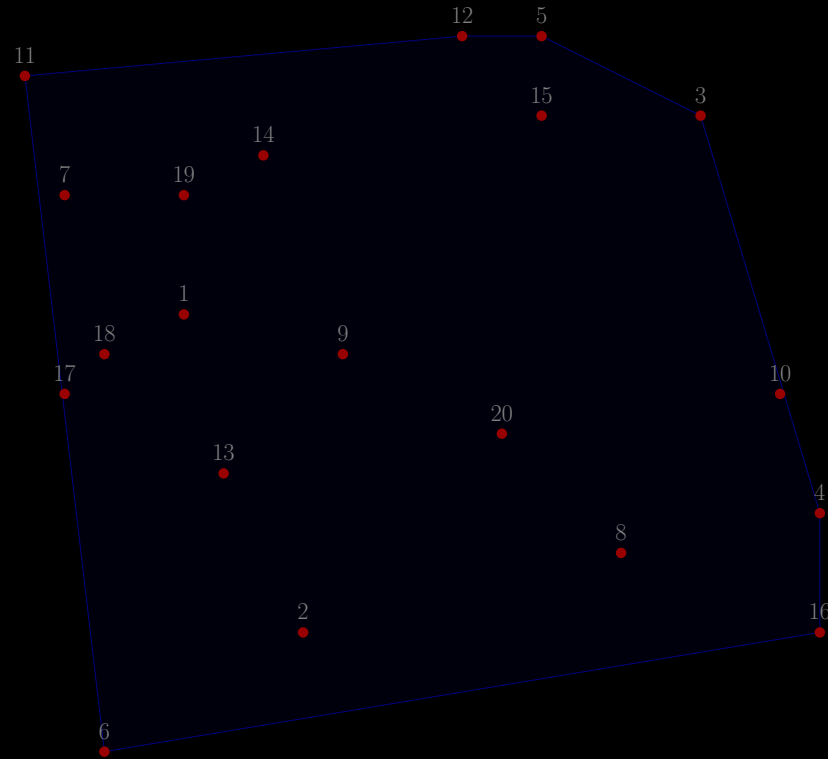


Otoczki wypukłe wielokąta prostego

Marcin Belicki

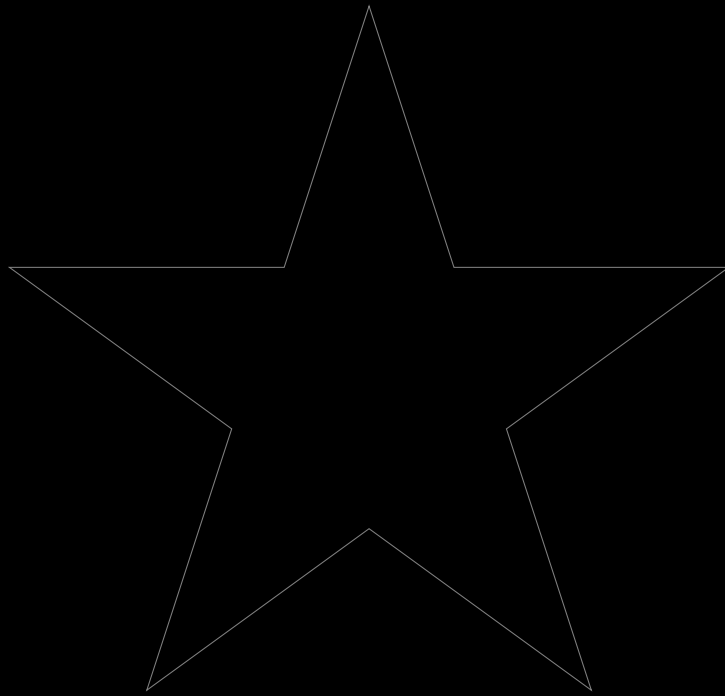
Definicja

Otoczka wypukła - dla zbioru punktów $Z \subset \mathbb{R}^2$ jest to wielokąt wypukły $H(Z)$, taki że zawiera w swoim wnętrzu lub na krawędziach wszystkie punkty $p \in Z$, a przy tym mając pole najmniejsze z możliwych.



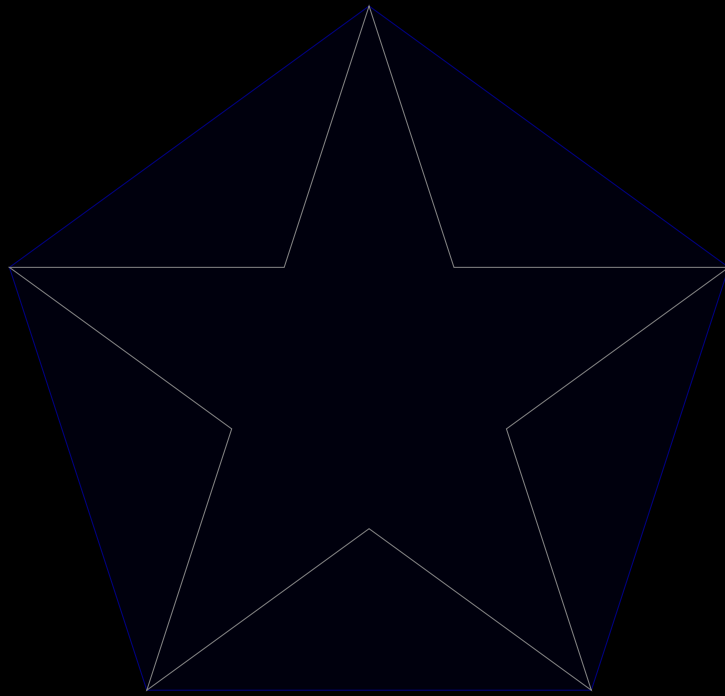
Zastosowania

Właściwości otoczki wypukłej można wykorzystać w grafice komputerowej. Przykładem tego może być wykrywanie przez silnik graficzny kolizji między obiektami. Jeśli wiemy, że obiekt czeka kolizja z płaską powierzchnią możemy przyjąć, że kolizja nastąpi wtedy i tylko wtedy gdy nastąpi kolizja otoczki wypukłej tego obiektu z powierzchnią.



