

# Itk::Geo3D Notes

野田 五十樹

2024/10/04	初期バージョン
2024/10/20	屈曲点での円周接続

## 1 class LineSegment

### 1.1 closestFractionPairFrom()

3次元(以上)の2つの線分の最近点を求める。求めるものは、各線分上の分率とする。

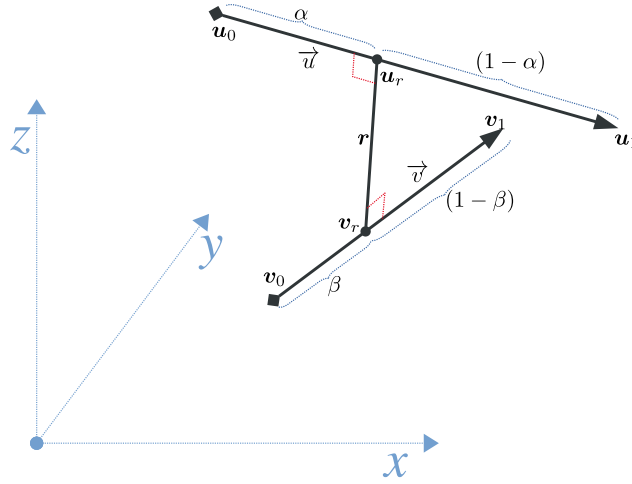


図 1: 2つの線分の最近距離

まず、2つの線分  $u, v$  を考える (図 1)。

$$u = \langle u_0, u_1 \rangle \quad (1)$$

$$v = \langle v_0, v_1 \rangle \quad (2)$$

ただし、 $\langle u_0, u_1 \rangle$  は、位置  $u_0$  から位置  $u_1$  へ位置への線分を表す。

線分  $u, v$  上の任意の点  $u_r, v_r$  は、その分率を各々  $\alpha, \beta$  として、次のように表される。

$$u_r = (1 - \alpha)u_0 + \alpha u_1 \quad (3)$$

$$v_r = (1 - \beta)v_0 + \beta v_1 \quad (4)$$

ここで、 $u_r, v_r$  を両端とする線分  $r$  を考える。

$$r = \langle u_r, v_r \rangle \quad (5)$$

また、この線分方向  $r_d$  は

$$r_d = v_r - u_r \quad (6)$$

$$= -\alpha(u_1 - u_0) + \beta(v_1 - v_0) + (v_0 - u_0) \quad (7)$$

線分  $r$  が  $u, v$  の最近点を結ぶ線分とすると、直線  $r$  と 2 つの直線  $u, v$  は互いに直交する。<sup>1</sup>よって、以下の等式が成立する。

$$(v_r - u_r)(u_1 - u_0) = 0 \quad (8)$$

$$(v_r - u_r)(v_1 - v_0) = 0 \quad (9)$$

すなわち、

$$-\alpha(u_1 - u_0)^2 + \beta(u_1 - u_0)(v_1 - v_0) + (v_0 - u_0)(u_1 - u_0) = 0 \quad (10)$$

$$-\alpha(u_1 - u_0)(v_1 - v_0) + \beta(v_1 - v_0)^2 + (v_0 - u_0)(v_1 - v_0) = 0 \quad (11)$$

ここで、以下の置き換えを行う。

$$a = (u_1 - u_0)^2 \quad (12)$$

$$b = (v_1 - v_0)^2 \quad (13)$$

$$c = (u_1 - u_0)(v_1 - v_0) \quad (14)$$

$$g = (v_0 - u_0)(u_1 - u_0) \quad (15)$$

$$h = (v_0 - u_0)(v_1 - v_0) \quad (16)$$

これにより、(10),(11) は以下のベクトル式で書ける。

$$\begin{bmatrix} -a & c \\ -c & b \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -g \\ -h \end{bmatrix} \quad (17)$$

$$\begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -a & c \\ -c & b \end{bmatrix}^{-1} \begin{bmatrix} -g \\ -h \end{bmatrix} \quad (18)$$

$$= \frac{-1}{\det} \begin{bmatrix} b & -c \\ c & -a \end{bmatrix} \begin{bmatrix} g \\ h \end{bmatrix} \quad (19)$$

ただし、 $\det$  は上記行列の行列式の値であり、以下の通り。

$$\det = c^2 - ab \quad (20)$$

ここで求まった  $\alpha, \beta$  が区間  $[0, 1]$  の間であれば、頂点  $u_r, v_r$  は各々、線分  $u, v$  上にある。それ以外の場合は、直前  $u, v$  上となる。

