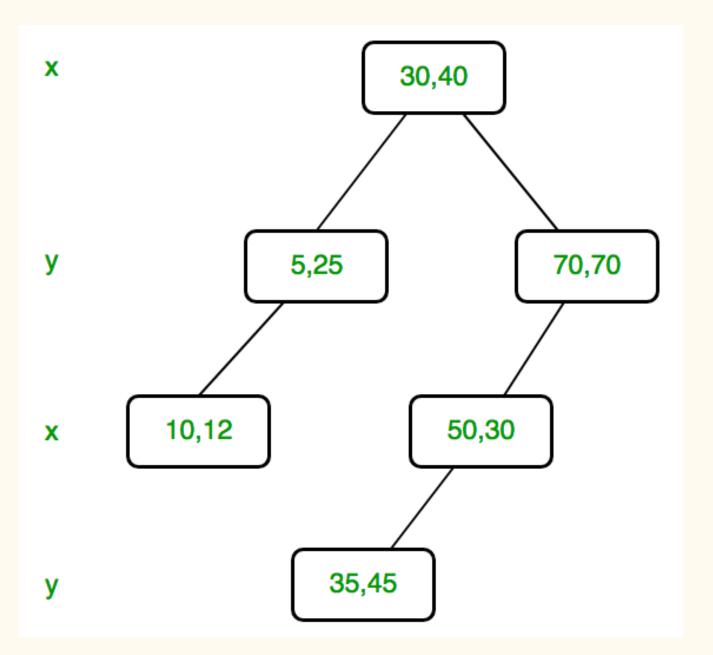
1.Giới thiệu

Bài Toán: Giả sử bạn là một người mới chuyển đến xống và bạn muốn biết xem cửa hàng tiện lợi trong khu vực gần nhà của bạn.

Thông thường thì nếu không sử dụng google map thì bạn sẽ phải đến từng cửa hàng để xem cái nào gần nhất.

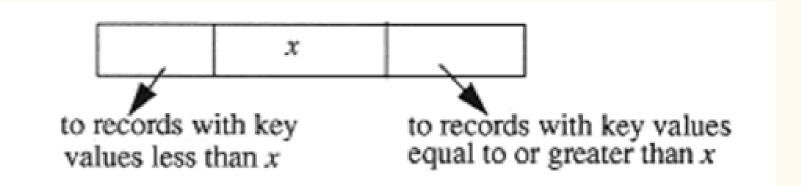
K-Dimensional Tree:

- K-Dimensional Tree thuộc họ
 Nearest neighbor (NN) search.
- K-Dimensional Tree khác với thuật toán cây nhị phân khác thay vì mỗi node trong cây nhị phân có một giá trị thì mỗi node có K giá trị tương đương với K chiều trong không gian toạ độ

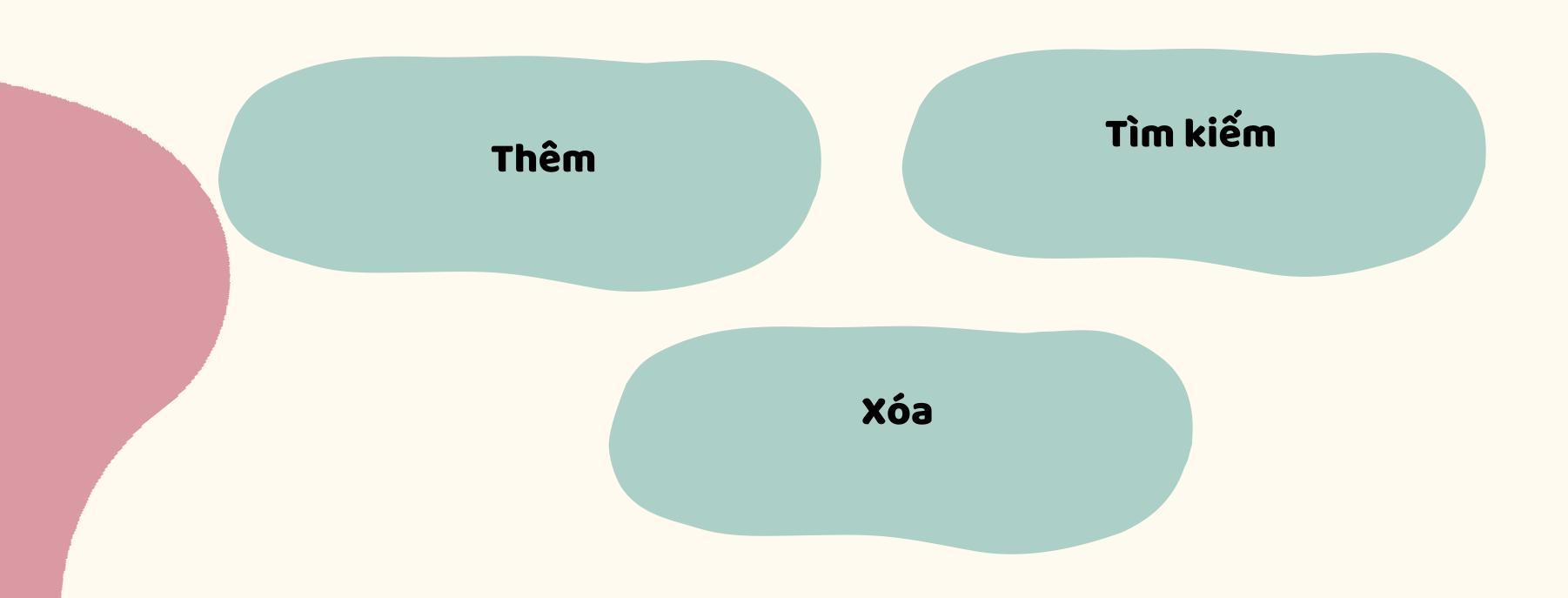


Cấu tạo 1 node

- Mỗi node gồm vector chứa k khóa
- Ở mỗi mức, các khóa sẽ được chia theo giá trị của 1 chiều nhất định
 - Mức 0: giá trị chiều 0
 - Mức 1: giá chị chiều 1, ...
 - Mức k-1: giá trị chiều k-1
 - Mức *k:* giá trị chiều *0, ...*



