

# 针对浏览器草图造型的按需部件建议技术

Xuekun Guo

2016.04.25

## 摘要

在基于组合的创造力支持的造型技术中，最具挑战性的问题之一是如何实时地从三维模型数据库内提取合适的建议部件。我们提出Sketch2Cut系统，一个基于草图的按需要部件建议方法。该方法可以通过草图创建模型。用户输入草图表达设计概念，我们的方法基于草图生成三维代理部件，并基于该代理部件去数据库内搜索得到一系列候选部件，做为提示建议给用户。这些候选部件都是实时地从三维模型数据库中通过局部匹配方法分割出来的。与以前的工作不同，我们的Proxy-to-Design方法不依赖预分割的三维模型数据库，并可以建议定制的任意部件，这极大地扩展了用户设计空间。实验指出我们的方法提供了一种直观的简单的方法造型模型，允许普通用户造型有意思的模型。我们的方法同时也提供了一种基于草图的造型metaphor，去建造复杂的具有丰富细节的模型，通过样例。

创造力支持的造型；草图式造型；局部匹配；实时分割；

Suggesting inspiring parts on-the-fly from collections of 3D models is a challenge in assembly-based creative modeling. We present Sketch2Cut, a sketch-based on-demand part suggestion method for creating shapes using sketches. After a user draws a simple abstract sketch which depicts his/her intention, our method creates a 3D proxy based on the input sketch as a search key to retrieve a list of candidate parts, each of which is segmented on-the-fly from the 3D models in the input database using partial matching. In contrast to prior work, our proxy-to-design approach can customize arbitrary parts from input models and does not rely on predefined parts, which significantly broadens the design space. Experimental results indicate that our approach provides an intuitive and easy means to create novel designs, and allows novices to generate interesting models that are otherwise difficult to attain. Our approach also provides a new sketch-based modeling metaphor to create complex detailed models using examples.

Creative modeling; Sketch-based modeling; Partial matching; on-the-fly segmentation

## 1 引言

开发易用且功能强大的三维造型技术一直是计算机图形学的重要目标之一。专业工具，如Autodesk Maya<sup>®</sup>，具有强大的三维造型功能，但操作复杂，需要长时间的学习才能掌握。那些易用的工具，如Spore Creature Creator<sup>®</sup>，将造型过程简化为拼接预定义好的部件，然而造型能力有限。弥合三维造型工具简单易用与功能强大之间的鸿沟是图形学界最具挑战性的问题之一。

针对该问题，研究人员提出基于草图的造型技术 [LIAL07]。这种造型方式简单易用，得到很多关注 [TSH99]。但大多数用户的绘画技术不好，完全按草图很难恢复出具有丰富几何细节的三维模型。最近几年，研究人员尝试通过草图从三维模型数据库内搜索模型[ERB<sup>+</sup>12]，或者通过重新组合现有模型产生新模型[LF08]。虽然，用户可以借助这类技术快速造型高质量的模型，但由于它们仅允许用户组合预定义的部件或对预定义部件做简单变形，导致造型结果单一。

在本文内，我们提出一种基于数据驱动的草图式造型方法。该方法不再局限于使用预定义的部件组合模型，而是实时地从模型数据库内提取符合用户意图的部件。使用我们的方法，用户仅仅需要具备Teddy [TSH99]系统要求的草图绘制技术，就可以创建出多样的具有丰富几何细节的模型（如图1）。

实现这样的系统需要解决如下两个技术难题：1) 因为模型数据库未预分割，我们不得不实时找到并切割与用户意图匹配的部件。这使得部件搜索空间非常大。为了将搜索空间限制在可解范围内，我们设计了一种平衡策略，使提示的部件在保持可用的前提下尽可能地多样化。2) 模型匹配过程必须足够快，满足用户交互。我们发现，如果三维模型的二维投影相似，两三维模型也相似。因此，我们将三维模型匹配问题转化为多视角下的二维轮廓匹配问题。本文的贡献有三点：

- 提出一个基于草图的探索式造型方法。使用该方法，用户可以从未预分割的三维模型数据库内，实时提取符合用户意图的个性化部件，创建高质量的模型。

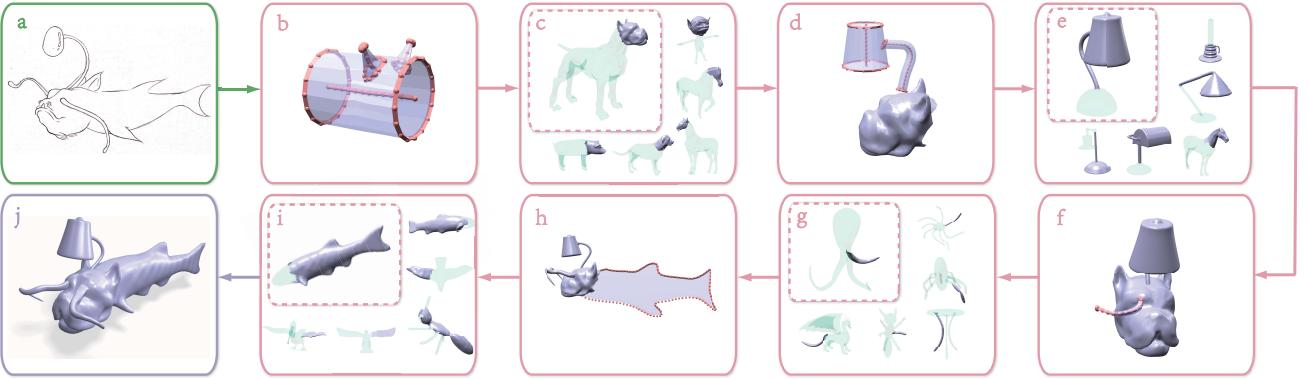


Figure 1: 给一张概念设计图 (a) 做为参考，用户使用我们的方法非常容易地创建具有丰富几何细节的模型 (j)。首先，系统基于草图生成三维代理模型 (b, d, f, h)。接着，代理模型用于实时地从数据库提取个性化的候选部件。我们的方法创建的模型可以由非典型部件（如 (c) 内动物头部分与 (e) 内台灯上半部分）与来自不同类模型的部件（如 (c) 内部件来自四肢动物类，(e) 内部件来自台灯，(g) 内部件来自章鱼）构成。

- 提出一个快速的基于草图的三维模型局部匹配算法。该算法将三维模型的局部匹配问题转化为多视角下的二维轮廓局部匹配问题。数据库模型轮廓组织在一个 $k$ NN图内，以加速轮廓匹配过程。。
- 提出一种新的草图驱动的模型分割方法。该方法基于二维轮廓相似性，在模型超面片图上实时分割出与草图相匹配的部件。此外，还有一种新的部件优化算法，进一步优化候选部件。

## 2 相关工作

**探索式造型技术** 自从研究人员意识到三维造型是一种开放式的创新过程后 [CK10]，探索式造型技术越来越受重视。其中一类探索式造型技术专注于向用户建议可用部件。Funkhouser等人提出Modeling by Example [FKS<sup>+</sup>04]系统，允许用户基于三维代理模型搜索数据库，组合建议部件得到新模型。Chaudhuri等人 [CKGK11]提出一个概率推理模型，基于几何与语义兼容性提示可用部件。

与现有的部件建议技术不同，我们不依赖预分割与标记的模型数据库，而是实时地从数据库内提取候选部件。因此，我们的方法允许用户高效地访问更大的造型空间。

**模型分割技术** 模型语义分割技术在探索式造型技术中占有重要地位，因为现有的几乎所有的探索式造型技术都需要预分割或标记的模型数据库。针对模型语义分割，研究人员提出各种各样的解决方案 [Sha08, GF09, SvKK<sup>+</sup>11, KHS10]。模型分割中很重要的一类是基于草图的模型分割技术 [FML12]。

我们的技术不需要预分割与标记的模型数据库，而是基于用户草图实时分割部件。因此，我们的分割算法不仅速度快，满足实时交互的要求，还需要确保分割部件与用户草图相匹配。这就需要我们提出一种实时的轮廓感知模型分割算法。同时，我们的方法与基于草图的模型分割技术不同，用户并不是通过草图指示分割线 [ZT10]或分割的前景或背景 [JLCW06, FLL11]，而是通过草图表达造型意图，通过轮廓局部匹配分割模型。

**基于草图的模型搜索技术** 我们的工作与基于草图的模型搜索技术 [FMK<sup>+</sup>03, ERB<sup>+</sup>12]密切相关。这类技术要求用户绘制模型轮廓，通过“二维-三维”的全局匹配得到三维模型。正是由于草图简单易用，Lee等人 [LF08]将草图式模型搜索与组合式造型融合到统一的框架。这样的技术既集成了草图简便易用的特点，又具有组合式造型功能强大的优点。Xie等人 [XXM<sup>+</sup>13]提出一种基于上下文的组合式造型技术，用户输入草图，系统基于用户输入与当前模型的已有部件提示可用部件。针对大多数用户绘画技术不好的情况，Fan等人 [FWX<sup>+</sup>13]提出shadow guidance的思想，在草图绘制面板上动态提示可用部件的轮廓以辅助用户绘制草图。

总得来看，这些技术都需要预分割或标记的模型数据库，从而将部件搜索简化为“二维-三维”全局匹配问题。同时，它们仅允许用户使用预分割的部件，极大地限制了造型空间。而我们的方法使用未做预分割的数据库，实时提取符合用户意图的部件，扩展了造型空间。

