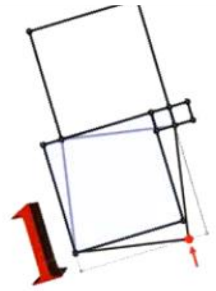
ТЕМА №5

Прави и многоъгълници



Съдържание

Тема 5: Прави и многоъгълници

- Прави
- Многоъгълници

Прави

0:15

Дефиниции

Различни дефиниции

- Някои са приложими за 2D и за 3D
- Някои не могат да опишат всяка права

При конструиране

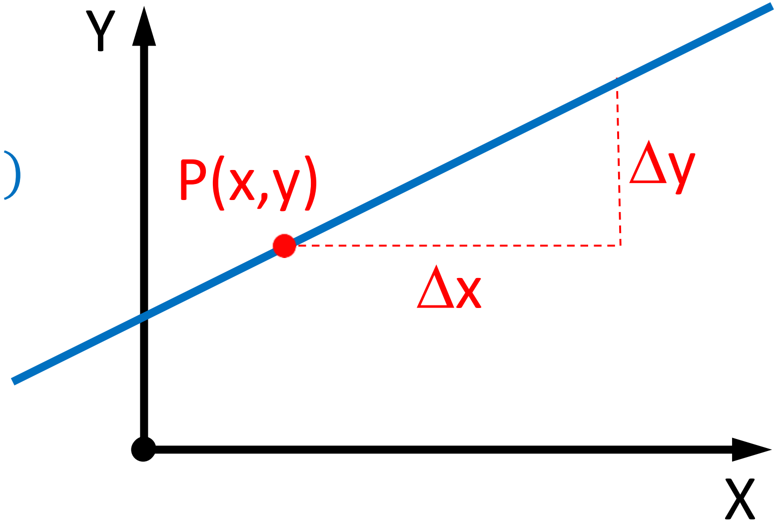
- Избор на най-леката и най-удобната
- Спрямо наличните параметри

Прави в 2D

Прави в 2D чрез точка и наклон

- Проблем при вертикални прави

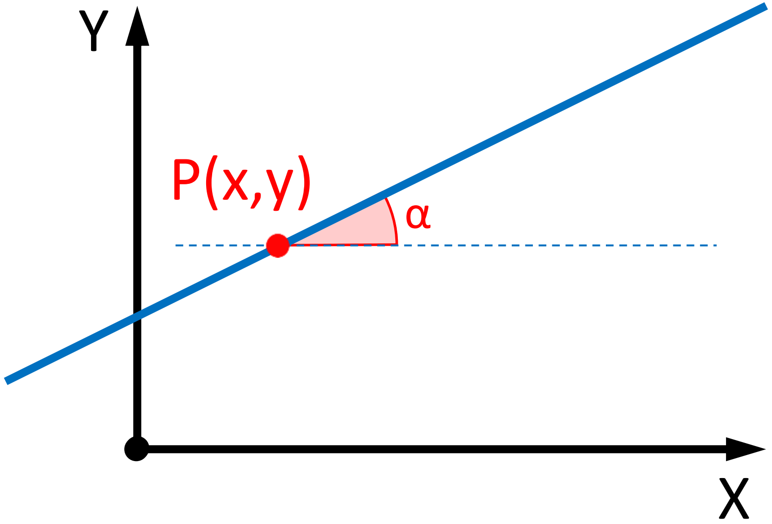
$$y - p_y = m(x - p_x)$$
$$m = \frac{\Delta y}{\Delta x}$$



Права в 2D чрез точка и ъгъл

– Полярни координати + транслация

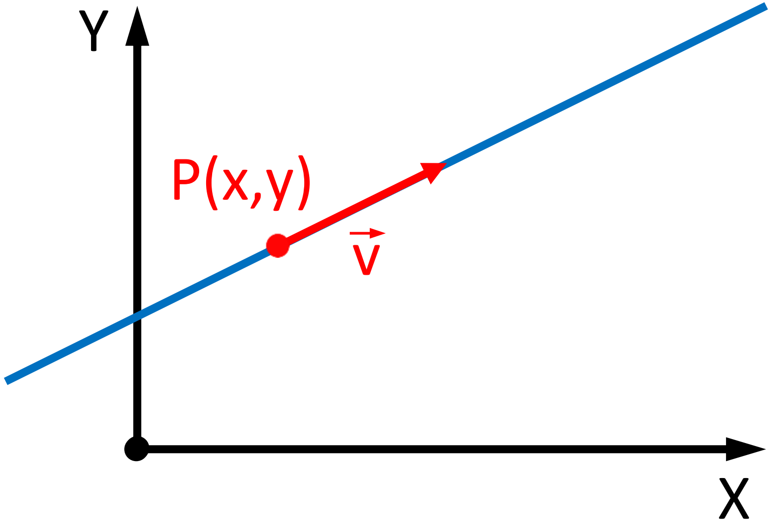
$$x(t) = p_x + t\cos\alpha$$
$$y(t) = p_y + t\sin\alpha$$
$$t \in (-\infty, +\infty)$$