2. Các thao tác cơ bản

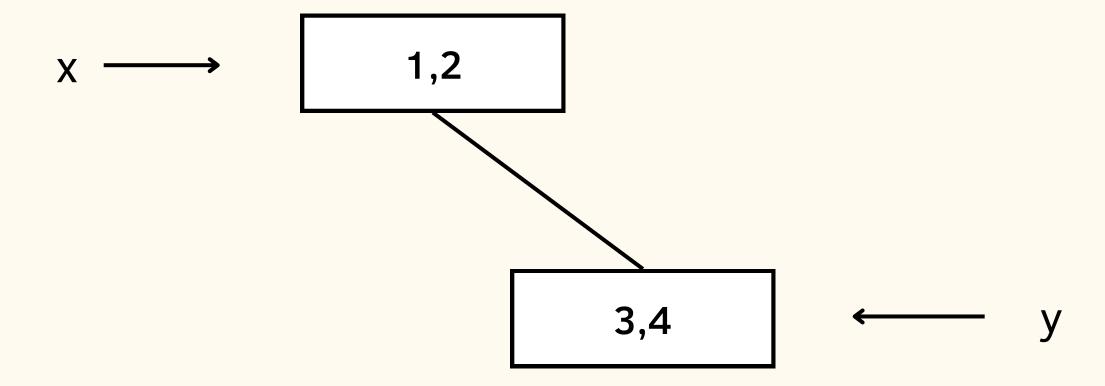


Thêm trong K-Dimensional Tree

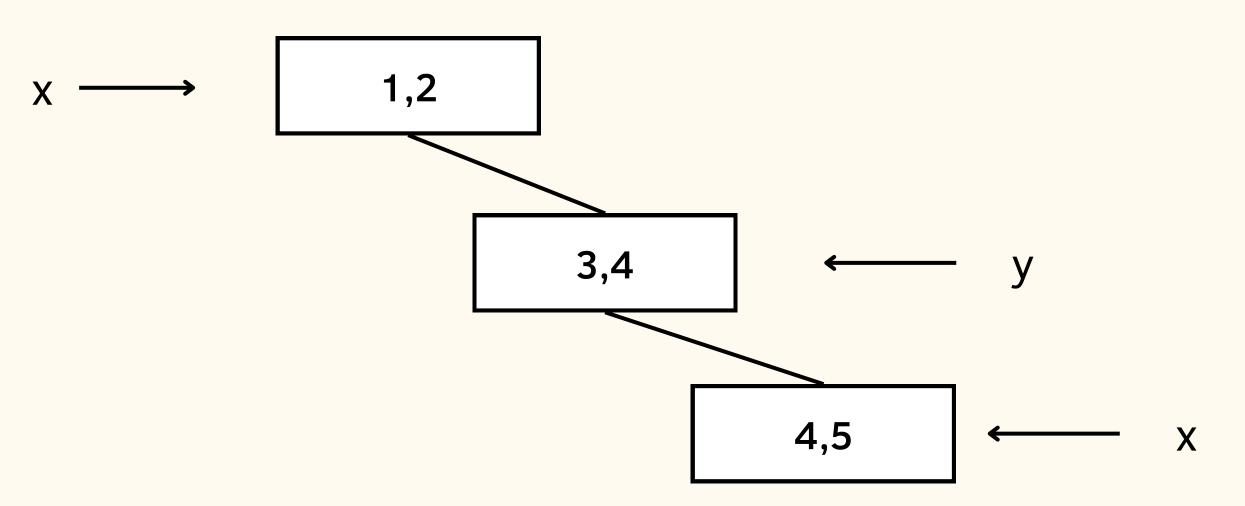
Thêm node (1,2)



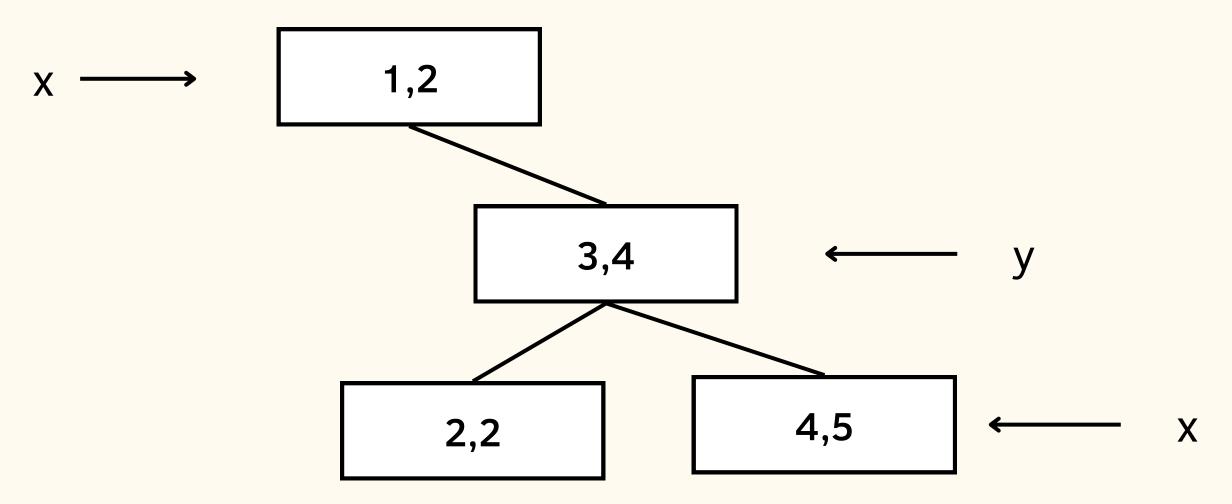
Thêm node (3,4)