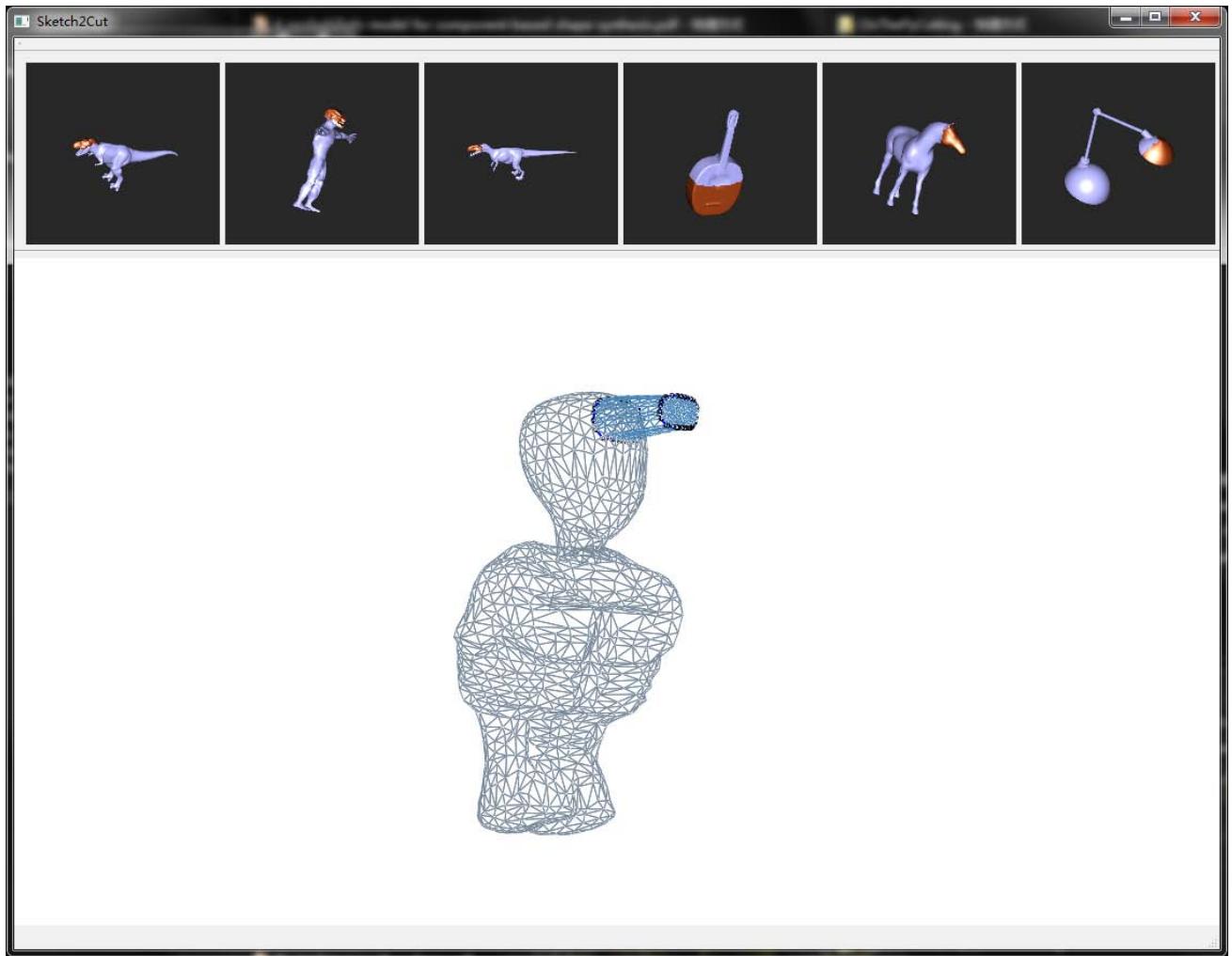


Figure 2: 交互界面截图。界面内展示了当前模型，用户草图，代理模型，系统建议的非常规部件。

### 3 方法概述

**用户交互** 用户可以先从数据库内选择一个基础模型（某部件或者某模型）。接着，用户绘制草图创建代理模型，以表示造型意图（见第5.1节）。系统实时地从数据库内提取一系列与草图相匹配的部件。与现有方法不同，我们技术提示的部件可以是非常规部件，而现有方法仅可提示预分割的部件（如图 2）。

用户从建议部件列表内选择满意的部件。该部件自动与当前模型组合。如果没有满意的部件，用户可以编辑代理部件重新搜索，得到更多建议部件。该过程不断重复，直至用户满意。

**离线阶段** 离线阶段，我们建立快速匹配数据结构（见第4.2节）与数据库模型的超面片图表示（见第5.2.1节），用于实时提取候选部件。

为了建立快速匹配数据结构，我们首先提取数据库模型在不同视角下的轮廓（boundary contour） [DFRS03]。然后，将所有数据库模型轮廓组织到 $k$ NN图内，用于轮廓快速匹配。

为了建立数据库模型的超面片图表示形式，我们将模型分割成200个片断，每个片断做为一个超面片，并为相邻超面片建立边。边上权重描述了相邻超面片组成更大超面片的先验概率。数据库模型的超面片图表示形式用于候选部件快速分割。

**在线阶段** 在线阶段，用户创建代理模型后，我们基于轮廓匹配从数据库内实时提取一系列候选部件（见第5.2节）。用户可以对候选部件进一步优化（见第6节）。

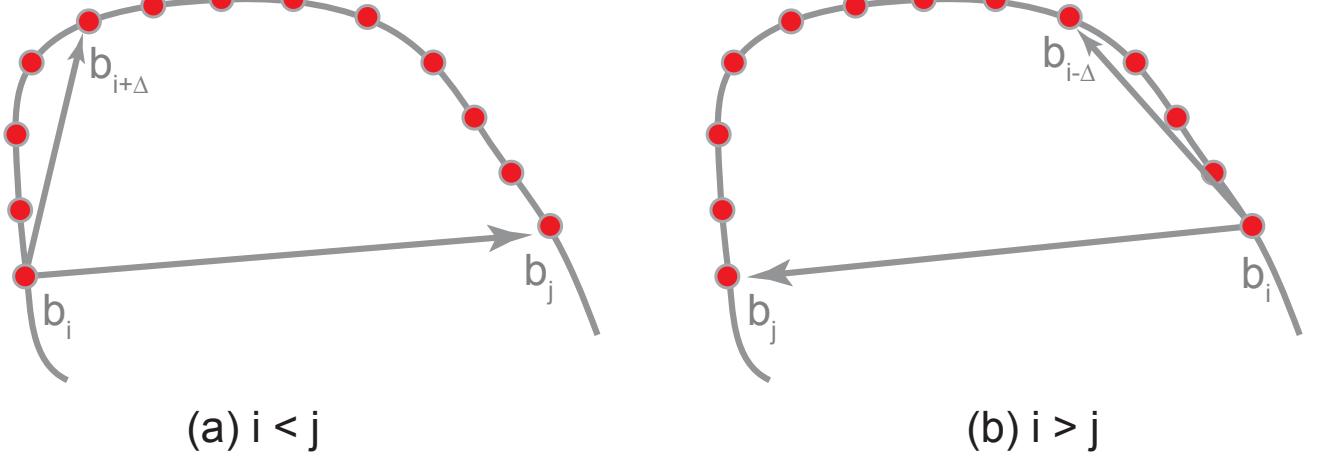


Figure 3: 角度描述符示意图。

## 4 快速匹配数据结构

我们通过二维轮廓局部匹配实现代理模型与数据库模型的三维局部匹配。该方法的最大挑战是如何快速完成代理模型轮廓与所有数据库模型轮廓的局部匹配。将代理模型轮廓逐一地与数据库模型轮廓匹配明显不可行，因为匹配时间会随模型数据库的增大而急剧增加。为此，我们提出一个轮廓索引数据结构来加速轮廓匹配过程。

### 4.1 轮廓描述符

为了匹配轮廓，我们首先提取轮廓描述符。类似 [XJK<sup>+</sup>16]，我们使用角度矩阵做为轮廓描述符。该描述符描述了轮廓上采样点的分布情况。为了提取轮廓描述符，我们首先在轮廓上等距采样；然后为任意一对采样点( $b_i, b_j$ )计算角度描述符 $\alpha_{ij}$ （如图 3）：

$$\alpha_{ij} = \begin{cases} \frac{\langle \overrightarrow{b_i b_j}, \overrightarrow{b_i b_{i+\Delta}} \rangle}{\langle \overrightarrow{b_i b_j}, \overrightarrow{b_i b_{i-\Delta}} \rangle} & \text{if } i < j, \\ \frac{\langle \overrightarrow{b_i b_j}, \overrightarrow{b_i b_{i-\Delta}} \rangle}{\langle \overrightarrow{b_i b_j}, \overrightarrow{b_i b_{i+\Delta}} \rangle} & \text{if } i > j, \\ 0 & \text{if } \|i - j\| \leq \Delta \end{cases}$$

其中 $\Delta = 4$ 。 $\langle l_1, l_2 \rangle$ 代表直线 $l_1$ 与 $l_2$ 间的夹角。轮廓上所有采样点对的角度描述符构成的矩阵即为轮廓描述符 $\mathbf{A}$  ( $A_{ij} = \alpha_{ij}$ )。轮廓 $S$ 与 $S'$ 做匹配定义为：

$$J(\mathbf{A}, \mathbf{A}') = \min_k \frac{1}{N^2} \sum_{i=0}^{N-1} \sum_{j=0}^{N-1} (\mathbf{A}_{[k+i, k+j]} - \mathbf{A}'_{[i, j]})^2, \quad (1)$$

其中 $\mathbf{A}$ 是轮廓 $S$ 的描述符，大小为 $M \times M$ ； $\mathbf{A}'$ 是轮廓 $S'$ 的描述符，大小为 $N \times N$  ( $N \leq M$ )。 $\mathbf{A}_{[i, j]}$ 与 $\mathbf{A}'_{[i, j]}$ 表示矩阵元素。 $S$ 内起点为 $k + i$ 终点为 $k + j$ 的轮廓段是与 $S'$ 相匹配的轮廓段。 $J(\mathbf{A}, \mathbf{A}')$ 是 $S$ 与 $S'$ 的匹配分数。分数越小，轮廓越相似。

### 4.2 建立轮廓索引数据结构

在预处理阶段，我们为数据库模型提取 $T_M = 14$ 个视角下的轮廓，包括6个规范视角（Canonical side views），8个角视角（Corner views）。通过这种方式，我们得到数据库模型的二维轮廓 $\Gamma_M = \{S_i | 1 \leq i \leq T_M\}$  ( $S_i$ 表示第*i*个视角下的轮廓)。

对每一个数据库模型轮廓，我们按采样距离 $\Theta = \{3, 6, 9, 12, 15\}$ 得到一组轮廓描述符（如图4 (a)）。然后，我们将所有数据库模型轮廓组织到 $k$ NN图 [SK02]内（如图4 (c)）。图的顶点表示模型轮廓。对每一个顶点，我们找到与之最相似的30个顶点并建立边。边上存储两顶点的匹配分数及对应关系。