Права в 2D чрез точка и вектор

– Елементарно

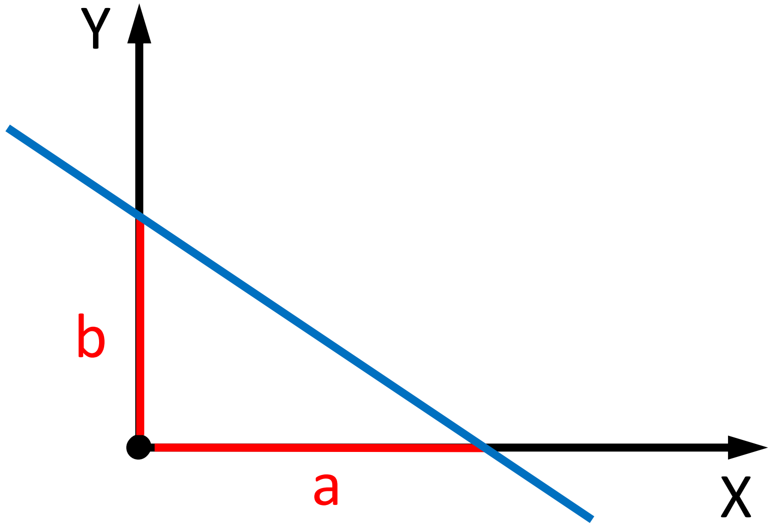
$$p(t) = P + t\vec{v}$$



Права в 2D чрез отрязъци

– Проблем при радиални прави $ab = 0$

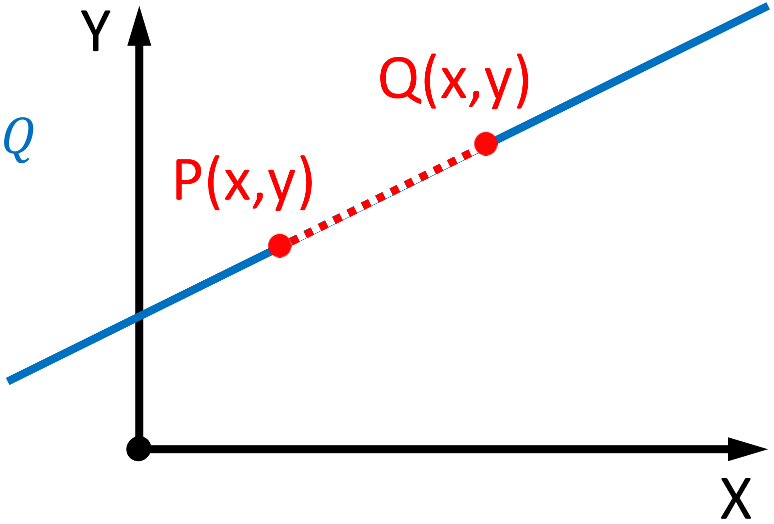
$$\frac{x}{a} + \frac{y}{b} = 1$$



Права в 2D чрез две точки

– Линейна комбинация, $P(t=0)$, $Q(t=1)$

$$p(t) = (1-t)P + tQ$$
$$t \in (-\infty, +\infty)$$



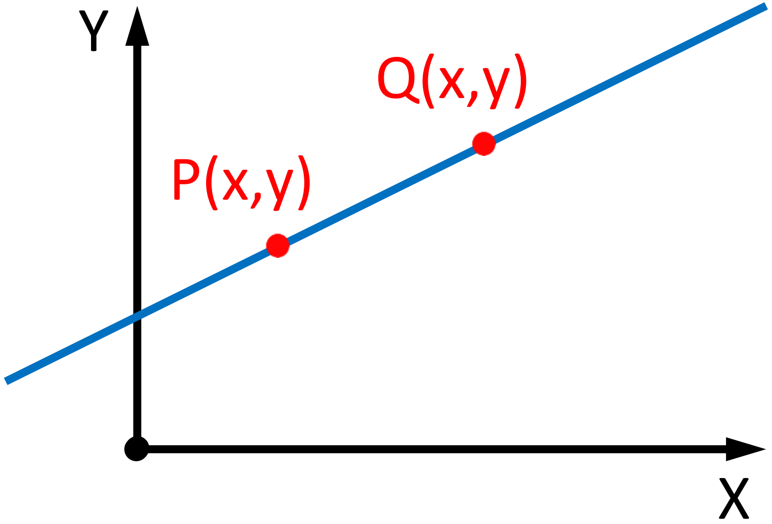
Права в 2D чрез две точки

– Бижу!

$$ax + by + c = 0$$

$$\Downarrow$$

$$\left|\begin{array}{l} ap_x + bp_y + c = 0 \\ aq_x + bq_y + c = 0 \end{array}\right.$$