一方、行列式の値  $\det$  が 0 となるのは、

$$c^2 - ab = ((u_1 - u_0)(v_1 - v_0))^2 - (u_1 - u_0)^2(v_1 - v_0)^2 = 0 \quad (21)$$

$$((u_1 - u_0)(v_1 - v_0))^2 = (u_1 - u_0)^2(v_1 - v_0)^2 \quad (22)$$

$$(u_1 - u_0)(v_1 - v_0) = |u_1 - u_0| |v_1 - v_0| \quad (23)$$

これは、線分  $u, v$  が並行の場合である。この場合は、 $\alpha = \beta = 0$  としてよい。<sup>2</sup>

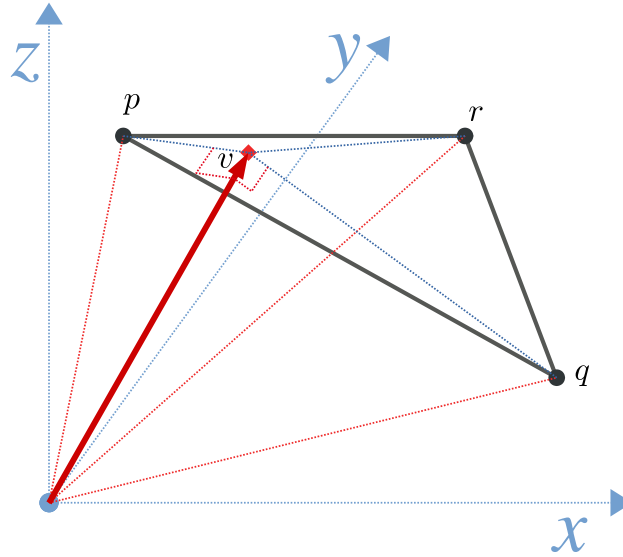


図 2: 三角形と 垂線 (法線)

## 2 class Triangle

### 2.1 orthogonalDirection()

3次元 (以上) の空間にある 3 点  $p, q, r$  で定まる平面  $S$  の方向  $s$  を考える。ただし、平面  $S$  の方向とは、平面に対して垂直な方向とする。また、その平面  $S$  は原点  $[0, 0, 0]$  を含まないものとする。<sup>3</sup>

平面  $S$  上の点  $v$  は以下の式で表される。

$$v = \alpha p + \beta q + (1 - \alpha - \beta)r \quad (24)$$

ただし、 $\alpha, \beta$  は実数とする。なお、 $\alpha, \beta$  が以下の範囲の時、 $v$  は三角形  $\langle p, q, r \rangle$  の内部にある。

$$0 < \alpha < 1 \quad (25)$$

$$0 < \beta < 1 \quad (26)$$

$$0 < (1 - \alpha - \beta) < 1 \quad (27)$$

ここで、ベクトル  $v$  が平面  $S$  に垂直であるとする。この場合、以下が成立する。

$$v(p - r) = 0 \quad (28)$$

$$v(q - r) = 0 \quad (29)$$

つまり、

$$\alpha(p - r)^2 + \beta(q - r)(p - r) + r(p - r) = 0 \quad (30)$$

$$\alpha(p - r)(q - r) + \beta(p - r)^2 + r(q - r) = 0 \quad (31)$$

<sup>1</sup>本来、線分は両端をはみ出さないが、ここでは話を簡単にするため、直線で考える。

<sup>2</sup>正確には、線分の方向により一方を 1 にする必要がある。

<sup>3</sup>原点を含む場合は、座標系全体を平行移動して原点を含まないようにする。

ここで以下の置き換えを行う。

$$a = (\mathbf{p} - \mathbf{r})^2 \quad (32)$$

$$b = (\mathbf{p} - \mathbf{r})(\mathbf{q} - \mathbf{r}) \quad (33)$$

$$c = (\mathbf{q} - \mathbf{r})^2 \quad (34)$$

$$g = \mathbf{r}(\mathbf{p} - \mathbf{r}) \quad (35)$$

$$h = \mathbf{r}(\mathbf{q} - \mathbf{r}) \quad (36)$$

これにより、(30)、(31) は以下のように表記できる。

$$\begin{bmatrix} a & b \\ b & c \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix} = - \begin{bmatrix} g \\ h \end{bmatrix} \quad (37)$$

よって、 $\alpha, \beta$  は以下の式で求まる。

$$\begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a & b \\ b & c \end{bmatrix}^{-1} \left( - \begin{bmatrix} g \\ h \end{bmatrix} \right) \quad (38)$$

$$= \frac{-1}{\det} \begin{bmatrix} c & -b \\ -b & a \end{bmatrix} \begin{bmatrix} g \\ h \end{bmatrix} \quad (39)$$

$$\det = ac - b^2 \quad (40)$$

なお、 $\det = 0$  では上記解は求まらない。これは、 $\mathbf{p}, \mathbf{q}, \mathbf{r}$  の3点の内2つが一致している場合である。