接着，我们在 $k$ NN图上采样出一组种子点。首先，我们随机选择一个顶点做为种子点，然后采用最好优先（best-first search）方法遍历全图。如果当前顶点与种子点的差异值高于0.7，我们令当前顶点为新的种子点并重新开始遍历过程。如上过程不断重复，直至图上所有顶点被都访问到。通过这种方式，我们从 $k$ NN图内采样出一组种子点。

为了加速建立 $k$ NN图，在寻找与当前轮廓最相似的轮廓时，我们仅考虑与当前轮廓对应的模型最相似的前80个模型的轮廓。三维模型相似度通过3D shape distribution [FMK<sup>+</sup>03]衡量。

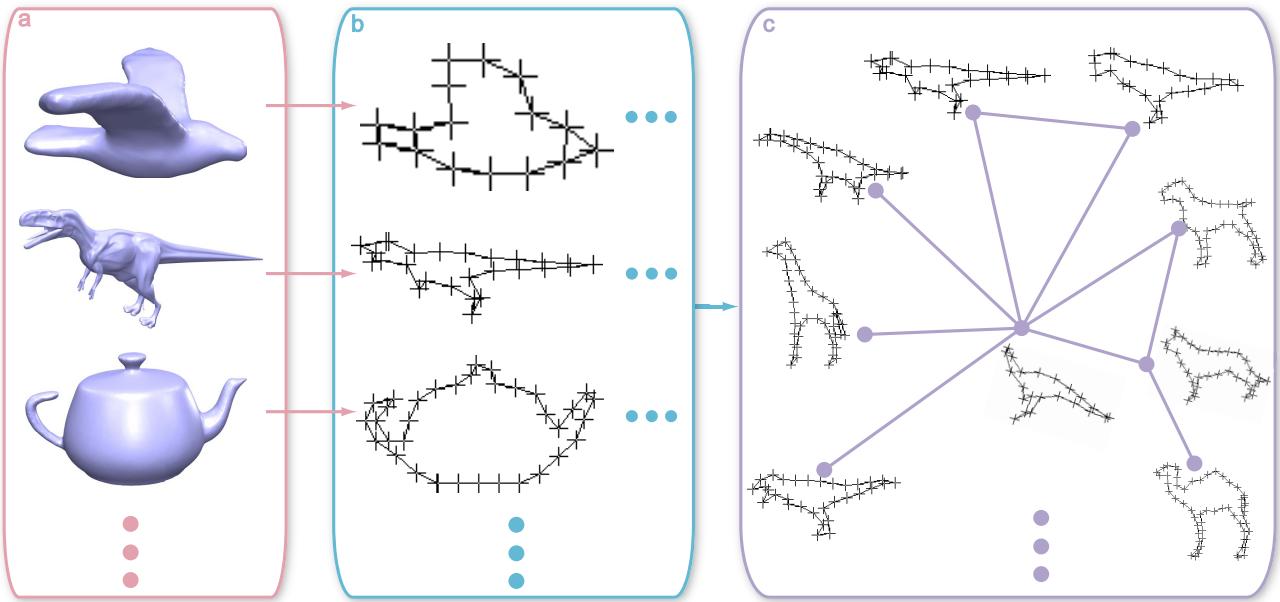


Figure 4: 轮廓索引建立过程图示。对数据库内模型 (a) , 我们提取一组视角下的轮廓并提取轮廓描述符 (b) 。数据库内所有模型的轮廓描述符被组织到kNN图内 (c) 。

### 4.3 轮廓索引辅助的轮廓匹配

在搜索阶段，给一个代理模型轮廓 $C$ ，我们首先将它与所有的种子轮廓做匹配。匹配结果存储在优先队列内，匹配分数最低的位于队首。接着，我们以最好优先方式遍历整个kNN图：优先队列队顶出队，队顶邻居与 $C$ 做匹配，匹配结果入队。匹配过程中，我们可以利用边上存储的对应信息快速确定匹配轮廓段（称为初始轮廓段）。为了降低积累误差，我们对初始轮廓段做进一步优化。优化方法如下：1) 将初始轮廓段的长度延伸至 $1.3N_{frag}$  ( $N_{frag}$ 是初始轮廓段的长度)；2) 在延伸轮廓段上找到与 $C$ 相匹配的部分，即为最终的匹配轮廓段。为了进一步加速匹配过程，不考虑匹配分数大于0.9的顶点。

## 5 候选部件搜索

本章中，我们介绍如何从未做预分割的模型数据库内快速搜索出一系列候选部件。

### 5.1 代理模型创建

与 [FKS<sup>+</sup>04]类似，我们使用三维代理模型从数据库内搜索部件并辅助部件组合。我们提供三种基本代理模型，使用户更容易表达造型意图。用户输入的草图也可直接用于部件搜索。

我们提供三种基本代理模型（如图5）：广义球体、广义柱体、薄板模型。广义球体通过Nealen等人 [ATOM07]的方法生成。广义柱体通过两笔生成：首先，在当前模型上画一个圆圈表示柱体底座；然后，画一条曲线指示柱体中心线。中心线位于用户视线方向与圆圈起点定义的空间平面上。广义柱体的两端可以放缩，得到圆锥或圆台。要创建薄板模型，用户首先在当前模型上画一条曲线，再画出薄板模型轮廓线。该轮廓线位于用户视线方向与曲线起点定义的空间平面上。我们的系统允许用户对三种基础代理模型施加放缩、切割、变形等操作。更复杂的代理模型可以通过基础代理模型组合得到。

用户创建代理模型过程中，系统记录每次操作的视角及操作前后代理模型体积的变化。代理模型建成后，我们提取代理模型在体积变化最大的视角下的二维轮廓（该轮廓称为主轮廓），用于描述用户造型意图。体积变化次之的视角下提取的轮廓是副轮廓，用于候选部件排序。最后，我们采用第4.1节介绍的方法提取主、副轮廓描述符（采样距离为9）。

### 5.2 候选部件搜索

给一个三维代理模型与一个数据库模型，我们的目标是在数据库模型上找到与代理模型最相似的部分（称为候选部件）。首先，我们通过代理模型轮廓与数据库模型轮廓做匹配得到候选轮廓段。然后，基于候选轮廓段与数据库模型的超面片图表示

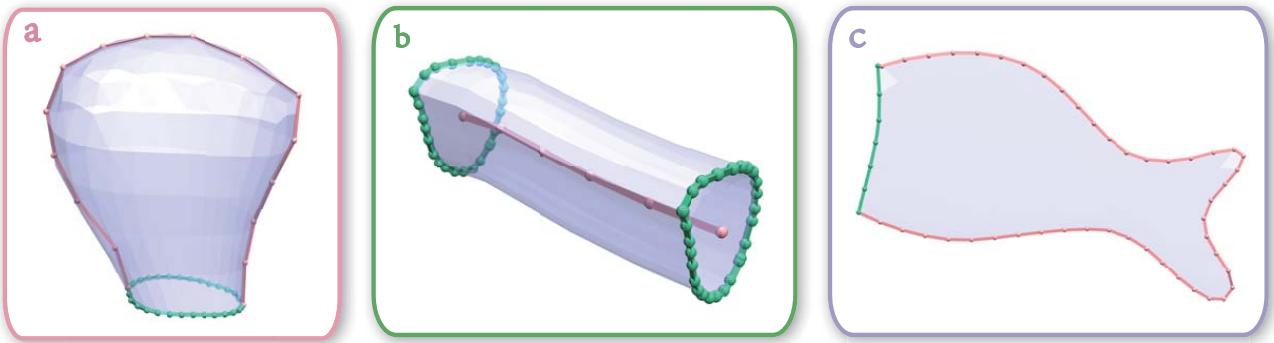


Figure 5: 三种基础代理模型。 (a) 广义球体。 (b) 广义柱体。 (c) 薄板模型。

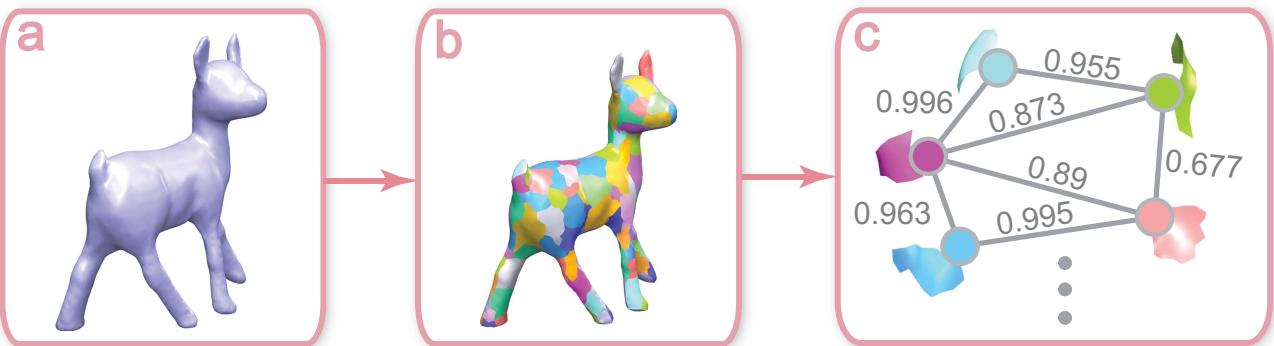


Figure 6: 三维模型超面片图建立过程示意图。我们将三维模型 (a) 分割成200个片断 (c) 。一个片断视为一个超面片，做为超面片图上一个顶点。在超面片图上，相邻超面片间用带权重的边相连。

提取候选部件。

**候选轮廓段搜索** 依据采样距离，我们将一个数据库模型的所有轮廓与代理模型主轮廓的匹配结果划分为 $\|\Theta_M\|$ 个匹配结果组。为了选择出候选轮廓段，我们首先选择出最佳匹配结果组。给定代理轮廓 $C$ ，数据库模型轮廓 $\Gamma_M$ 及其采样距离 $\Theta_M$ ，最佳匹配结果组选择问题定义为：

$$\min_{\theta_i \in \Theta_M} \sum J_{\theta_i}^j,$$

其中 $J_{\theta_i}^j$ 表示在采样距离 $\theta_i$ 下最好的第 $j$ 个匹配结果（见公式（1））。我们从最佳匹配结果组内选择出最好的前3个匹配结果并得到候选轮廓段。