Започваме да решаваме

Е, не сега, по-късно когато сте сами вижте решението

$$(1): ap_x + bp_y + c = 0$$

$$(2): aq_x + bq_y + c = 0$$

$$(1)q_x - (2)p_x$$

$$ap_xq_x + bp_yq_x + cq_x - ap_xq_x - bp_xq_y - cp_x = 0$$

$$bp_yq_x + cq_x - bp_xq_y - cp_x = 0$$

$$(3)\ b = -c\frac{p_x - q_x}{p_xq_y - p_yq_x}$$

Продължаваме
да прескачаме

- Аналогично от $(1)q_y - (2)p_y$ получаваме

$$(4)\ a = c\frac{p_y - q_y}{p_x q_y - p_y q_x}$$

- От (3) и (4) и $ax + by + c = 0$ и $c \neq 0$ получаваме

$$c\frac{p_y - q_y}{p_x q_y - p_y q_x}x - c\frac{p_x - q_x}{p_x q_y - p_y q_x}y + c = 0$$

$$(p_y - q_y)x - (p_x - q_x)y + (p_x q_y - p_y q_x) = 0$$

- А сега да видим и за $c = 0$

$(1)\ ap_x + bp_y = 0$

$(2)\ aq_x + bq_y = 0$

$(1) - (2): a(p_y - q_y) - b(p_x - q_x) = 0$

$\Rightarrow b = -a\dfrac{p_x - q_x}{p_y - q_y}$

- И получаваме

$ax - a\dfrac{p_x - q_x}{p_y - q_y}y = 0$

при $a \neq 0$: $(p_y - q_y)x - (p_x - q_x)y = 0$

Продължаваме да прескачаме

- Но пък се надявахме, че $a \neq 0$
- И последно, при $a = 0$ и $c = 0$ имаме $by = 0$
- Което при $b \neq 0$ си е правата $y = 0$
- А ако $a = b = c = 0$ – нямаме права

Но защо беше цялата тази мъка !!!

От линейната алгебра – търсим детерминанта 0

$$\left|\begin{array}{l} ax + by + c = 0 \\ ap_x + bp_y + c = 0 \\ aq_x + bq_y + c = 0 \end{array}\right. \Rightarrow \begin{vmatrix} x & y & 1 \\ p_x & p_y & 1 \\ q_x & q_y & 1 \end{vmatrix} = 0$$

– Или разписано на два реда:

$$x \begin{vmatrix} p_y & 1 \\ q_y & 1 \end{vmatrix} - y \begin{vmatrix} p_x & 1 \\ q_x & 1 \end{vmatrix} + \begin{vmatrix} p_x & p_y \\ q_x & q_y \end{vmatrix} = 0$$

– И накрая на един ред:

$$(p_y - q_y)x - (p_x - q_x)y + (p_x q_y - p_y q_x) = 0$$

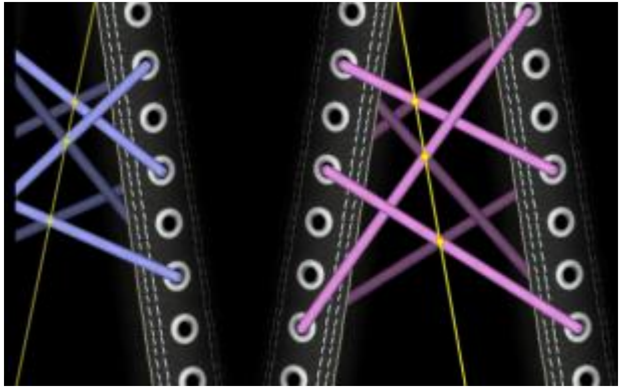
Използване на уравнението на права

0:25

Използване на прави

Освен намиране на пресечна точка

- Разделяне на равнина на полуравнини
- Разстояние от точка до права

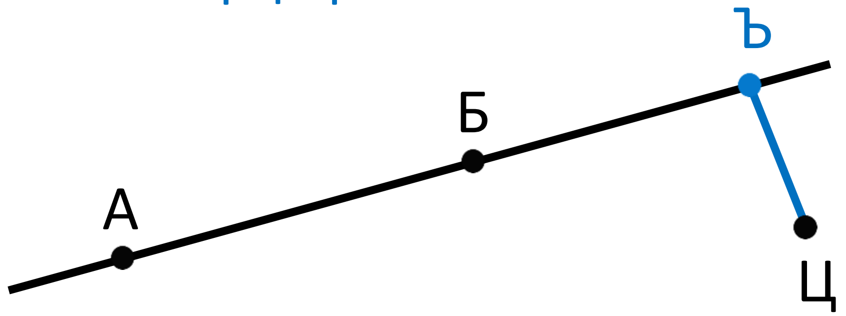


“Tying Shoelaces”
http://youtu.be/MbRSm6vxgYg

Разстояние до права

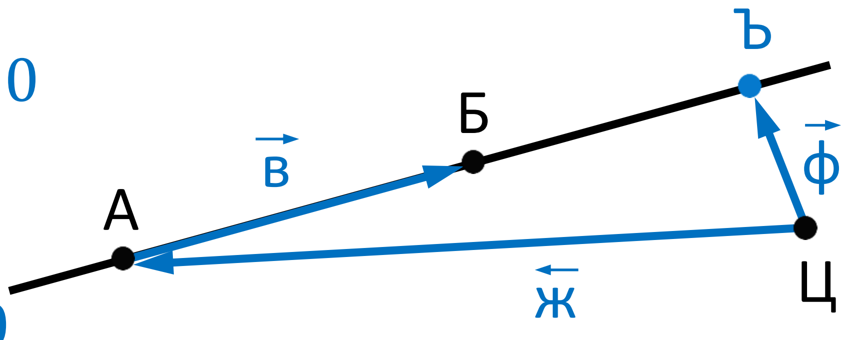
Чрез скаларно произведение

- Права през точки А и Б. Също и точка Ц
- Търсим точка Ъ на правата и най-близо до Ц
- Търсеното разстояние е |ЦЪ|