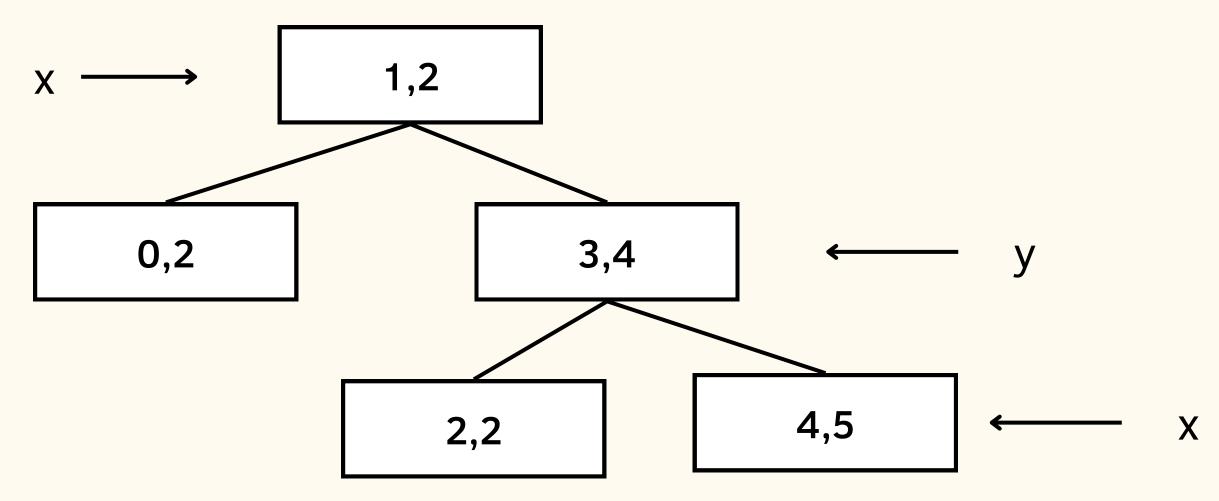
Thêm node (4,5)



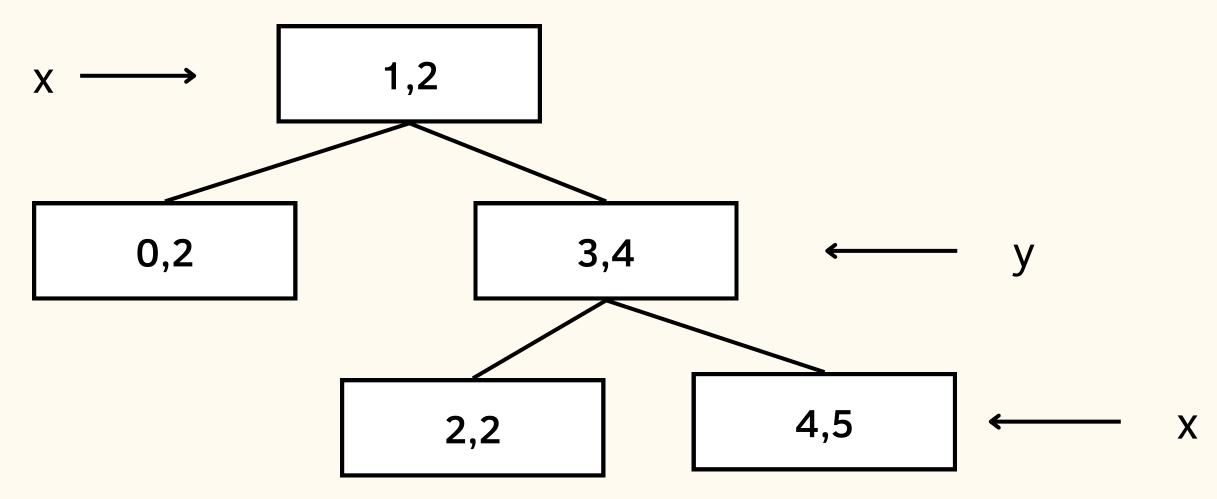
Thêm node (2,2)



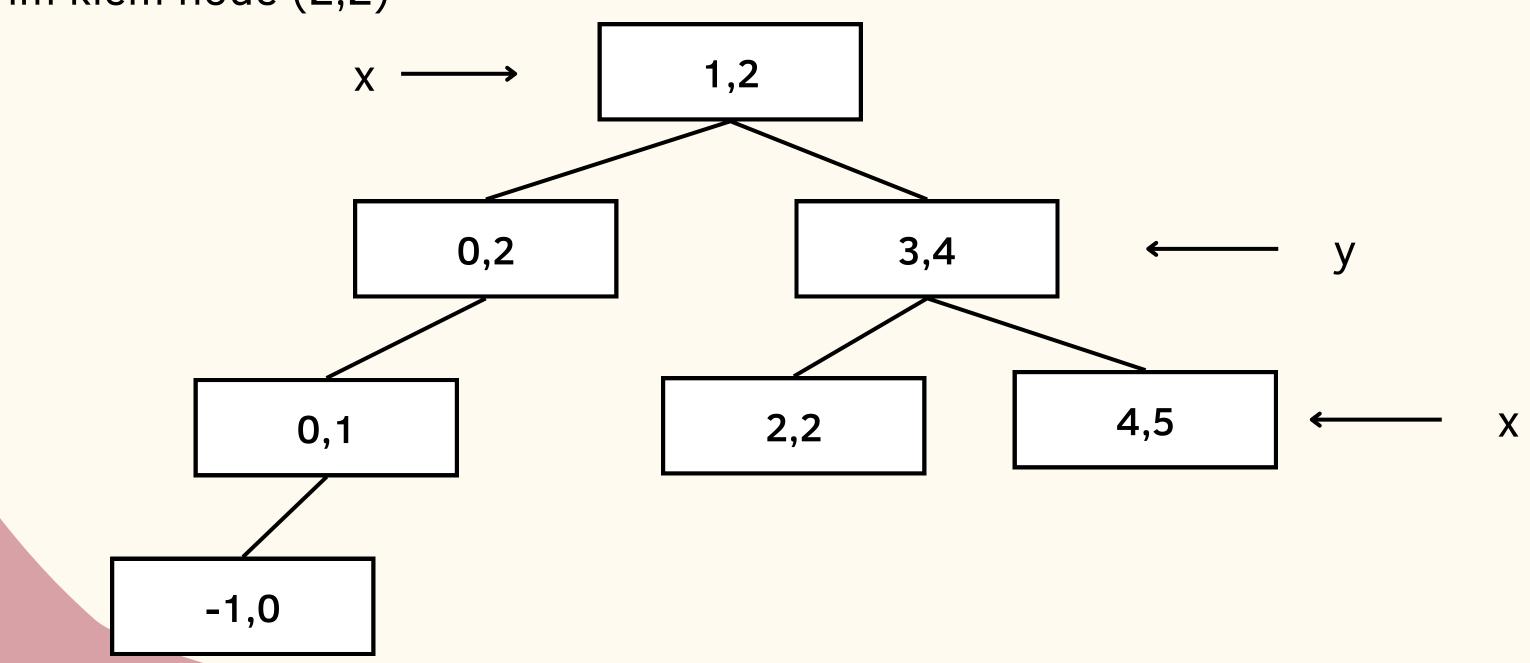
Thêm node (0,2)