### 5.2.1 三维模型的超面片图表示

我们在预处理阶段为数据库模型建立超面片图表示形式 [XJK<sup>+</sup>16]。图上顶点表示超面片。图上边描述超面片间相邻关系。边上权重表示相邻超面片合并成更大超面片的先验概率（如图 6）。

为了建立超面片图，我们首先将模型分割成200个片断 [HKG11]。一个片断视一个超面片。相邻超面片用一条边相连。

为了计算边权重，我们对三维模型做多次Randomized Segmentation [GF08]。对每一次分割结果，我们为每个超面片建立直方图，记录该超面片属于各分割片断的概率（如图7）。超面片 $s$ 针对分割部件 $g$ 的直方条 $h_s^g$ 定义为：

$$h_s^g = \frac{\sum_{f \in F(g) \cap F(s)} A(f)}{\sum_{f \in F(s)} A(f)},$$

其中 $F(x)$ 是属于 $x$ 的面片集合， $A(f)$ 是面片 $f$ 的面积。相邻超面片 $s$ 与 $s'$ 位于同一部件的概率 $P(s, s')$ 为两超面片的直方

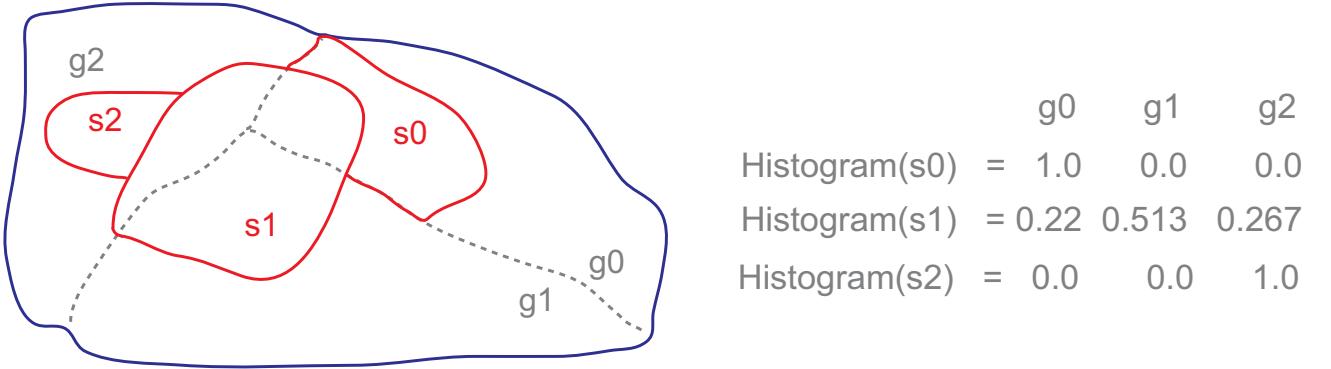


Figure 7: 超面片在分割片断上的分布示意图。 $s_0$ ,  $s_1$ 和 $s_2$ 是超面片。 $g_0$ ,  $g_1$ 与 $g_2$ 是通过Randomized Segmentation [GF08]得到的分割片断。

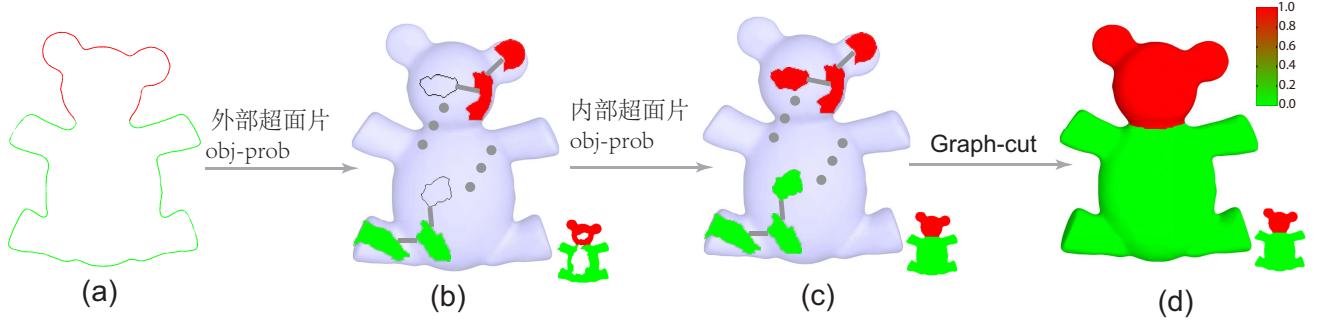


Figure 8: 候选部件搜索算法流程。给一个候选轮廓 ((a) 内红色部分)，我们首先计算外超面片obj-prob (b)；然后计算内超面片obj-prob (c)；最后通过graph-cut技术得到整个候选部件 (d)。

图 $H$ 与 $H'$ 的 $\chi^2$ 的距离:

$$P(s, s') = 1 - \chi^2(H, H') = 1 - \frac{1}{2} \sum_{g_i \in G} \frac{(h_s^{g_i} - h_{s'}^{g_i})^2}{(h_s^{g_i} + h_{s'}^{g_i})^2},$$

其中 $G = \{g_i | 1 \leq i \leq N\}$ 是一次分割结果的所有片断。为了得到超面片图上边的权重，我们首先将边相连的两超面片在不同分割结果上的概率累加，再通过分割次数归一化。

### 5.2.2 候选部件搜索

给一个候选轮廓及数据库模型，我们的目标是在数据库模型上找到与候选轮廓最匹配的部件（候选部件）。我们将候选部件搜索问题形式化为超面片图上的子图搜索问题（如图 8），其目标函数如下：

$$\min_L \left( \sum_{v_i \in V} D_{v_i}(L_{v_i}) + \sum_{(v_i, v_j) \in E} S_{v_i, v_j}(L_{v_i}, L_{v_j}) \right),$$

其中超面片图 $G = (V, E)$  ( $V$ 表示顶点集合,  $E$ 表示边集合)。 $L = \{L_{v_i} | v_i \in V\}$ 是超面片图 $G$ 的一个标记。 $D_{v_i}(L_{v_i})$ 是数值项，表示将标记 $L_{v_i}$ 置给 $v_i$ 的能量耗费。 $S_{v_i, v_j}(L_{v_i}, L_{v_j})$ 是光滑项，表示相邻顶点 $v_i$ 与 $v_j$ 具有相同标记的能量耗费。

我们采用min-cut/max-flow技术 [BK04]求解方法。n-links的容量是边权重。t-links的容量定义为：

$$D_{v_i}(1) = -\ln \Pr(I_{v_i} | 'obj'),$$

$$D_{v_i}(0) = -\ln(1 - \Pr(I_{v_i} | 'obj')) ,$$

其中 $\Pr(I_{v_i} | 'obj')$  (obj-prob) 表示 $v_i$ 属于候选部件的概率。

对外部超面片（自身轮廓与模型轮廓有重叠的超面片），obj-prob通过其自身轮廓与候选轮廓的重合度得到。我们认为，外部超面片与内部超面片（除了外部超面片之外的）的obj-prob相一致。因此，整个超面片图的obj-prob可以形化为：

$$\mathbf{AX} = \mathbf{b},$$

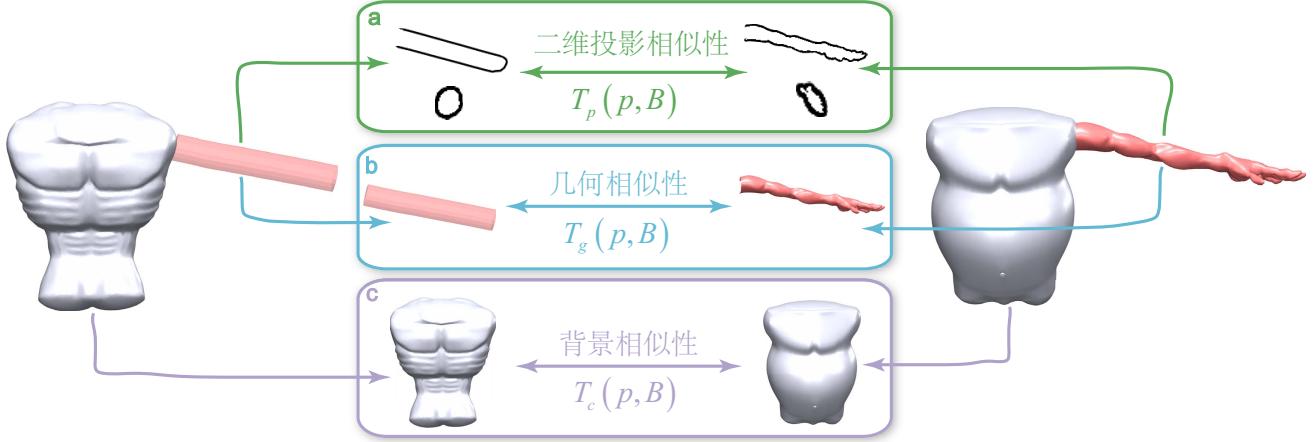


Figure 9: 候选部件排序的三个因素：二维投影相似性（a）、几何相似性（b）、背景相似性（c）。

条件为：

$$\mathbf{X} \geq 0,$$

其中  $\mathbf{A} = \mathbf{I} - \mathbf{A}'$ ,  $\mathbf{A}'$  是带权重的内部超面片间的相邻矩阵。 $\mathbf{X}$  是内部超面片 obj-prob 值。 $\mathbf{b} = \mathbf{B}\mathbf{Y}$ , 其中  $\mathbf{B}$  是内部超面片与外部超面片间的带权相邻矩阵,  $\mathbf{Y}$  是内部超面片 obj-prob 值。