$$\vec{ф} = \vec{ж} + t\vec{в}$$

$$\vec{в} \perp \vec{ф} \Rightarrow \vec{в} \cdot \vec{ф} = 0$$



- Решаваме го

$$\vec{в} \cdot (\vec{ж} + t\vec{в}) = 0$$

$$\vec{в} \cdot \vec{ж} + t\vec{в} \cdot \vec{в} = 0$$

- И получаваме

$$t = -\frac{\vec{в} \cdot \vec{ж}}{\vec{в} \cdot \vec{в}} = -\frac{(Б - А)(А - Ц)}{(Б - А)(Б - А)}$$

$$t = -\frac{(Б_x - А_x)(А_x - Ц_x) + \left(Б_y - А_y\right)\left(А_y - Ц_y\right)}{(Б_x - А_x)^2 + \left(Б_y - А_y\right)^2}$$

- Но помним, че $Ъ = А + t\vec{в}$
- Те така намираме Ъ
- Разписано по координати:

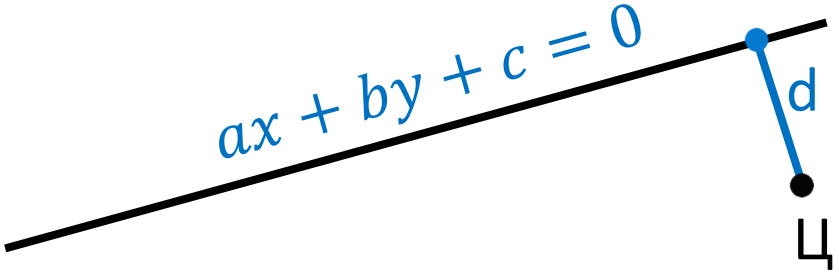
$$Ъ_x = А_x - (Б_x - А_x)\frac{(Б_x - А_x)(А_x - Ц_x) + \left(Б_y - А_y\right)\left(А_y - Ц_y\right)}{(Б_x - А_x)^2 + \left(Б_y - А_y\right)^2}$$

$$Ъ_y = А_y - \left(Б_y - А_y\right)\frac{(Б_x - А_x)(А_x - Ц_x) + \left(Б_y - А_y\right)\left(А_y - Ц_y\right)}{(Б_x - А_x)^2 + \left(Б_y - А_y\right)^2}$$

А уравнението на правата?

- А какво стана с него и с разстоянието?

$$d = \frac{a\text{Ц}_x + b\text{Ц}_y + c}{\sqrt{a^2 + b^2}}$$

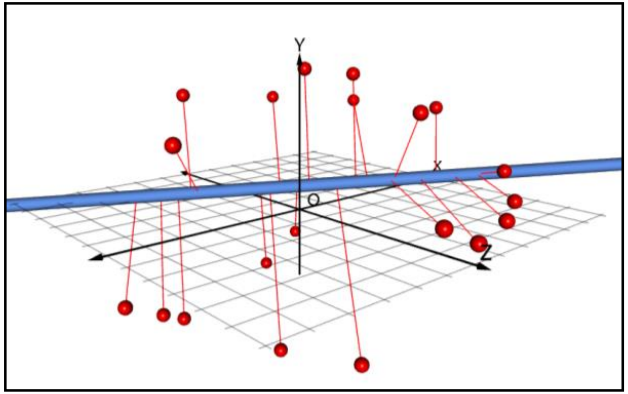


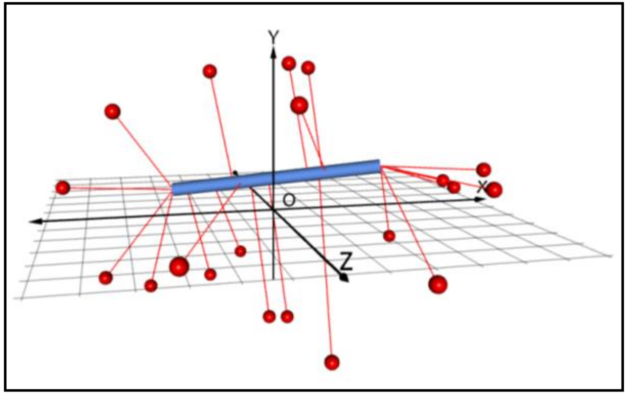
- Ако векторът (a, b) е единичен, просто поставяме координатите на Ц в уравнението на правата:
$d = a\text{Ц}_x + b\text{Ц}_y + c$

Примери

Най-близка точка

- До права
- До отсечка





Прави в 3D

Някои от дефинициите са ОК в 3D

- Точка и вектор $y(t) = P + t\vec{v}$
- Линейна комбинация $p = (1 - t)P + tQ$

Задачка

- Ако $ax + by + c = 0$ е права в 2D …
- … дали $ax + by + cz + d = 0$ е права в 3D?