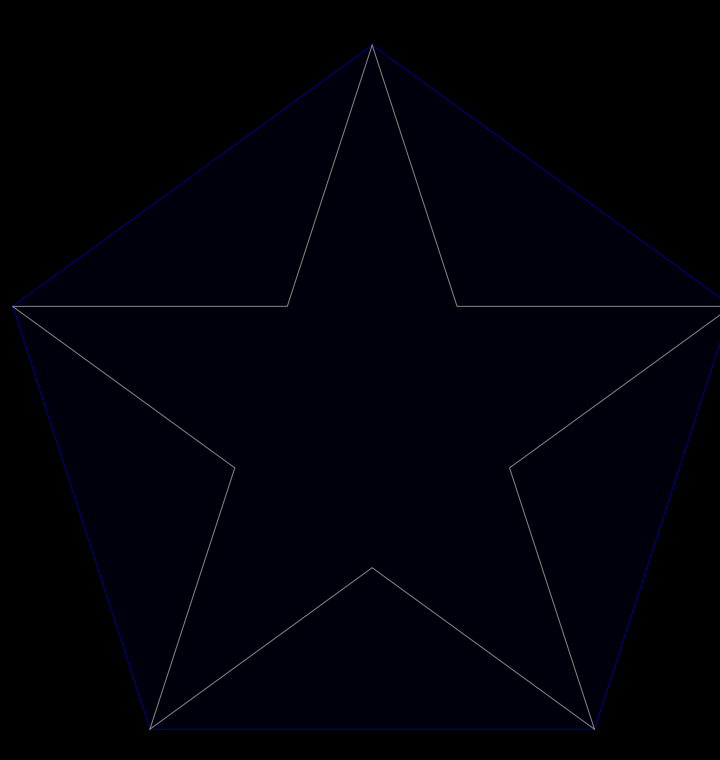
Zastosowania

Właściwości otoczki wypukłej można wykorzystać w grafice komputerowej. Przykładem tego może być wykrywanie przez silnik graficzny kolizji między obiektami. Jeśli wiemy, że obiekt czeka kolizja z płaską powierzchnią możemy przyjąć, że kolizja nastąpi wtedy i tylko wtedy gdy nastąpi kolizja otoczki wypukłej tego obiektu z powierzchnią.



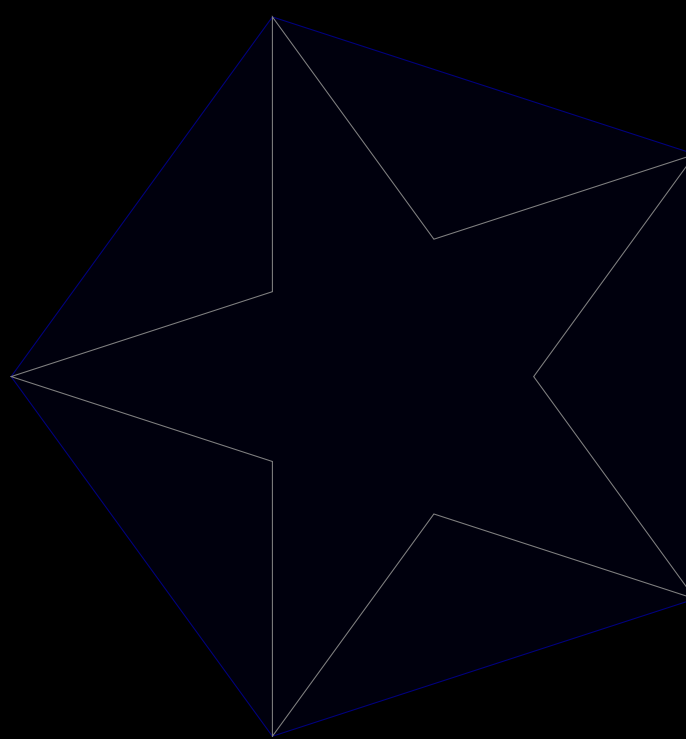
Zastosowania

Właściwości otoczki wypukłej można wykorzystać w grafice komputerowej. Przykładem tego może być wykrywanie przez silnik graficzny kolizji między obiektami. Jeśli wiemy, że obiekt czeka kolizja z płaską powierzchnią możemy przyjąć, że kolizja nastąpi wtedy i tylko wtedy gdy nastąpi kolizja otoczki wypukłej tego obiektu z powierzchnią.



Zastosowania

Właściwości otoczki wypukłej można wykorzystać w grafice komputerowej. Przykładem tego może być wykrywanie przez silnik graficzny kolizji między obiektami. Jeśli wiemy, że obiekt czeka kolizja z płaską powierzchnią możemy przyjąć, że kolizja nastąpi wtedy i tylko wtedy gdy nastąpi kolizja otoczki wypukłej tego obiektu z powierzchnią.



Zastosowania

Dzięki reprezentacji obiektu przez jego otoczkę wypukłą uzyskujemy mniej skomplikowany wielokąt, przez co łatwiej jest przeprowadzić nam obliczenia potrzebne do wykrycia kolizji.