### 5.3 候选部件排序

我们基于候选部件与代理部件的兼容性对候选部件排序。在计算兼容性时，我们考虑如下因素：1) 候选部件的二维投影与代理部件的相似性；2) 候选部件与代理部件的几何相似性；3) 候选部件的背景与代理部件的相似性。给一个候选部件  $p$  ( $p$  来自数据库模型  $M$ ) 与代理部件  $B$ ，两者的兼容性定义如下：

$$J(p, B) = \omega T_p(p, B) + \xi T_g(p, B) + \psi T_c(p, B),$$

其中  $\omega = 0.8$ ,  $\xi = 0.15$ ,  $\psi = 0.05$ 。 $T_p(\cdot, \cdot)$  计算模型二维投影的相似性。 $T_g(\cdot, \cdot)$  计算模型的几何相似性。 $T_c(\cdot, \cdot)$  计算模型背景的相似性。

**二维投影相似性**  $T_p(p, B)$  定义如下：

$$T_p(p, B) = \omega_m \frac{1}{\min_i J(\mathbf{A}_m, \mathbf{A}_i)} + \omega_a \frac{1}{\min_i J(\mathbf{A}_a, \mathbf{A}_i)},$$

其中  $\mathbf{A}_m$  与  $\mathbf{A}_a$  是  $B$  的主轮廓与副轮廓的描述符。 $\mathbf{A}_i$  是  $p$  在第  $i$  ( $1 \leq i \leq T_M$ ) 个视角下的轮廓的描述符。 $J(\cdot, \cdot)$  的定义见公式 (1)。 $\omega_m = 0.9$ ,  $\omega_a = 0.1$ 。

**几何相似性**  $T_g(p, B)$  定义如下：

$$T_g(p, B) = \alpha D(p, B) + \beta D(B, p),$$

其中  $D(\cdot, \cdot)$  是 largest common pointset measure [AMCO08]。 $\alpha = 0.9$ ,  $\beta = 0.1$ 。

**背景相似性**  $T_c(p, B)$  定义如下：

$$T_c(p, B) = T_g(X, \Sigma),$$

其中  $\Sigma$  指  $p$  的背景 ( $M$  上与  $p$  相邻的部件的集合)。 $X$  指  $B$  的背景 (当前模型上与  $B$  相邻的部件的集合)。

候选部件基于兼容性分数由高低排列。如果用户需要多样性的部件建议，我们采用 Maximal Marginal Relevance criterion 技术 [CK10] 对候选部件排序。

## 6 候选部件优化

首先，我们在候选部件上取得与切割线距离为  $l_{dia}$  的面片 (记为  $\Omega_{obj}$ ,  $l_{dia}$  表示候选部件包围盒对角线长度)。然后，用类似方法，在候选部件的补部件上得到  $\Omega'_{obj}$ ，在代理部件上得到  $\Omega_{proxy}$ 。接着，我们大致地对齐  $\Omega_{obj}$  与  $\Omega_{proxy}$ 。候选部件优化问

时间 算法	响应时间 (秒)	建立数据结构时间 (小时)
Brute-force		-
kNNG		?

Table 1: 用户输入草图后，在采用不同算法的情况下，系统提示候选部件所用时间。

题被形式化成能量优化问题，其目标函数如下：

$$E(X) = \sum_{v_i \in \nu^f} E_d(x_{v_i}) + \sum_{(v_i, v_j) \in \varepsilon^f} E_s(x_{v_i}, x_{v_j}),$$

其中  $G^f = (\nu^f, \varepsilon^f)$  是  $\Omega_{obj} \cup \Omega'_{obj}$  的对偶图。 $\nu^f$  是顶点集合。 $\varepsilon^f$  是边集合。 $X = \{x_{v_i} | v_i \in \nu\}$  ( $x_{v_i} = \{0, 1\}$ ) 是  $G^f$  的一个标记。 $E_d(x_{v_i})$  是数值项，表示将标记  $x_{v_i}$  置给  $v_i$  的能量耗费，定义如下：

$$E_d(x_{v_i}) = \begin{cases} -\ln D_{obj}(v_i), & x_{v_i} = 1, \\ -\ln(1 - D_{obj}(v_i)), & x_{v_i} = 0, \end{cases}$$

其中  $D_{obj}(v_i)$  表示将标记 1 置给  $v_i$  的概率，定义如下：

$$D_{obj}(v_i) = \omega_c g_c(v_i) + \omega_s g_s(v_i),$$

其中  $\omega_c = 0.5 + 0.2d$  ( $d$  表示  $v_i$  与初始切割线间距)。 $\omega_s = 1 - \omega_c$  ( $\omega_s \geq 0$ )。 $g_s(v_i)$  是  $v_i$  与  $\Omega_{proxy}$  间的距离。 $g_c(v_i)$

$$g_c(v_i) = \begin{cases} \frac{\text{vol}(\Omega_{obj})}{\text{vol}(\Omega_{proxy})}, & v_i \in \Omega_{obj}, \\ \frac{\text{vol}(\Omega'_{obj})}{\text{vol}(\Omega_{proxy})}, & v_i \in \Omega'_{obj}, \end{cases}$$

$V(\cdot)$  计算模型体积。 $E_s(x_{v_i}, x_{v_j})$  是光滑项，计算相邻顶点  $v_i$  与  $v_j$  具有相同标记的能量耗费，定义如下：

$$E_s(x_{v_i}, x_{v_j}) = \begin{cases} 0, & x_{v_i} = x_{v_j}, \\ \exp\left(\frac{2\theta}{\pi}\right), & x_{v_i} \neq x_{v_j}, \end{cases}$$

其中  $\theta \in [0, \frac{\pi}{2}]$  是面片  $v_i$  与  $v_j$  的公共边与分割线拟合平面间的夹角。

候选部件优化是可选项，不会对最终造型结果有太大影响。

## 7 实验结果

我们用 C++ 语言编程实现系统原型。。我们的机器配置是：3.5 GHz Intel Core I7-3770K processor, 8GB memory, Nvidia GeForce GTX 660 GPU video card。图 1 给出用户使用我们系统造型的一个例子。给一个概念设计，用户绘制草图表达造型意图。。系统基于草图生成代理模型并实时地从数据库内提取建议部件。这些建议部件包括非典型部件 ((c) 内的头部部件)，由一组常规部件构成的部件 ((e) 内的台灯部件) 及来自不同类模型的部件 ((c) 内部件来自四肢动物类与 (g) 内部件来自章鱼类)。图 10 给出更多的造型结果。可见，用户可以使用我们的技术生成很多极具创意的结果。

### 7.1 轮廓索引辅助的轮廓匹配

为了验证本文方法，我们建立了包括 503 个模型的数据库，包括 79 个人型模型、15 个昆虫类模型、42 个鸟类模型、93 个四肢动物类模型、29 个烛台类模型、39 个椅子类模型、34 个桌子类模型、28 个鱼类模型、40 个台灯类模型、28 个章鱼类模型、23 个茶壶类模型、23 个熨斗类模型、30 个吉它类模型。这些模型共提取出 7042 个轮廓。为一个数据库模型建立超面片图大概需要 19.8 秒。用户平均画 3 笔建造一个代理部件，平均需要 22 秒。轮廓匹配平均需要 0.078 毫秒。给一个代理轮廓及模型在各视角下的轮廓，平均需要 0.337 秒找到其候选轮廓（包括轮廓匹配步骤）。初始候选部件搜索需要 0.15 毫秒。部件优化平均需要 0.01 秒。为了评估我们的 kNN 图的效果，我们对比了不同方法的搜索效率（见表 1）。

Brute-force 方法指代理模型轮廓逐一与数据库模型轮廓做匹配。 $k$ NNG 指本文提出的轮廓索引方法。可见我们的方法比 Brute-force 方法快  $x$  倍。因为 Brute-force 方法将数据库模型轮廓逐一与代理模型轮廓做匹配，这极大地降低了算法效率。而我们的轮廓索引方法预先计算出数据库模型轮廓间的匹配度并将结果存储在  $k$ NN 图的边上。在运行阶段利用预计的匹配信息，加速了匹配过程，所以我们的方法相对 Brute-force 方法更快。



Figure 10: 造型结果的例子。在每张子图内，我们给出用户绘制的草图（紫色），生成的代理模型（浅蓝色），对应的数据模型及系统建议的部件（数据库模型上的蓝色部件）。注意结果模型都是由非常规部件或来自不同类的部件构成。

统计量 类型	平均值	标准差	最大值	中位数	最小值
Ours::Atypical	0.26	0.24	0.67	0.25	0.0
Ours::Regular	0.74	0.24	1.0	0.75	0.33
PreSeg::Atypical	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PreSeg::Regular	1.0	0.0	1.0	1.0	1.0

Table 2: 非典型部件与典型部件在模型内所占比例统计结果。“Ours::Atypical”与“Ours::Regular”表示Ours系统造型结果内非典型部件与典型部件的比例。“PreSeg::Atypical”与“PreSeg::Regular”分别表示PreSeg系统造型结果内非典型部件与典型部件的比例。

## 7.2 对比

为了定性与定量地评估本文方法的效果，我们对比了如下两种方法：

- **Ours.** 本文介绍的方法
- **PreSeg.** 基于预分割的模型数据库的部件建议方法。方法实现细节如下：1) 每个数据库模型都预分割成常规部件（典型语义部件）。比如，人类模型分成4部分：头部分，躯干，胳膊，腿。2) 为每一个部件提取各视角下的轮廓线。3) 将所有部件的轮廓线组织在kNN图内。图内顶点是部件轮廓。通过轮廓全局匹配为顶点建立边。3) 在运行阶段，输入三维代理部件，系统采用类似Ours的方法通过全局匹配返回一组候选部件。

我们邀请4位三维造型艺术家与16位学生参与用户测试。4位艺术家中，其中2位具有6年以上三维造型经验，另外2位有4年三维造型经验。所有的参与者位于22到31岁之间。我们将参与者分成A, B两组。每一组都由2位艺术家与8位学生构成。在每一组内男女人数相同。我们设计了两个开放式造型任务：

- **生物造型** 假设你是Valve®公司的一名三维造型师。项目组计划为电子游戏Dota 2®加入一个新英雄。请使用我们的造型系统设计该角色的原型。
- **日常用品造型** 假设你是Creative Life®公司的一名设计师。要求你为客户设计一个个性化的日常用品（例如，个性化台灯、创意服饰等）。请使用我们的系统设计该日常用品的原型。