Многоъгълници (полигони)

0:35

Дефиниция

Неформално многоъгълник е

– Начупена затворена линия от свързани отсечки

В компютърната графика

– Изключително важни и често използвани
– Повърхностите са множество от многоъгълници
– Също и повърхността на обемните тела

Операции

Често срещани операции

- Проверка дали точка е вътрешна
- Пресичане с прави и други примитиви
- Намиране на лице
- Изпъкнала обвивка на точки
- Триангулация (раздробяване на триълници)
- Сечение, обединение, разлика
- Изпитване по време на сесия

Разлики при многоъгълниците

Различни са в КГ и в геометрията

- В КГ почти винаги са неправилни
- Предпочитани са триъгълниците
  (и в краен случай четириъгълниците)
- Подредбата на върховете е важна
- Може да не са планарни (равнинни)

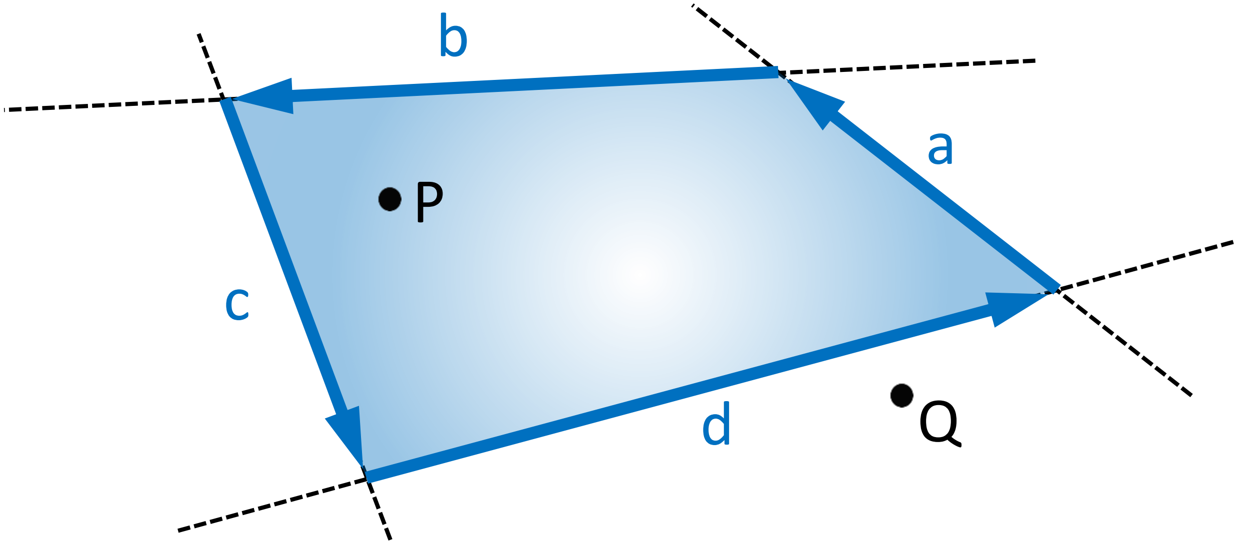
Вътрешна точка

Проверка дали точка е вътрешна

- Страна $ax + by + c = 0$ и точка $P(p_x, p_y)$
- Гледаме знака на $ap_x + bp_x + c = 0$
- Той определя от коя страна на правата е точката
- Ако P е в правилните полуравнини на всички страни на многоъгълника, значи е вътрешна

Да илюстрираме

- P е отляво на a, b, c и $d \Rightarrow$ вътрешна
- Q е отдясно на $d \Rightarrow$ не е вътрешна



Бонус

Бонус задача за 3т

- Как ще определите, коя полуравнина е правилната?
- Или ако работите с ляво-дясно, дали вътрешната точка е вляво или вдясно?
- Отговор се очаква докато сме на този слайд

Два проблема

Излишно смятане

- Полигонът е зададен чрез върхове
- Да ползваме направо координатите на върховете A_0 и A_1, гледаме знака на $(P_y - A_{0y})\,(A_{1x} - A_{0x}) - (P_x - A_{0x})\,(A_{1y} - A_{0y})$