## 2.2 orthogonalDirection2()

外積の定義より 推薦を計算する。

2つのベクトル  $\mathbf{u}, \mathbf{v}$  について、以下のような外積  $\mathbf{w}$  は、以下の性質を満たす。

$$\mathbf{w} = \mathbf{u} \times \mathbf{v} \quad (41)$$

$$= \begin{bmatrix} u_y v_z - u_z v_y \\ u_z v_x - u_x v_z \\ u_x v_y - u_y v_x \end{bmatrix} \quad (42)$$

$$\mathbf{w} \cdot \mathbf{u} = 0 \quad (43)$$

$$\mathbf{w} \cdot \mathbf{v} = 0 \quad (44)$$

$$|\mathbf{w}| = \mathbf{u}, \mathbf{v} \text{ が張る 三角形の面積} \quad (45)$$

このベクトルの外積を使って、図3のような三角形  $PQR$  に対する垂線  $\mathbf{h}$  は以下のように求めることができる。

$$P : \mathbf{p} = {}^\top \begin{bmatrix} p_x, p_y, p_z \end{bmatrix} \quad (46)$$

$$Q : \mathbf{q} = {}^\top \begin{bmatrix} q_x, q_y, q_z \end{bmatrix} \quad (47)$$

$$R : \mathbf{r} = {}^\top \begin{bmatrix} r_x, r_y, r_z \end{bmatrix} \quad (48)$$

$$\overrightarrow{PQ} = {}^\top \begin{bmatrix} q_x - p_x, q_y - p_y, q_z - p_z \end{bmatrix} \quad (49)$$

$$\overrightarrow{QR} = {}^\top \begin{bmatrix} r_x - q_x, r_y - q_y, r_z - q_z \end{bmatrix} \quad (50)$$

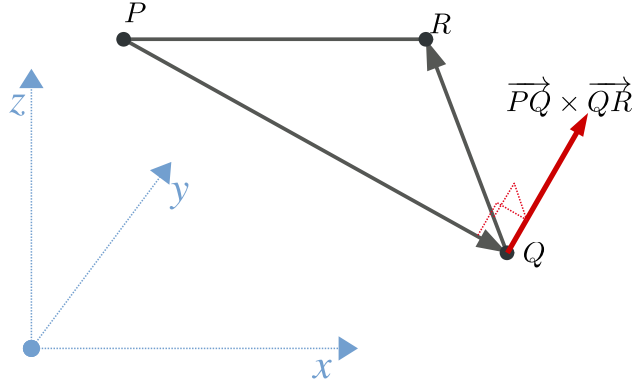


図 3: 三角形と外積による垂線 (法線)

$$\mathbf{h} = \overrightarrow{PQ} \times \overrightarrow{QR} \quad (51)$$

$$= \begin{bmatrix} (q_y - p_y)(r_z - q_z) - (q_z - p_z)(r_y - q_y) \\ (q_z - p_z)(r_x - q_x) - (q_x - p_x)(r_z - q_z) \\ (p_x - p_x)(r_y - q_y) - (q_y - p_y)(r_x - q_x) \end{bmatrix} \quad (52)$$

### 2.3 屈曲点での半径 $R$ の接続とセットバック

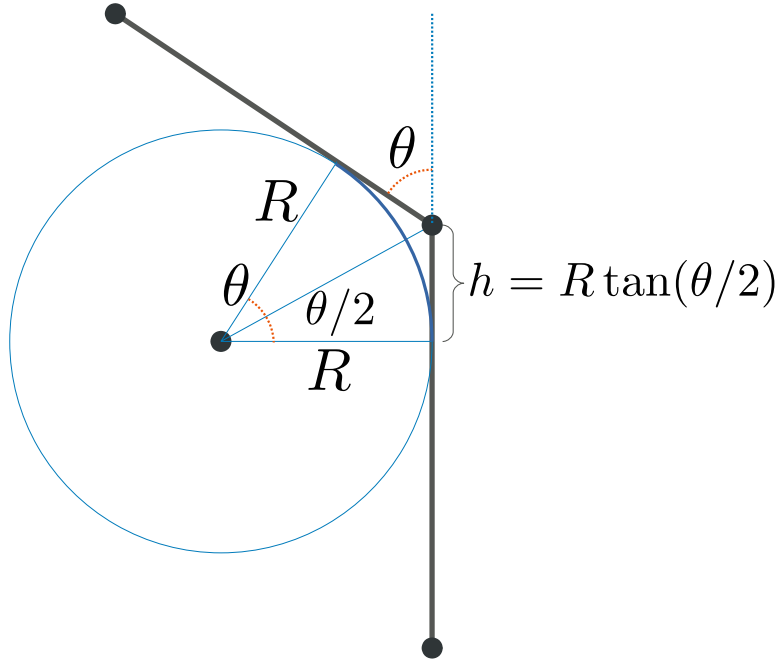


図 4: 屈曲点での円周に寄る接続とセットバック

2つの連続する線分が角度  $\theta$  をつけて曲がっている時、その屈曲点で半径  $R$  の円周で接続することを考える。この場合、円周と線分の接点と屈曲点の間の距離 (セットバック) を  $h$  とする (図 4)。

この  $h$  は以下の式で表すことができる。

$$h = R \tan \frac{\theta}{2} \quad (53)$$