**用户测试第一阶段** 第一阶段的目标是验证非典型部件（非常规部件与由一组常规部件构成的部件）对用户造型是否有用。我们让所有的测试者完成两个造型任务。A组用户首先使用Ours系统，然后是PreSeg系统。B组用户首先使用PreSeg系统，然后是Ours系统。在使用系统之前，我们先用20分钟时间向用户介绍系统使用方法。之后，要求用户花30分钟时间操作系統，包括创建三维代理部件，浏览建议部件与组合部件。

图11展示了一位测试者正在做用户测试。该阶段的一部分造型结果见图12。我们统计了非典型部件与典型部件在各模型内的比例（见表2）。很明显，Ours系统的造型结果可以由非典型部件构成。然而，PreSeg系统的造型结果仅由典型部件构成。Ours系统提供的非典型部件对用户造型有用。

**用户测试第二阶段** 在第二阶段，我们的目标是验证Ours系统建议的部件是否比PreSeg系统建议的更能激发用户造型灵感。A组测试者先使用PreSeg系统，然后是Ours系统。B组用户相反。我们要求所有测试者为系统在造型过程建议的所有部件打分。分数分为5等：5分表示非常具有启发性，1分表示非常平庸。

表3给出了Ours系统与PreSeg系统建议部件的得分情况。由表可以很明显地看出，Ours系统建议部件的得分高于PreSeg系统的。在图13内，我们给出一组代表性的建议部件及其得分。

为了定量地评估两个系统建议部件的非规则性，我们设计了非规则度量标准。直观地讲，非规则度量描述了当前部件与同一模型上相关典型部件间的差异程度。给一个部件 $p$  ( $p$ 来自三维模型 $M$ )，其非规则度量值 $IRR(p)$ 定义如下：

$$IRR(p) = \max \{d(p, q_i) | \{q_i\} = r(p)\},$$

其中 $r(p)$ 是 $M$ 上与 $p$ 相交的典型部件的集合。 $d(p, q_i)$ 是 $p$ 与 $q_i$ 的Light Field Descriptor [CTSO03]之差的归一化值。

表4给出了两个造型系统建议部件的非规则度量值。由表可以很明显地看出，Ours系统建议的部件相对PreSeg系统的更加不规则。非典型部件导致了非规则性。图14给出了一组代表性的建议部件及其非规则度量值。

我们统计了Ours系统与PreSeg系统提供的非典型部件与典型部件的得分（见表3）。可以很明显地发现，非典型部件的平均得分高于典型部件的。表5给出了每一个分值内非典型部件与典型部件所占比例。很显然，非典型部件得分高于典型部件。由此，可以得出结论Ours系统建议的部件相对PreSeg系统的更具启发性；相对典型部件，非典型部件对用户的启发更多。

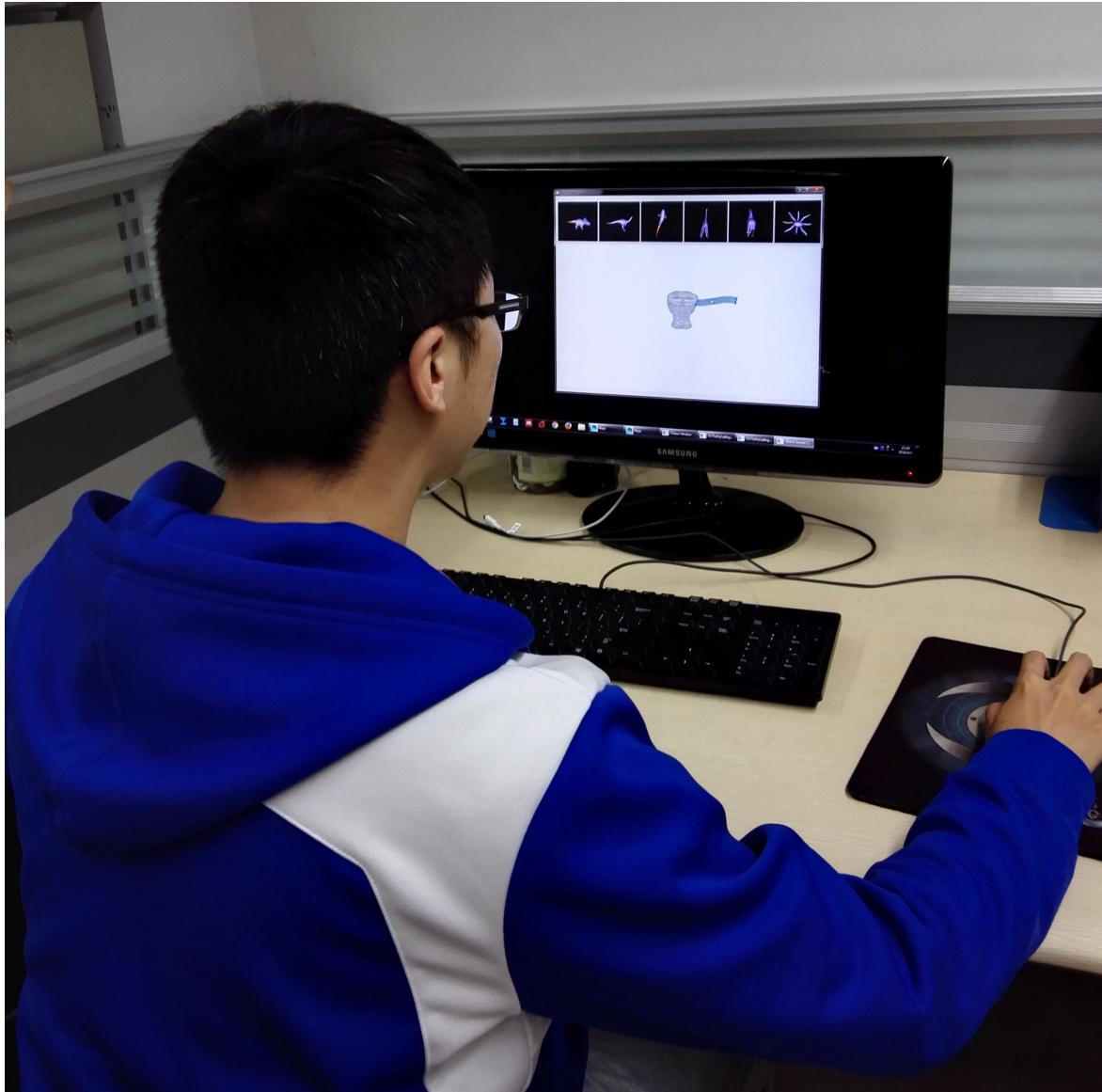


Figure 11: 一位参与用户测试的学生正在操作造型系统。

统计量 类型	平均值	标准差	最大值	中位数	最小值
Ours::Total	3.59	1.03	5	3	1
PreSeg::Total	3.06	0.74	5	3	1
Ours::Atypical	4.47	0.72	5	5	2
Ours::Regular	3.02	0.78	5	3	1
PreSeg::Atypical	-	-	-	-	-
PreSeg::Regular	3.06	0.74	5	3	1

Table 3: 建议部件得分统计结果。“Ours::Total”与“PreSeg::Total”分别表示Ours系统与PreSeg系统建议部件的得分。“Ours::Atypical”与“Ours::Regular”分别表示Ours系统建议的非典型部件与典型部件的得分。“PreSeg::Atypical”与“PreSeg::Regular”分别表示PreSeg系统建议的非典型部件与典型部件的得分。

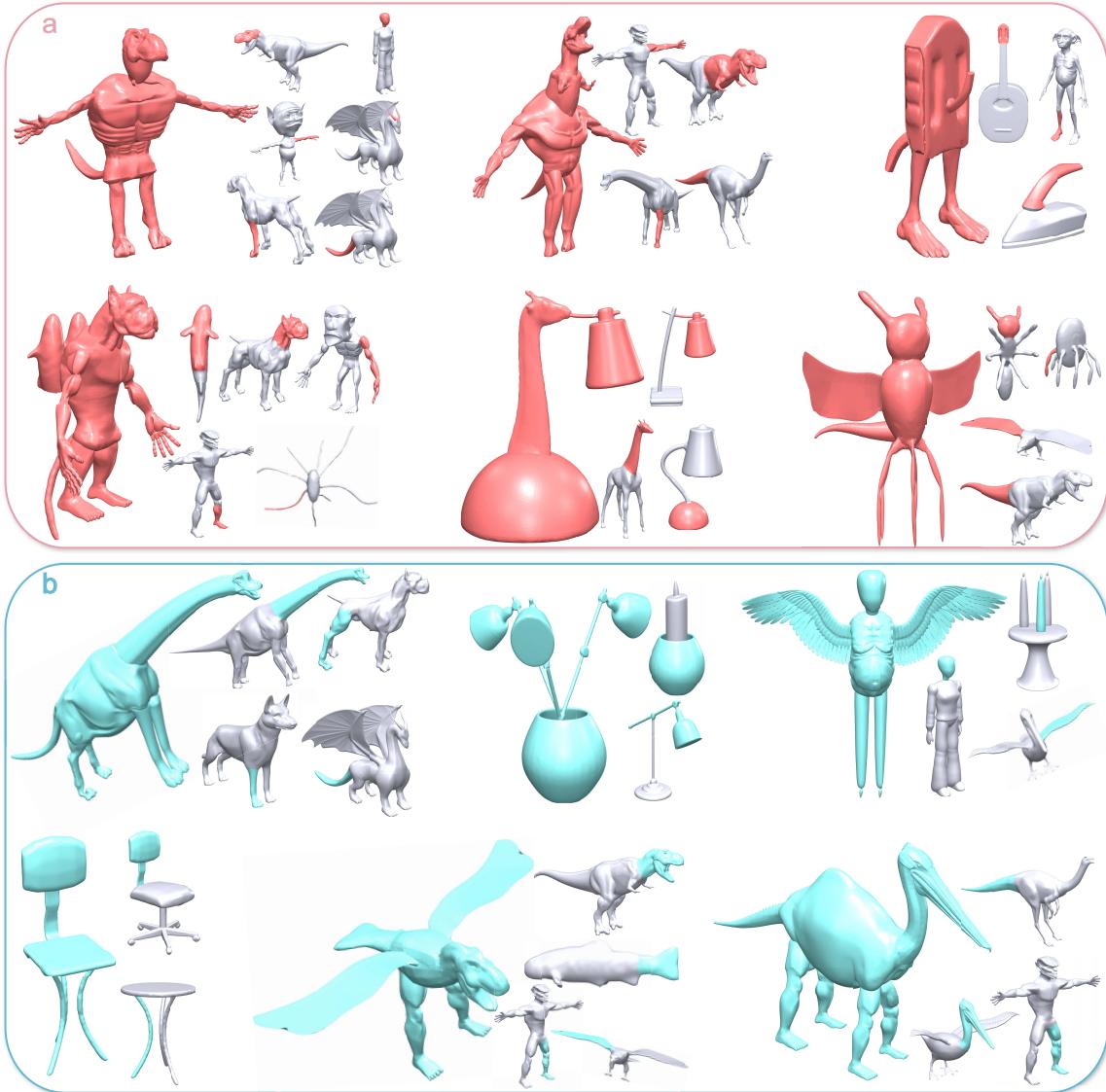


Figure 12: Ours系统 (a) 与PreSeg系统 (b) 造型结果。对每个造型结果，构成部件在其右侧。

统计量 类型	平均值	标准差	最大值	中位数	最小值
Ours::Total	0.024	0.033	0.098	0	0
PreSeg::Total	0	0	0	0	0
Ours::Atypical	0.062	0.022	0.098	0.053	0.025
Ours::Regular	0	0	0	0	0
PreSeg::Atypical	-	-	-	-	-
PreSeg::Regular	0	0	0	0	0