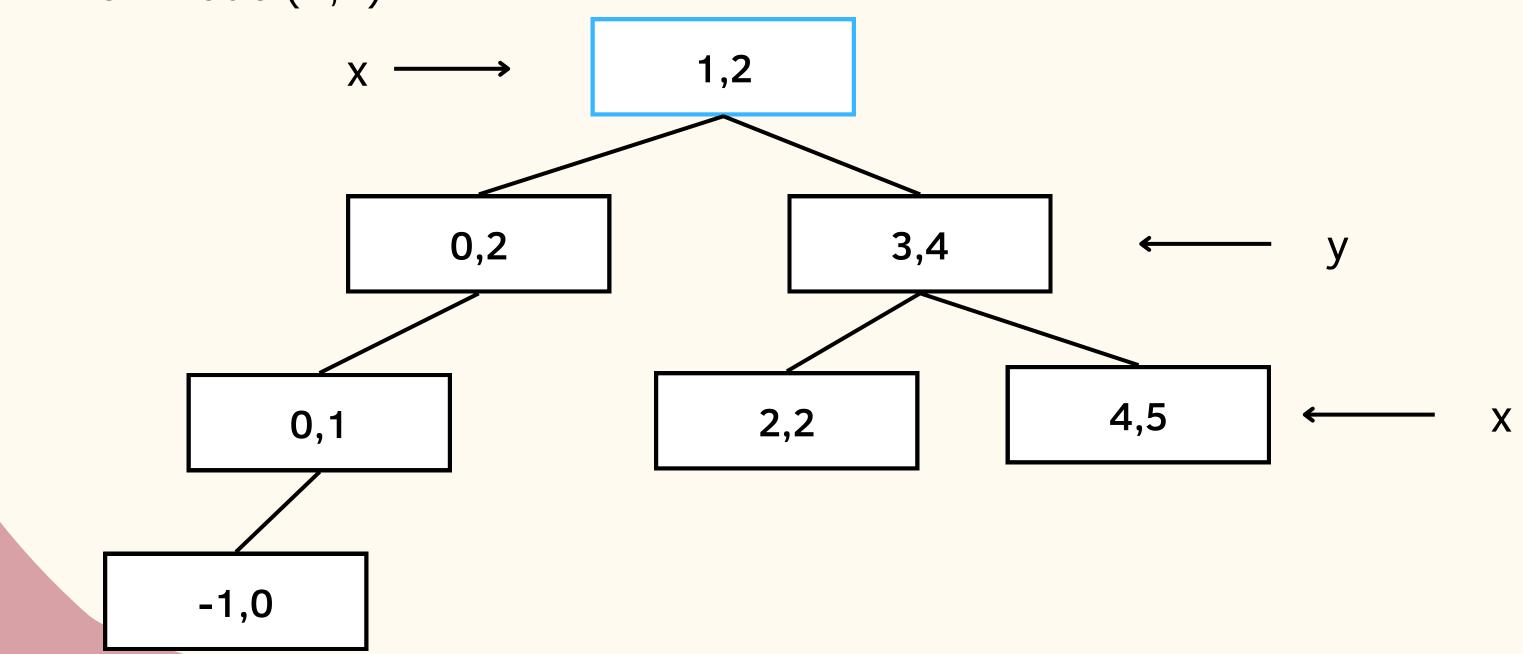


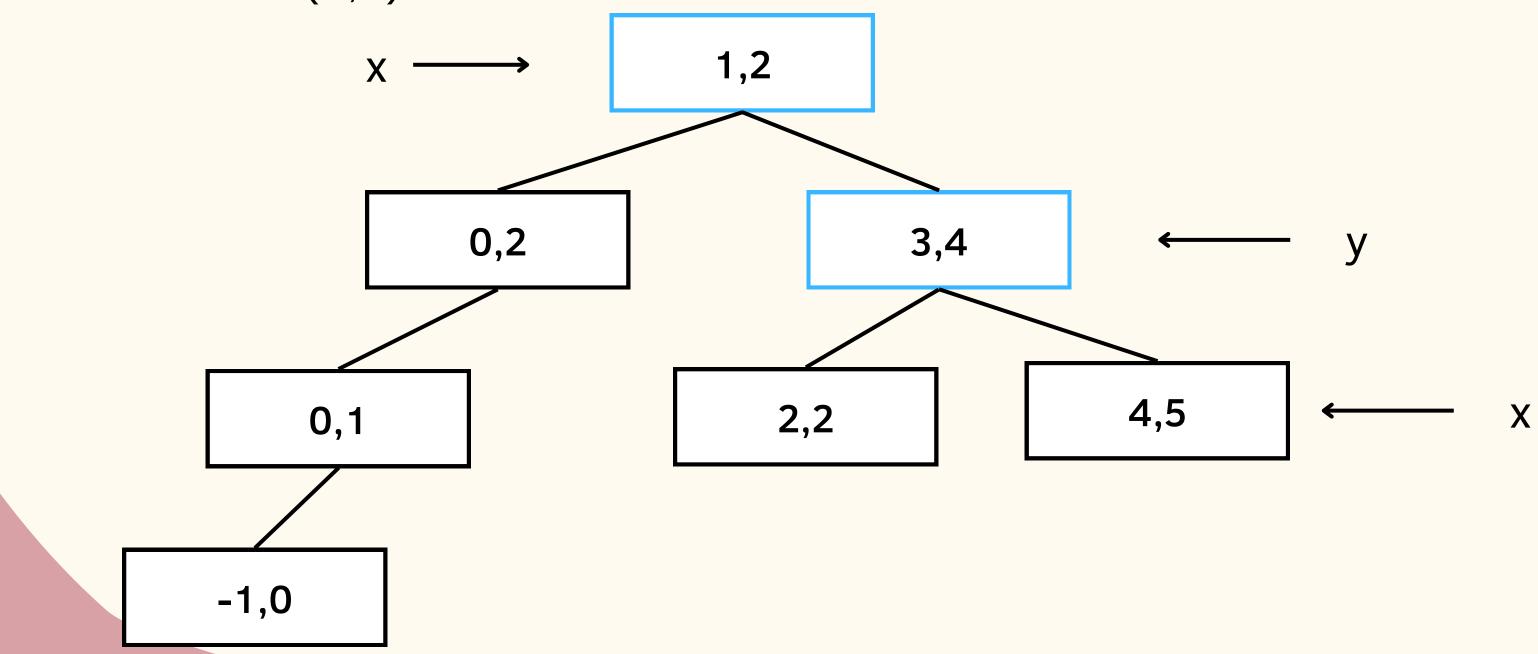
Thêm node (0,2)