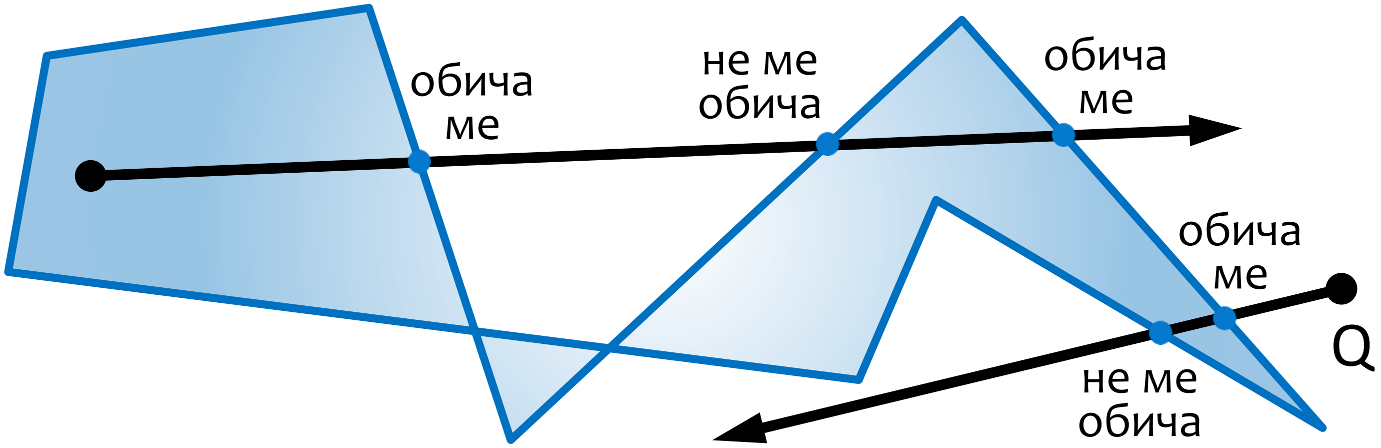
Жалко, че не работи винаги

- Проблем са неизпъкналите многоъгълници

Алгоритъм

Броим пресичанията с някаква посока

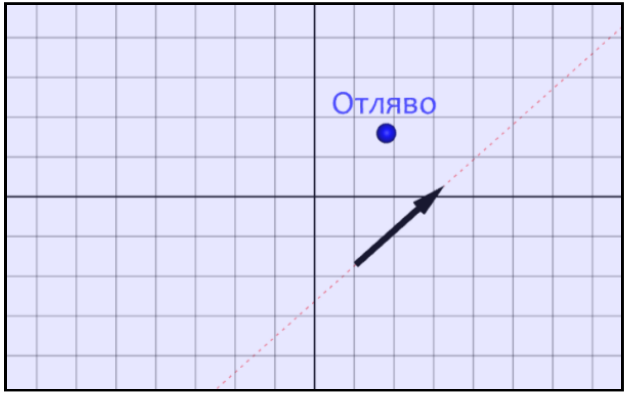
- При четен брой – външна точка
- При нечетен брой – вътрешна точка

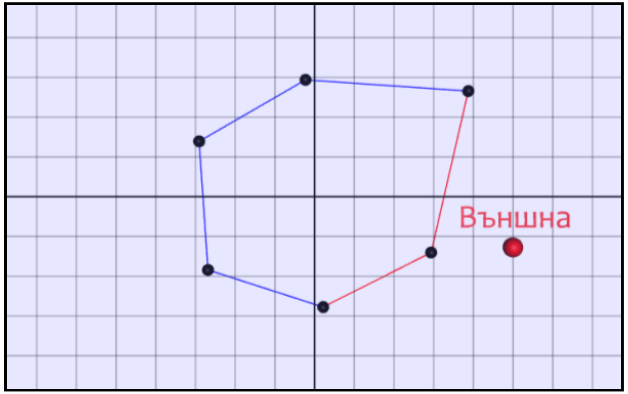


Примери

Примерни демонстрации

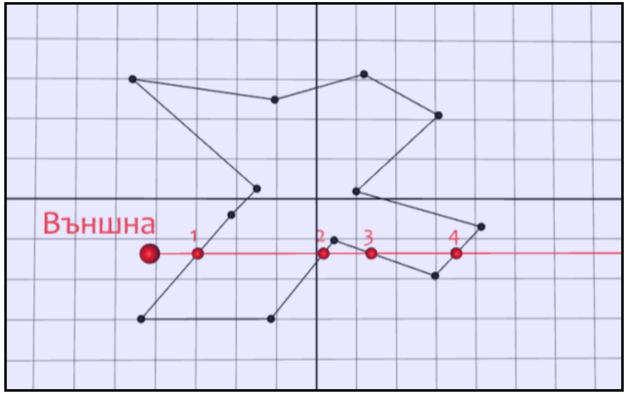
- Ориентация спрямо вектор
- Вътрешна точка чрез ориентация





Вътрешна точка

- Например в любовен многоъгълник, който е неправилен, самопресичащ се, вдлъбнат на моменти … или като цяло



