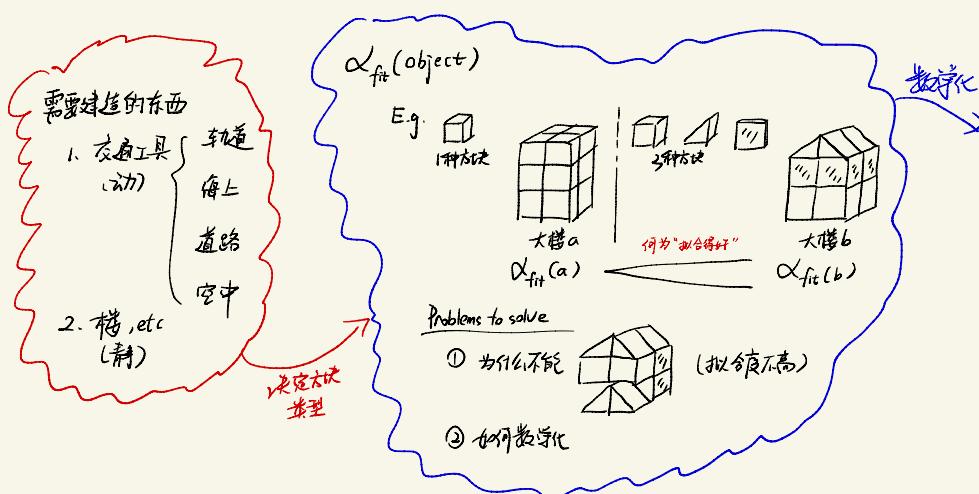
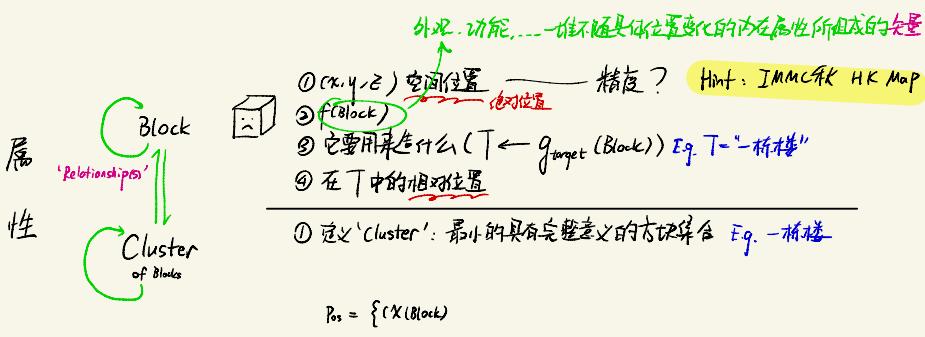


概要：有限种“方块”构建尽可能多样的物品

Problem D 归纳
(分析) 1' 设计“方块”(静态) —— 存储空间 & 拼接“兼容性”

$$f(\text{Block}) = (a_1, \dots, a_e) \quad (\text{向量})$$

可供资源：几何形状
图案



信息的获取 Eg. ADS-B
AIS 船舶定位

假设 ① “事件” { 小规模 Eg. 车辆移动
大规模 Eg. 大楼倒塌 —— 手动更新 }



③ 线条、铁路有密度

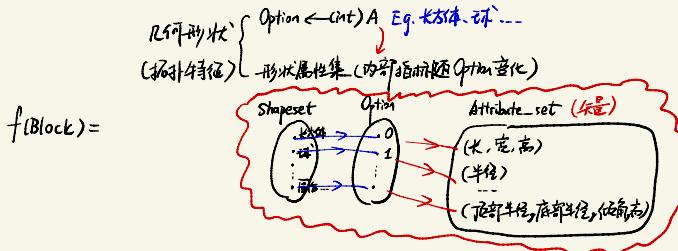
2' 动态起来 —— 周期速度

① “中间区” —— Minecraft

0~1
block 静态
entity 实体

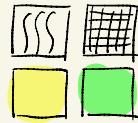


问题：Eg. 0 引导人进来。
船基本要在海上。

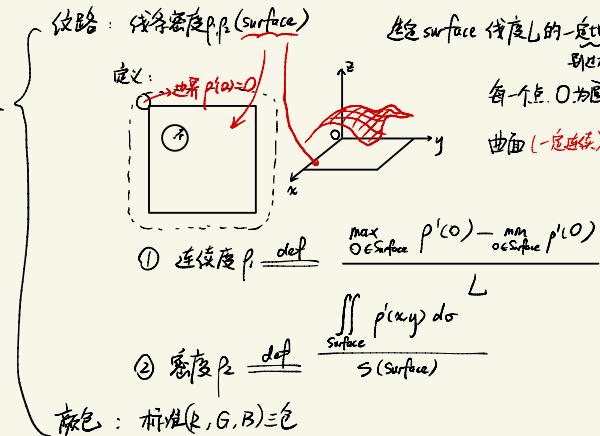


遗漏问题：数学化过程
的流——很浑

外表纹饰图案



抽象



【!】算的是绝对拟合度

① 形状(体积)因素

- 体积与原图形的重叠程度 Overlap (Cluster)
- 多余部分 Excessive (Cluster)

方法:

step I : 大部分块 (按方法智能分割)

step II : 对每一快计算相对拟合度

由每一种拼接(组合)方式决定

② 与 Block 相关

$$\text{实际} \quad \text{目标.}$$

i) 表面纹理部分: $|p_1(\text{Surface(Block)}) - p_1(\text{Surface(Target)})| = \Delta p_1$
 $|p_2(\text{Surface(Block)}) - p_2(\text{Surface(Target)})| = \Delta p_2$

$$\text{因子} = e^{-(k_1 \Delta p_1 + k_2 \Delta p_2)}$$

(越大越相似)

ii) 隔色部分: 该向量最小隔色差为 Δ_e

组合方式间的转换: Q-Learning ✓

注: 所有因子 = $\max\{100\%, \text{计算值}\}$

$(P_{\text{Block}}, G_{\text{Block}}, B_{\text{Block}}), (R_{\text{standard}}, G_{\text{standard}}, B_{\text{standard}}),$

$$\Delta_{color} \stackrel{\text{def}}{=} \sqrt{\frac{\sum_{RGB} |R_{\text{Block}} - R_{\text{standard}}|^2}{3}}$$

(值得商榷)

$$|\text{因子}| = e^{-\left(\frac{\Delta_{color}}{\Delta_e} - 1\right)} \quad (\Delta_{color} = \Delta_e 时 100\%)$$