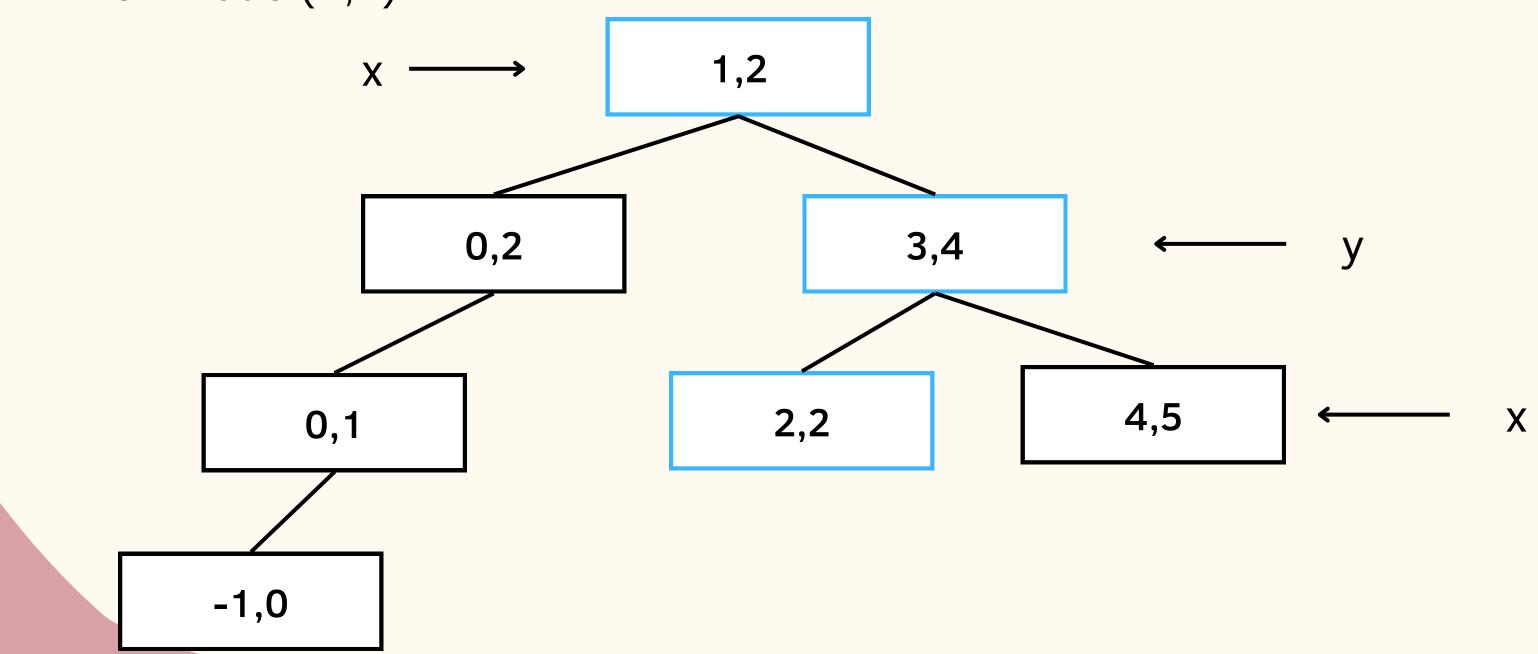


Tìm kiếm trong K-Dimensional Tree

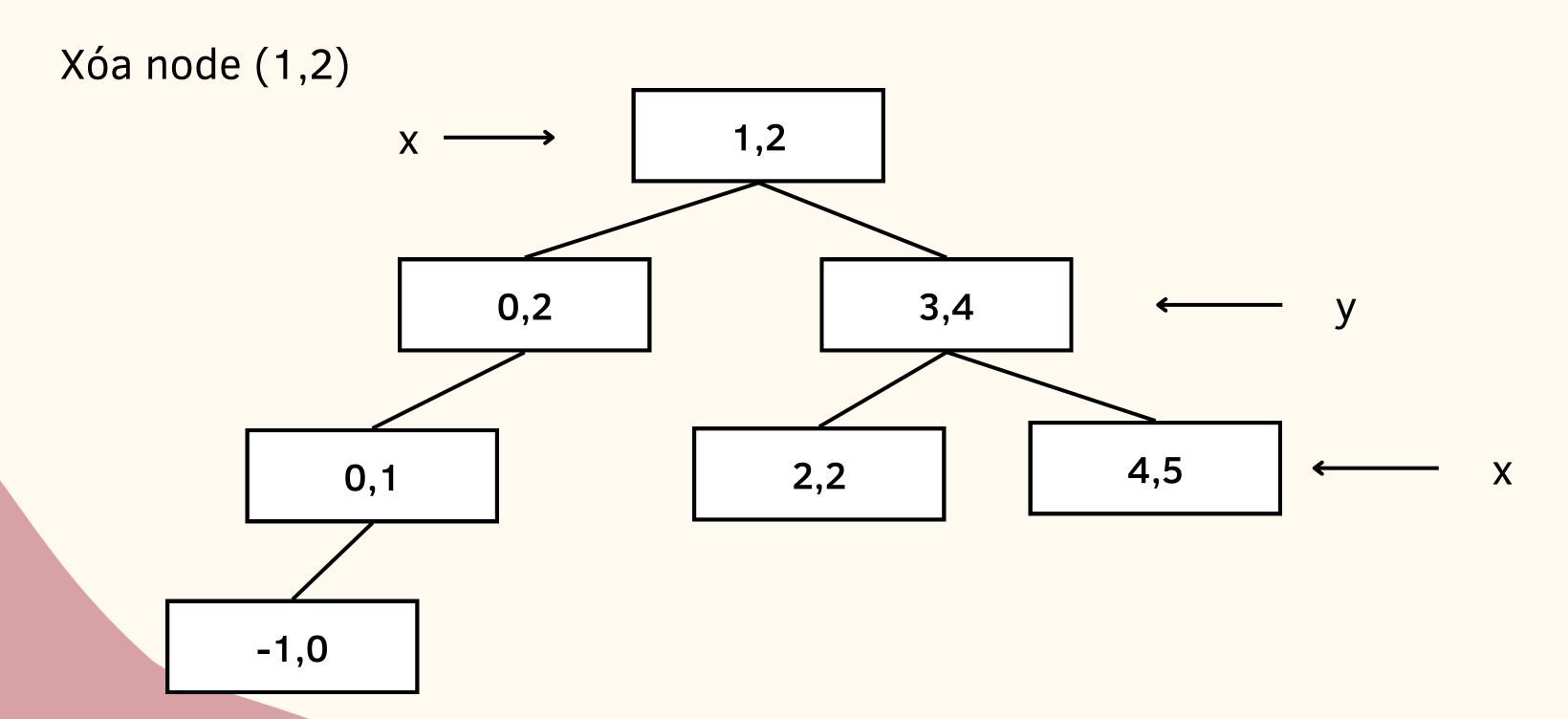


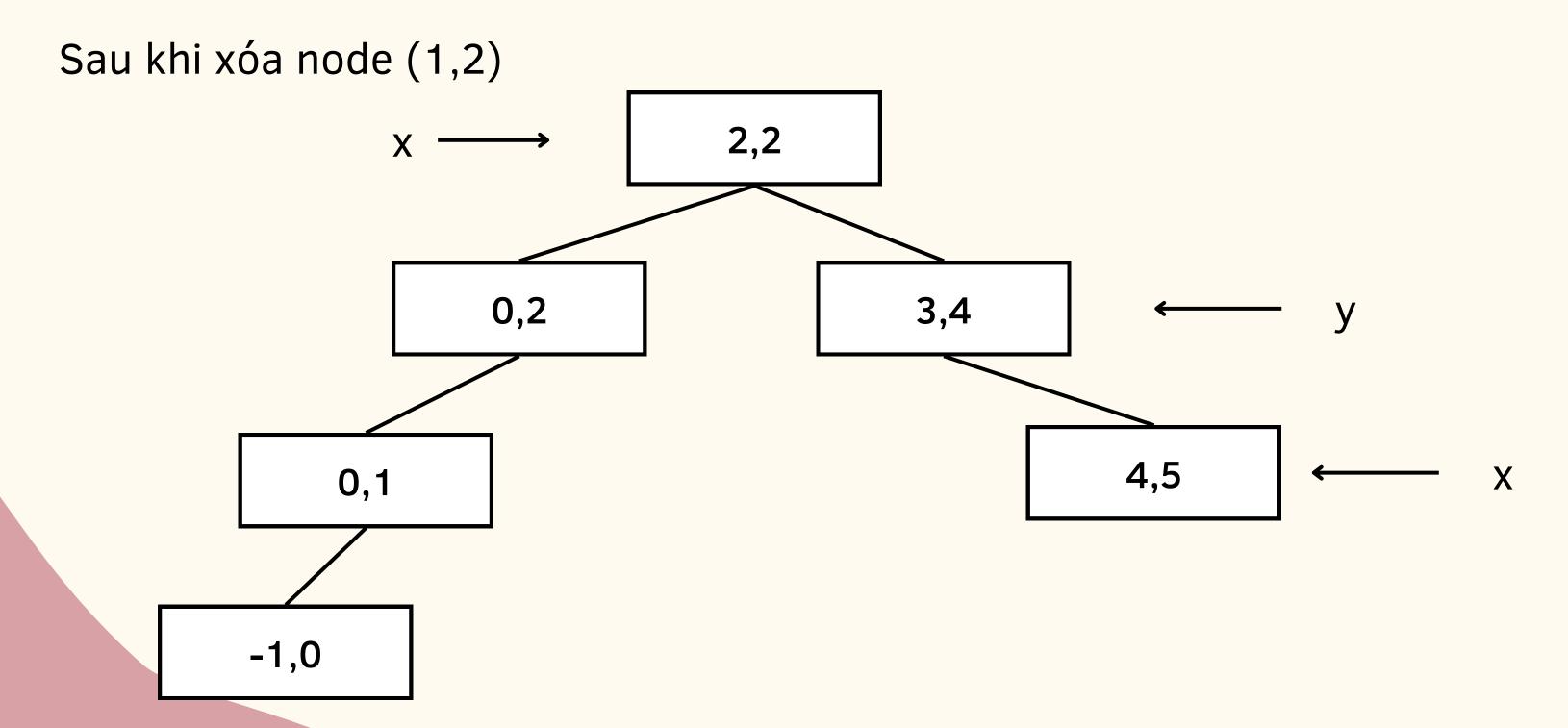


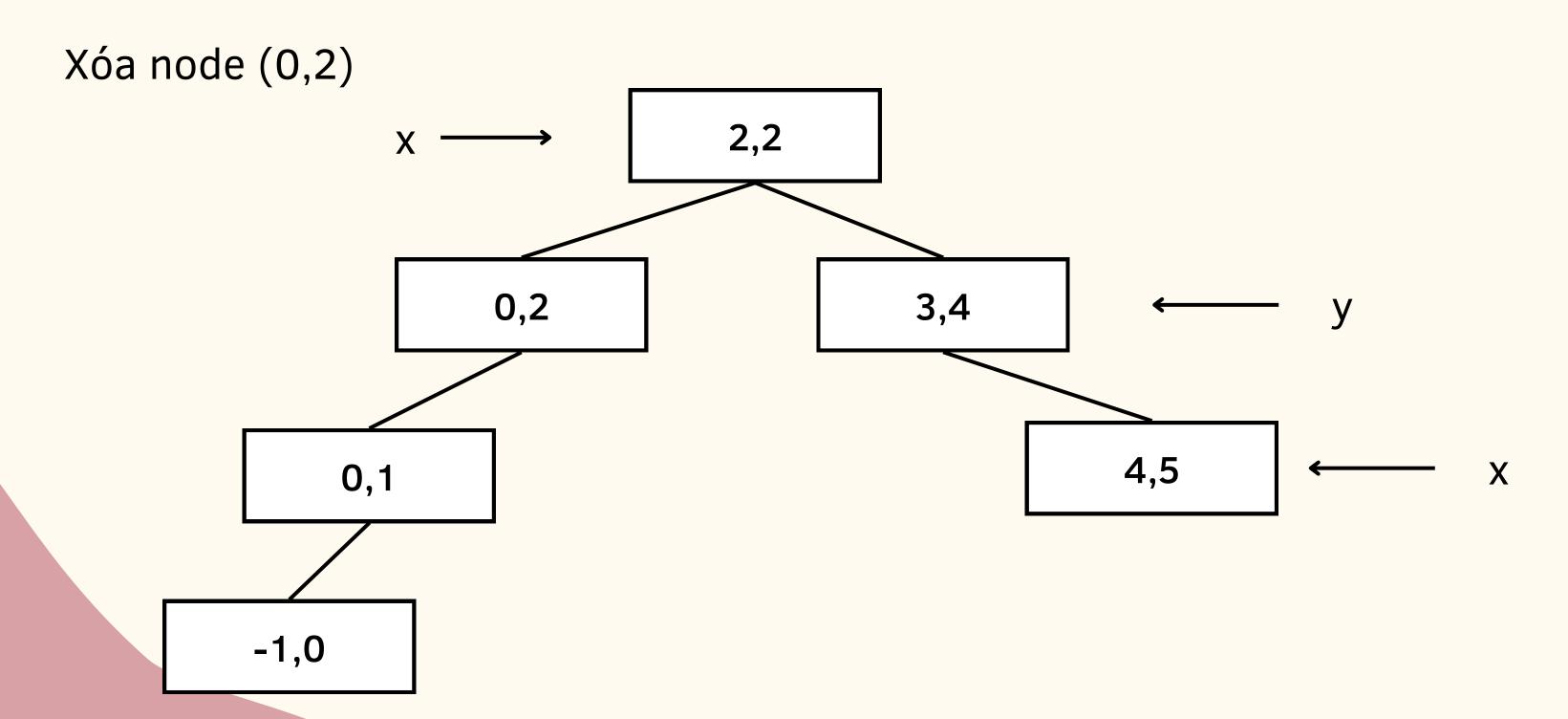