Table 4: 非规则度量值统计结果。“Ours::Total”与“PreSeg::Total”分别代表Ours系统与PreSeg系统建议部件的非规则度量值。“Ours::Atypical”与“Ours::Regular”分别代表由Ours系统建议的非典型部件与典型部件的非规则度量值。“PreSeg::Atypical”与“PreSeg::Regular”分别代表PreSeg系统建议的非典型部件与典型部件的非规则度量值。

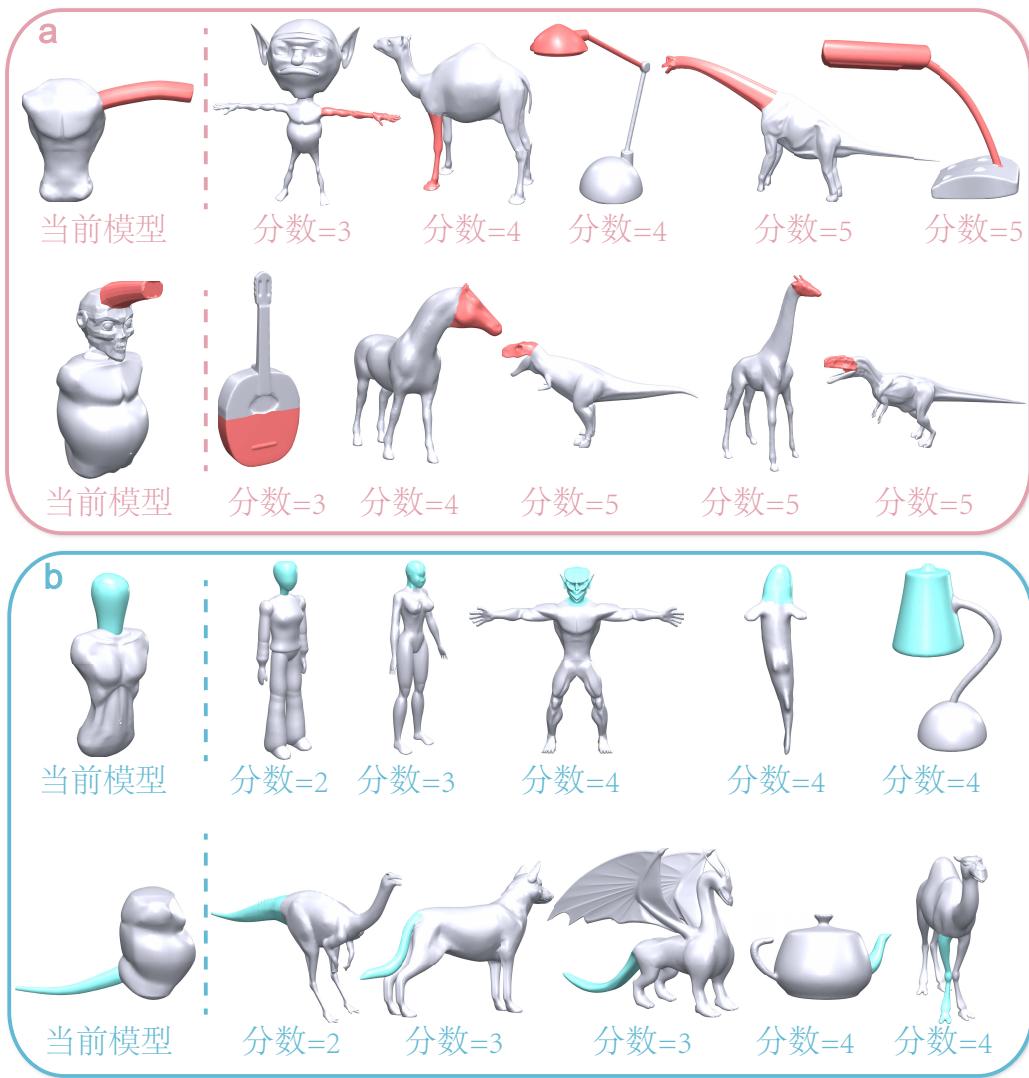


Figure 13: 具有代表性的建议部件及其得分。 (a) 图给出Ours系统建议的部件（红色）。 (b) 图给出PreSeg系统建议的部件（蓝色）。

类型 \ 分数	1	2	3	4	5
Ours::Atypical	0.0	0.08	0.03	0.6	0.91
Ours::Regular	1.0	0.92	0.97	0.4	0.09
PreSeg::Atypical	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PreSeg::Regular	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

Table 5: 各分值内非典型部件与典型部件所占比例统计结果。“Ours::Atypical”与“Ours::Regular”分别表示Ours系统的造型结果内非典型部件与典型部件在各分值内所占比例。“PreSeg::Atypical”与“PreSeg::Regular”分别表示PreSeg系统的造型结果内非典型部件与典型部件在各分值内所占比例。

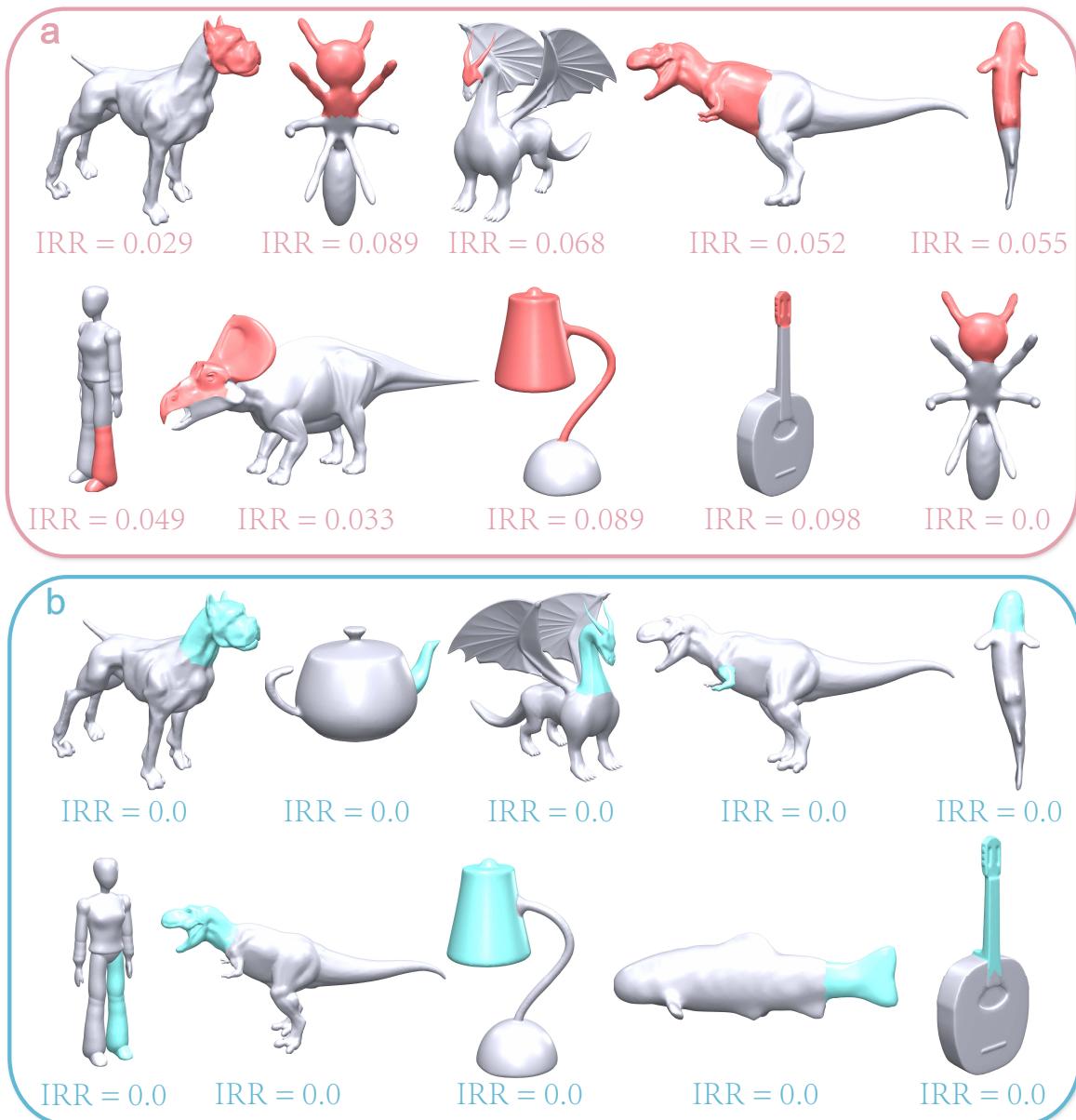


Figure 14: 具有代表性的建议部件及其非规则度量值。 (a) 图给出Ours系统建议的部件（红色）。 (b) 图给出PreSeg系统建议的部件（蓝色）。

系统建议的部件中包括典型部件  
 系统建议的部件激发了我的造型灵感  
 系统建议的部件不全是典型部件  
 那些由一组常规部件构成的建议部件具有启发性  
 来自不同类模型的建议部件具有启发性  
 非典型部件具有启发性  
 该系统使我可以造型引人注目的模型  
 该系统比现有的系统复杂且（或）低效  
 三维代理模型这种交互方式对我表达造型意图有帮助  
 三维代理模型的表达力太局限

