



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE TECNOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

Lucas Rodrigo da Silva Suppes

Algoritmos e Estruturas de dados para visualização de polígonos

Florianópolis
2020

Lucas Rodrigo da Silva Suppes

Algoritmos e Estruturas de dados para visualização de polígonos

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Bacharel em Ciências da Computação.

Orientador: Prof. Álvaro Junio Pereira Franco , Dr.

Florianópolis
2020

Ficha de identificação da obra

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor.

Orientações em:

<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Lucas Rodrigo da Silva Suppes

Algoritmos e Estruturas de dados para visualização de polígonos

O presente trabalho em nível de Bacharelado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.(a) xxxx, Dr(a).

Instituição xxxx

Prof.(a) xxxx, Dr(a).

Instituição xxxx

Prof.(a) xxxx, Dr(a).

Instituição xxxx

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Ciencias da Computação.

Coordenação do Programa de
Pós-Graduação

Prof. Álvaro Junio Pereira Franco , Dr.
Orientador

Florianópolis, 2020.

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe e
aos meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

Inserir os agradecimentos aos colaboradores à execução do trabalho.

[illegible]

*“Texto da Epígrafe.
Citação relativa ao tema do trabalho.
É opcional. A epígrafe pode também aparecer
na abertura de cada seção ou capítulo.
Deve ser elaborada de acordo com a NBR 10520.”
(SOBRENOME do autor da epígrafe, ano)*

RESUMO

Um estudo das estruturas e técnicas comuns para otimização para renderização em janelas. Tendo em mente o constante crescimento de polígonos dos objetos a serem renderizados, há uma necessidade de que os objetos sejam acessados e "encontrados" de forma rápida e eficiente.

Palavras-chave: Estruturas de Dados. Árvores. Geometria Computacional.

ABSTRACT

A study of the most common techniques for optimizing rendering on windows. Beign aware of the constant growth of the polygon count and the size of graphical applications, and the necessity for easy and quick access to the objects.

Keywords: Data Structure. Tree. Computational Geometry.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Arvore kdimensional</i> - 3D	15
--	----

LISTA DE QUADROS

LISTA DE TABELAS

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RAM	Memória de Acesso Aleatório
V-RAM	Video RAM
VSD	Visible-Surface Determination

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	OBJETIVOS	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	ARVORES KD	15
2.1.1	Construção da Árvore	15
2.2	ARVORE DE INTERVALOS	16
2.3	ARVORE DE SEGMENTOS	16
3	SEÇÃO	17
4	CONCLUSÃO	18
	APÊNDICE A – DESCRIÇÃO 1	19
	ANEXO A – DESCRIÇÃO 2	20

1 INTRODUÇÃO

A contagem de polígonos em artefatos gráficos em filmes, jogos, pesquisas médicas e científicas seguem em crescimento vertiginosa e apesar do Hardware acompanhar este crescimento, existem claras restrições com relação a Video RAM (V-RAM) e a Memória de Acesso Aleatório (RAM). Com essas restrições em mente, são necessárias estruturas de dados que permitam o acesso rápido dessas figuras, consultas e armazenamento. A seleção e determinação de faces visíveis Visible-Surface Determination (VSD)

1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho visa a busca rápida de estruturas geométricas. Visando aplicações gráficas em tempo real. Quando a câmera da aplicação precisa saber quais figuras geométricas precisam ser desenhadas tendo apenas a informação da posição da câmera e das coordenadas do mundo, este artigo visa o estudo de algoritmos para a solução deste tipo de problema.

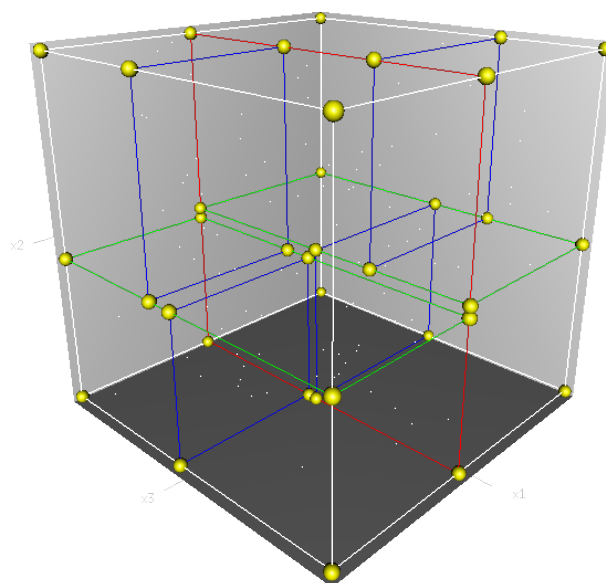
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo apresenta-se uma visão de como funcionam os algoritmos e estruturas de dados base para o desenvolvimento de algoritmos para renderização em janela acesso rápido para estruturas geométricas. São os algoritmos e estruturas de dados base para a construção de um controle de janela para acesso rápido de polígonos em janela.

2.1 ARVORES KD

Uma Árvore KD é uma árvore binária onde cada folha é um ponto *k-dimensional*. E cada nó não-folha é um corte do espaço, representando implicitamente um hiperplano. Pontos à esquerda desse hiperplano estão na subárvore da esquerda, e respectivamente para o lado direito. Cada nó é associado com uma das *k* dimensões. Então, a citar um exemplo, se dado nó divide o eixo *x*, a subárvore à esquerda contém os pontos com o eixo *x* menor que o ponto de corte.

Figura 1 – Árvore *kdimensional* - 3D



Fonte – GPL

2.1.1 Construção da Árvore

Enquanto desce na árvore alterna-se os eixos para escolher

2.2 ARVORE DE INTERVALOS

2.3 ARVORE DE SEGMENTOS

3 SEÇÃO

Este *template* contém algumas seções criadas na tentativa de facilitar seu uso. No entanto, não há um limite máximo ou mínimo de seção a ser utilizado no trabalho. Cabe a cada autor definir a quantidade que melhor atenda à sua necessidade.

4 CONCLUSÃO

As conclusões devem responder às questões da pesquisa, em relação aos objetivos e às hipóteses. Devem ser breves, podendo apresentar recomendações e sugestões para trabalhos futuros.

APÊNDICE A – DESCRIÇÃO 1

Textos elaborados pelo autor, a fim de completar a sua argumentação. Deve ser precedido da palavra APÊNDICE, identificada por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelo respectivo título. Utilizam-se letras maiúsculas dobradas quando esgotadas as letras do alfabeto.

ANEXO A – DESCRIÇÃO 2

São documentos não elaborados pelo autor que servem como fundamentação (mapas, leis, estatutos). Deve ser precedido da palavra ANEXO, identificada por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelo respectivo título. Utilizam-se letras maiúsculas dobradas quando esgotadas as letras do alfabeto.