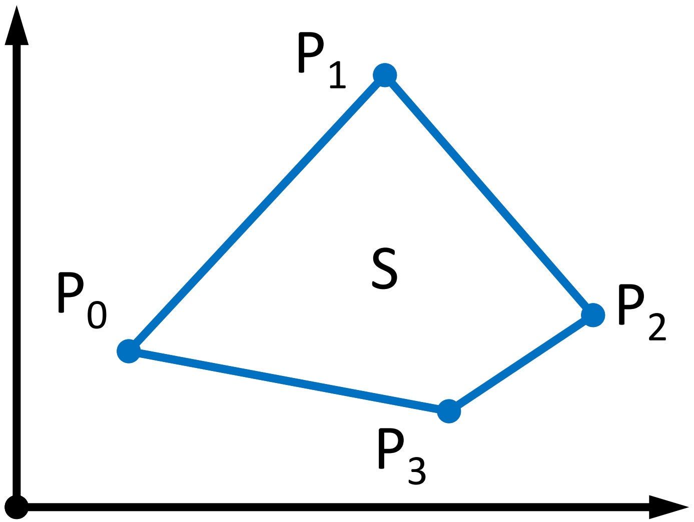
Лице на многоъгълник

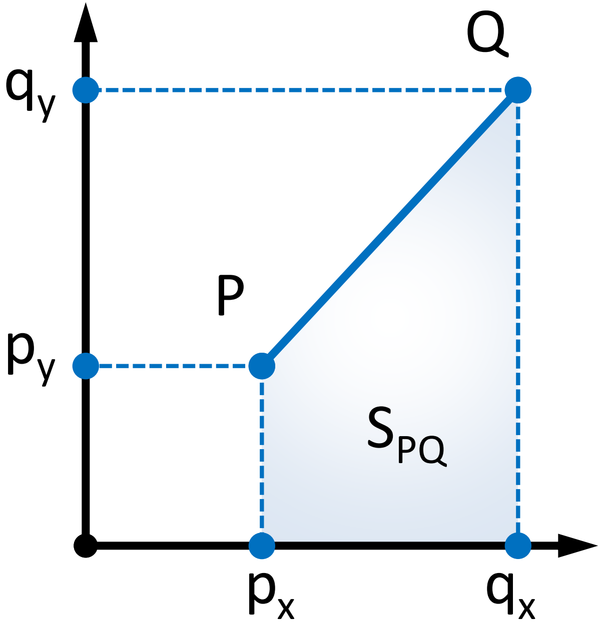
Чрез ориентирано лице

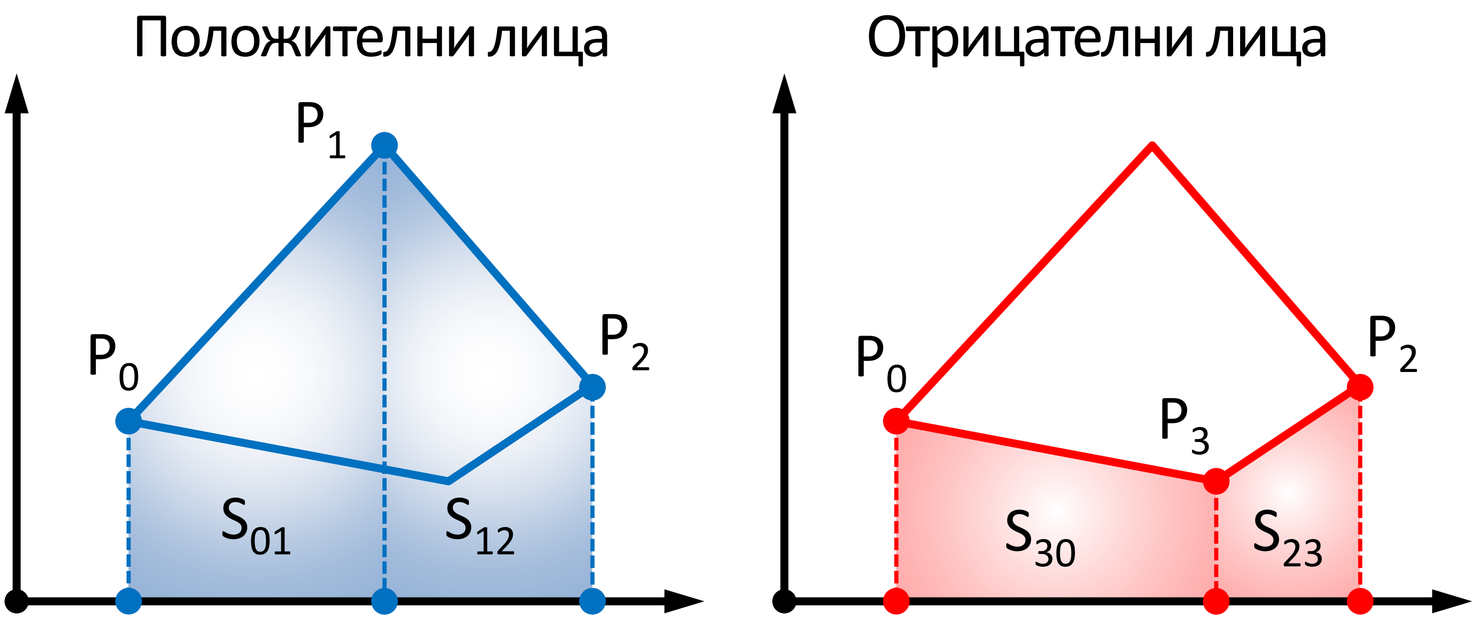
- Лице на част от многоъгълник, което може да е положително или отрицателно
- Многоъгълникът се раздробява на части
- На всяка част се намира ориентираното ѝ лице
- Лицето на многоъгълника е сумата от отделните ориентирани лица