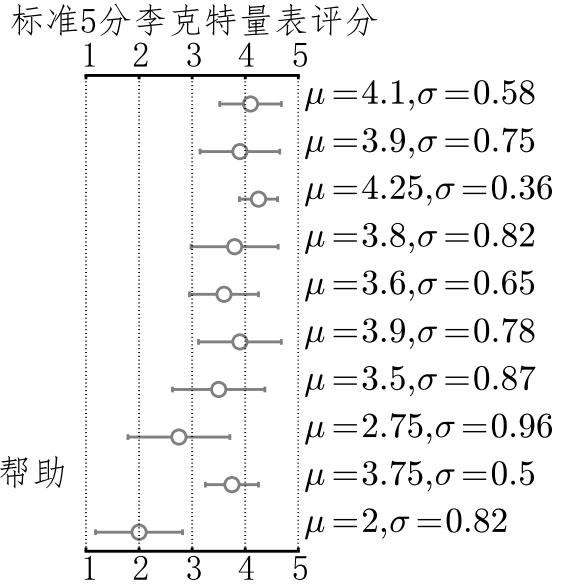


Figure 15: 调查问卷统计结果。“1”表示“强烈同意”。“2”表示“同意”。“3”表示“中立”。“4”表示“不同意”。“5”表示“强烈不同意”。

**用户测试第三阶段** 在第三阶段，测试者被要求完成一份调查问卷。该调查问卷包括10个关于Ours系统的陈述句，测试者需要在标准5分李克特量表上为每个陈述句打分。图15给出调查问卷统计结果。总体来看，测试者对Ours系统给予较高评价。他们觉得Ours系统建议的部件更具启发性，尤其是那些非典型部件。Ours系统对概念设计阶段有很大助益。

## 8 结论

在本文中，我们提出针对浏览式草图造型的按需部件建议技术。用户绘制草图表达造型意图，我们的系统基于草图得到三维代理部件，并从三维模型数据库内搜索候选部件。这些候选部件实时地从数据库模型上匹配并分割下来。与以前的方法不同，我们的方法不需要预分割的数据库，实时地提取出与用户草图相匹配的部件，因此极大地扩展了造型空间。我们的系统为艺术家提供了完成开放式造型任务的新方法。同时，我们的方法也推动了草图式造型技术的发展。

**局限与未来的工作** 当前，我们假设数据库模型都是流形，这对限制了本文技术可处理模型的范围。在接下来的工作，我们打算开发更加可以分割非流形（点云模型，具有隐藏的内部结构的模型，由若干不连接的组件构成的模型等）的分割技术。在组合模型时，我们仅仅将各部件放在一起，并未做模型融合。接下来，我们打算将部件融合技术 [LJWH08]加入到当前系统。与无穷的用户造型意图相比，我们提供的三种代理模型相对局限。在将来，我们打算将基于草图造型技术融合至我们的交互界面。由图1可以发现，用户创建的模型并未完全地反映概念设计。为了达到这一点，我们打算为我们的造型系统加入三维部件变形功能。

## References

- [AMCO08] Dror Aiger, Niloy J. Mitra, and Daniel Cohen-Or. 4-points congruent sets for robust pairwise surface registration. *ACM Transactions on Graphics*, 27(3):85:1–85:10, August 2008.
- [ATOM07] Andrew Nealen, Takeo Igarashi, Olga Sorkine, and Marc Alexa. FiberMesh: designing freeform surfaces with 3D curves. *ACM Transactions on Graphics*, 26(3):Article No. 41, 2007.
- [BK04] Y. Boykov and V. Kolmogorov. An experimental comparison of min-cut/max-flow algorithms for energy minimization in vision. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 26(9):1124–1137, 2004.
- [CK10] Siddhartha Chaudhuri and Vladlen Koltun. Data-driven suggestions for creativity support in 3d modeling. *ACM Transacitons on Graphics*, 29(6):Article No. 183, 2010.
- [CKGK11] Siddhartha Chaudhuri, Evangelos Kalogerakis, Leonidas Guibas, and Vladlen Koltun. Probabilistic reasoning for assembly-based 3d modeling. *ACM Transacitons on Graphics*, 30(4):Article No. 35, 2011.

- [CTSO03] Ding-Yun Chen, Xiao-Pei Tian, Yu-Te Shen, and Ming Ouhyoung. On visual similarity based 3D model retrieval. *Computer Graphics Forum*, 22(3):223–232, 2003.
- [DFRS03] Doug DeCarlo, Adam Finkelstein, Szymon Rusinkiewicz, and Anthony Santella. Suggestive contours for conveying shape. *ACM Transactions on Graphics*, 22(3):848–855, 2003.
- [ERB<sup>+</sup>12] Mathias Eitz, Ronald Richter, Tammy Boubekeur, Kristian Hildebrand, and Marc Alexa. Sketch-based shape retrieval. *ACM Transactions on Graphics*, 31(4), 2012.
- [FKS<sup>+</sup>04] Thomas Funkhouser, Michael Kazhdan, Philip Shilane, Patrick Min, William Kiefer, Ayellet Tal, Szymon Rusinkiewicz, and David Dobkin. Modeling by example. *ACM Transactions on Graphics*, 23(3):652–663, 2004.
- [FLL11] Lubin Fan, Ligang Liu, and Kun Liu. Paint mesh cutting. *Computer Graphics Forum*, 30(2):603–612, 2011.
- [FMK<sup>+</sup>03] Thomas Funkhouser, Patrick Min, Michael Kazhdan, Joyce Chen, Alex Halderman, David Dobkin, and David Jacobs. A search engine for 3d models. *ACM Transactions on Graphics*, 22(1):83–105, 2003.
- [FML12] Lubin Fan, Min Meng, and Ligang Liu. Sketch-based mesh cutting: A comparative study. *Graphical Models*, 74(6):292 – 301, 2012. Special Issue of selected papers from the 8th Dagstuhl seminar on Geometric Modeling.
- [FWX<sup>+</sup>13] Lubin Fan, Ruimin Wang, Linlin Xu, Jiansong Deng, and Ligang Liu. Modeling by drawing with shadow guidance. *Computer Graphics Forum*, 32(7):157–166, 2013.
- [GF08] Aleksey Golovinskiy and Thomas Funkhouser. Randomized cuts for 3D mesh analysis. *ACM Transactions on Graphics*, 27(5), 2008.
- [GF09] Aleksey Golovinskiy and Thomas Funkhouser. Consistent segmentation of 3d models. *Computers & Graphics*, 33(3):262–269, 2009.
- [HKG11] Qixing Huang, Vladlen Koltun, and Leonidas Guibas. Joint shape segmentation with linear programming. *ACM Transactions on Graphics*, 30(6):125:1–125:12, December 2011.
- [JLCW06] Zhongping Ji, Ligang Liu, Zhonggui Chen, and Guojin Wang. Easy mesh cutting. *Computer Graphics Forum*, 25(3), 2006.
- [KHS10] Evangelos Kalogerakis, Aaron Hertzmann, and Karan Singh. Learning 3d mesh segmentation and labeling. *ACM Transactions on Graphics*, 29(4):102:1–102:12, July 2010.
- [LF08] Jeehyung Lee and Thomas Funkhouser. Sketch-based search and composition of 3d models. In *Proceedings of the Fifth Eurographics Conference on Sketch-Based Interfaces and Modeling*, SBM’08, pages 97–104, Aire-la-Ville, Switzerland, 2008. Eurographics Association.
- [LIAL07] Joseph J. LaViola, Takeo Igarashi, Christine Alvarado, and Hod Lipson. Sketch-based interfaces: techniques and applications. In *SIGGRAPH Course Notes*, 2007.
- [LJWH08] Juncong Lin, Xiaogang Jin, Charlie C.L. Wang, and Kin-Chuen Hui. Mesh composition on models with arbitrary boundary topology. *IEEE Transactions On Visualization and Computer Graphics*, 14(3):653–665, 2008.
- [Sha08] Ariel Shamir. A survey on mesh segmentation techniques. *Computer Graphics Forum*, 27(6):1539–1556, 2008.
- [SK02] Thomas B. Sebastian and Benjamin B. Kimia. Metric-based shape retrieval in large databases. In *Proceedings of the 16 th International Conference on Pattern Recognition*, ICPR ’02, pages 30291–, Washington, DC, USA, 2002. IEEE Computer Society.
- [SvKK<sup>+</sup>11] Oana Sidi, Oliver van Kaick, Yanir Kleiman, Hao Zhang, and Daniel Cohen-Or. Unsupervised co-segmentation of a set of shapes via descriptor-space spectral clustering. *ACM Transactions on Graphics*, 30(6), 2011.
- [TSH99] Takeo Igarashi, Satoshi Matsuoka, and Hidehiko Tanaka. Teddy: a sketching interface for 3D freeform design. In *Proceedings of ACM SIGGRAPH*, pages 409–416, 1999.
- [XJK<sup>+</sup>16] Xuekun Guo, Juncong Lin, Kai Xu, Siddhartha Chaudhuri, and Xiaogang Jin. CustomCut: On-demand Extraction of Customized 3D Parts with 2D Sketches. *Submitted to SGP’2016*, 2016.
- [XXM<sup>+</sup>13] Xiaohua Xie, Kai Xu, Niloy J. Mitra, Daniel Cohen-Or, Wenyong Gong, Qi Su, and Baoquan Chen. Sketch-to-design: Context-based part assembly. *Computer Graphics Forum*, 32(8):233–245, 2013.
- [ZT10] Youyi Zheng and Chiew-Lan Tai. Mesh decomposition with cross-boundary brushes. *Computer Graphics Forum*, 29(2):527–535, 2010.