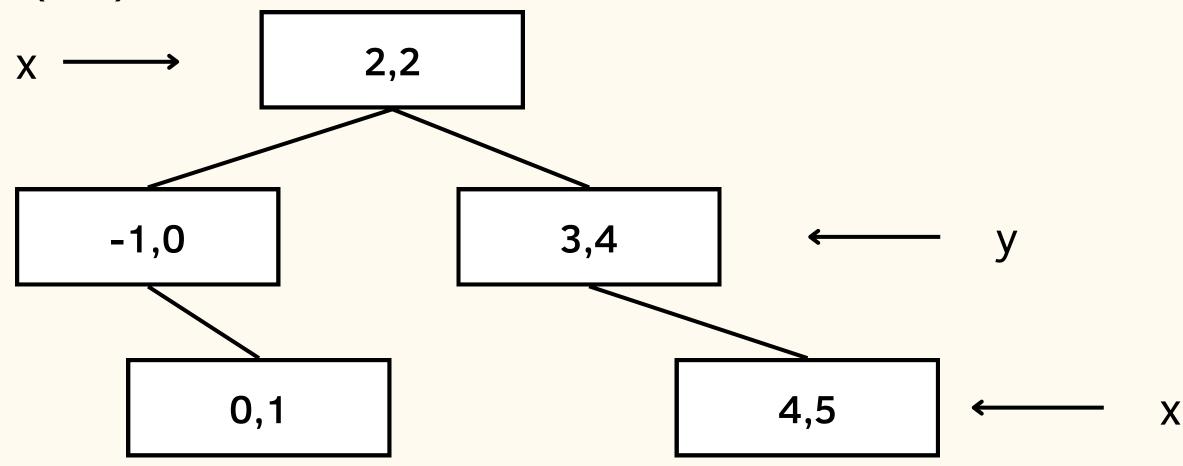
Xoá trong K-Dimensional Tree







Sau khi xóa node (0,2)



3. Ứng dụng

KNN

Với số điểm n, số chiều d, và số điểm k

Sử dụng kNN -> tìm điểm nhỏ nhất qua từng chiều -> quá phức tạp với dữ liệu nhiều chiều -> Một lần Time Complexity = O(knd)

Dùng KD Tree -> Giảm được số chiều phải xử lí để tìm kiếm Nearest Neighbor -> Time Complexity = O(k*log(n))