Илюстрация

$$S_{PQ} = \frac{1}{2}(p_x - q_x)(p_y + q_y)$$

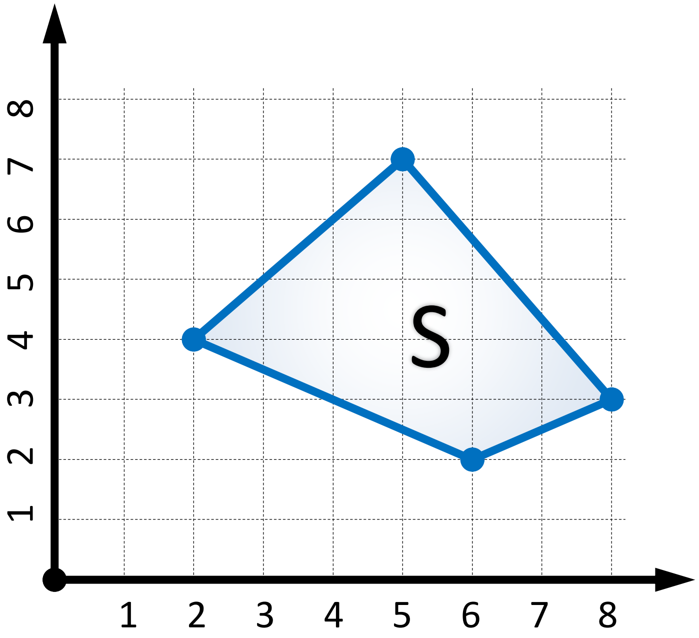






|Сумата| е търсеното лице

Пример



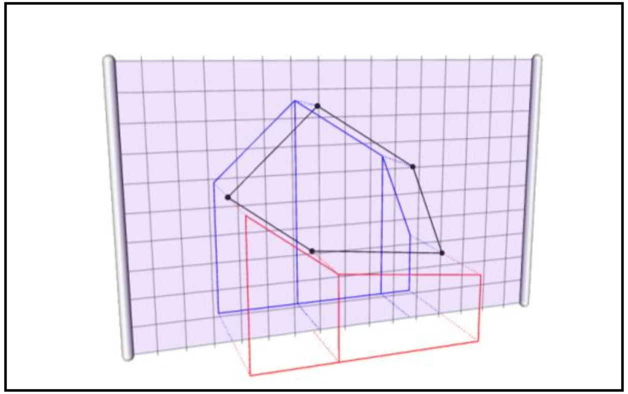
$$S = \frac{1}{2}(5-2)(7+4) + \frac{1}{2}(8-5)(3+7) + \frac{1}{2}(6-8)(2+3) + \frac{1}{2}(2-6)(4+2) =$$

$$= \frac{3 \times 11}{2} + \frac{3 \times 10}{2} - \frac{2 \times 5}{2} - \frac{4 \times 6}{2}$$

$$= 14.5$$

Да си поиграем

- В синьо – положителните лица
- В червено – отрицателните лица

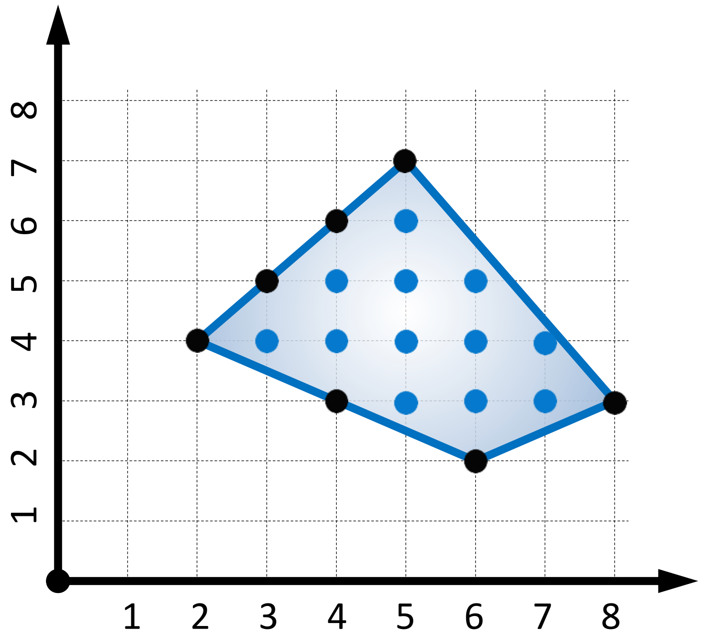


Теорема на Пик

Лице $= \ a + b/2 - 1$

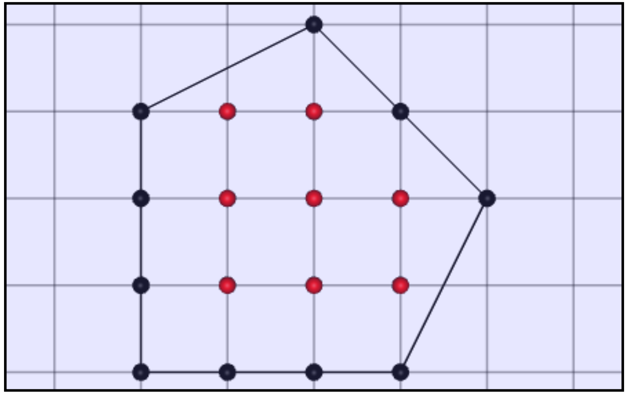
- Целочислени полигони
- Броят се точките:
  вътрешни a
  контурни b

  $S = 12 + \dfrac{7}{2} - 1 = 14.5$



Пак да си поиграем

- Какво става при вдлъбнатост?
- Какво става при самопресеченост?



Въпроси?

0:55

Повече информация

[VINC] стр. 25-27, 156-167

[LASZ] стр. 90-102

[LUKI] стр. 220-227

[MORT] стр. 14-16, 174-184, 195-200, 202-203

[PARE] стр. 428-430

А също и:

- Line
  http://mathworld.wolfram.com/Line.html
- Point-Line Distance--2-Dimensional
  http://mathworld.wolfram.com/Point-LineDistance2-Dimensional.html
- Determining if a point lies on the interior of a polygon
  http://local.wasp.uwa.edu.au/~pbourke/geometry/insidepoly/
- Pick's Theorem
  http://www.geometer.org/mathcircles/pick.pdf

Край