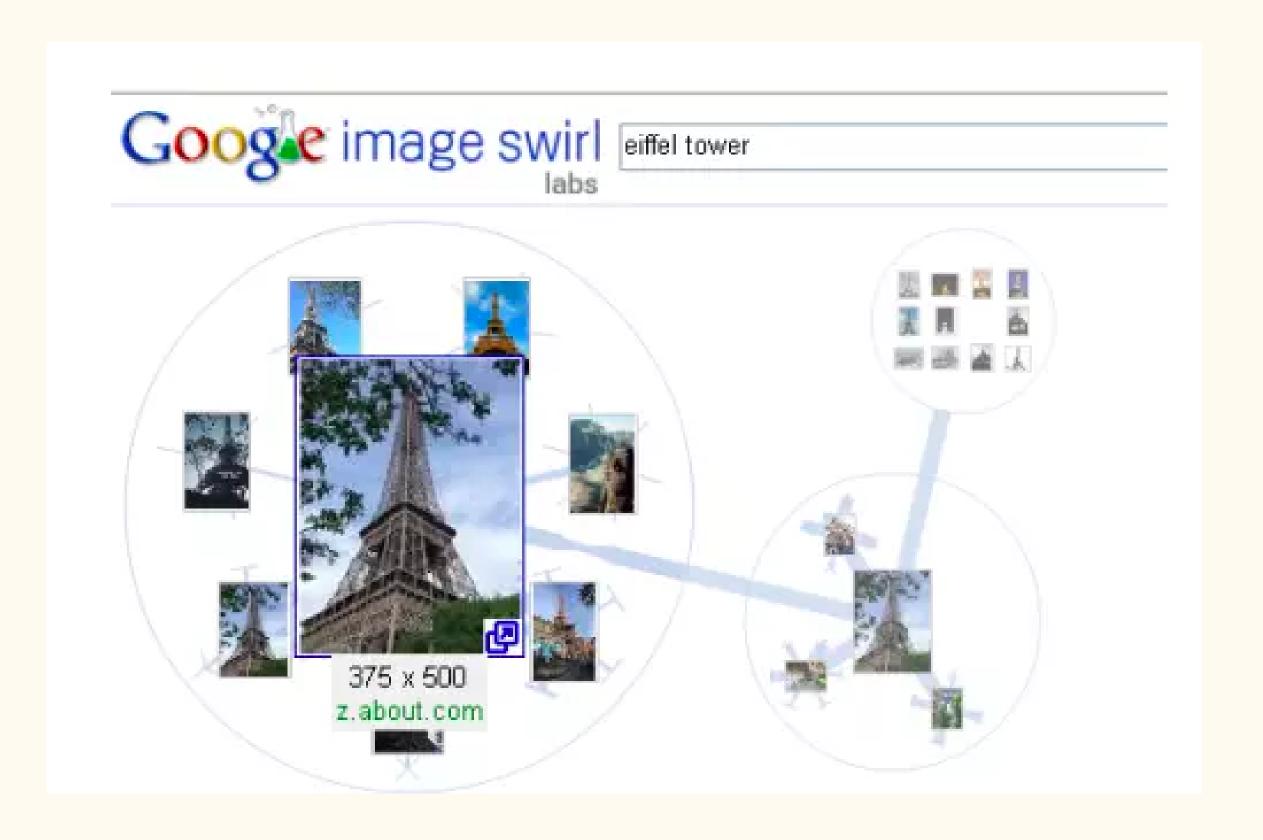
Ray Tracing



Ray tracing là một kỹ thuật kết xuất để tạo ảnh bằng cách dò đường đi của ánh sáng dưới dạng pixel trong mặt phẳng ảnh và mô phỏng các hiệu ứng khi nó gặp các vật thể ảo.

Khi chơi các game 3d, các pixel 3d được xây dựng trong KD Tree ->chỉ cần xử lí các pixel lân cận, trong phạm vi cần thiết để tạo hiệu ứng như đổ bóng, phản chiếu, phát xạ,...,

Sử dụng trong các bài toán với ảnh ảnh

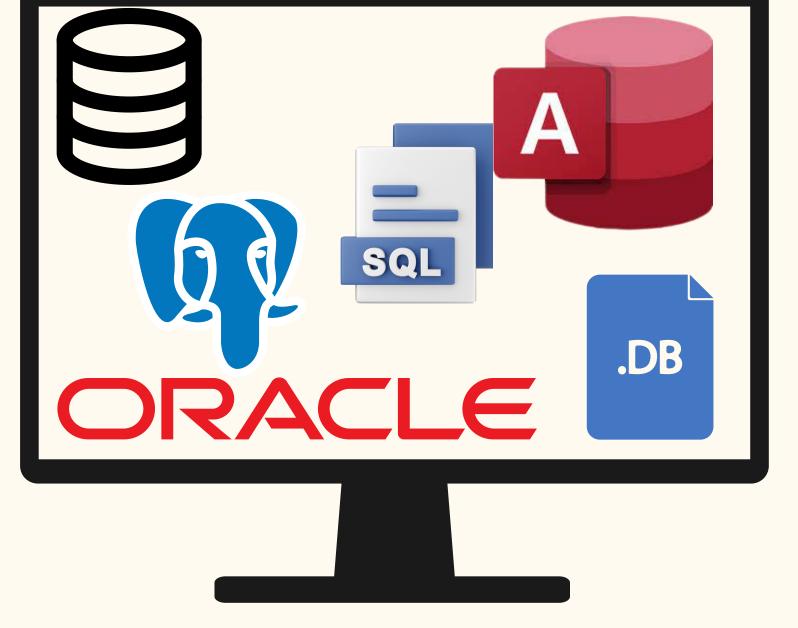


Optimization

Sử dụng KD Tree để cải tiến, ứng dụng vào các bài toán tìm kiếm khác như BKD Tree (tìm kiếm ảnh), CKD Tree (phân lớp ảnh), ...

Tìm kiếm trong cơ sở dữ liệu









4. ƯU VÀ NHƯỢC ĐIỂM

Ưu điểm

- Tốc độ tìm kiếm nhanh
- Dễ cài đặt
- Độ phức tạp nằm trong khoảng từ O(log N) đến O(N) trong đó
 N là số nút trong cây. (độ phức tạp thấp)

Nhược điểm

• Hiệu suất kém khi số chiều dữ liệu tăng lên

5. Demo

Nguồn tham khảo

- https://cs.brynmawr.edu/Courses/cs246/spring2013/slides/14KDTrees.pdf
- https://www.cs.cmu.edu/~ckingsf/bioinfo-lectures/kdtrees.pdf
- https://www.geeksforgeeks.org/search-and-insertion-in-k-dimensional-tree/
- https://www.geeksforgeeks.org/k-dimensional-tree-set-2-find-minimum/