1. Pravac, linija

1.1. Homogene koordinate

Točka iz n-prostora može biti preslikana u homogenu točku u (n+1) h-prostoru. Obrnuto, homogena točka iz (n+1) h-prostora može biti projicirana u točku n-prostora. Promotrimo za primjer 2-prostor i njemu odgovarajući homogeni 3h-prostor.

Preslikavanje:

$$V(x\ y) \rightarrow V'(x'\ y'\ h),$$

pri tome je točka V u 2-prostoru a V' u 3h-prostoru i vrijedi:

$$x' = hx, \qquad (1.1)$$
$$y' = hy.$$

Projekcija:

$$V'(x'\ y'\ h) \rightarrow V(x\ y),$$

- pri tome vrijedi:

$$x = x'/h, \qquad (1.2)$$
$$y = y'/h.$$

Komponenta h zove se faktor proporcionalnosti ili homogena koordinata. Vrijednost homogene koordinate h je proizvoljna, najčešće se koristi slučaj $h = 1$. Ako je $h = 0$ tada se radi o točki koja je u beskonačnosti u n-prostoru. Ako su pravci paralelni u n-prostoru tada su paralelni i u homogenom (n+1) h-prostoru. Sačuvanost paralelnosti pravaca u homogenom prostoru važno je svojstvo.

Nešto o nazivu homogeni prostor. Jednadžba pravca u 2-prostoru glasi

$$ax+by+c = 0, \qquad (1.3)$$

ako se u 1.3 uvede izmjena 1.2 slijedi

$$\frac{a\,x'}{h}+\frac{b\,y'}{h}+c=0,$$

što daje

$$ax'+by'+ch = 0. \qquad (1.4)$$

Izraz 1.4 je jednadžba pravca u homogenom prostoru. Po svom obliku to je homogena jednadžba i zbog toga je i naziv homogeni prostor.

1.2. Jednadžba pravca

Pravac je određen s dvije točke, na primjer točke V_1 i V_2. Koristi se homogeni prostor, tj.

V_1=(x_1 z_1 h_1), V_2=(x_2 y_2 h_2).

Vektorski oblik jednadžbe pravca određen je vektorskim produktom

$$P = V_1 \times V_2 = \begin{bmatrix} \vec{i} & \vec{j} & \vec{k} \\ x_1 & y_1 & h_1 \\ x_2 & y_2 & h_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} y_1 h_2 - y_2 h_1 \\ -x_1 h_2 + x_2 h_1 \\ x_1 y_2 - x_2 y_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} \tag{1.5}$$

Analitički oblik jednadžbe pravca, uz h_1=h_2=1 je

$$\frac{y - y_1}{y_2 - y_1} = \frac{x - x_1}{x_2 - x_1}$$

odnosno

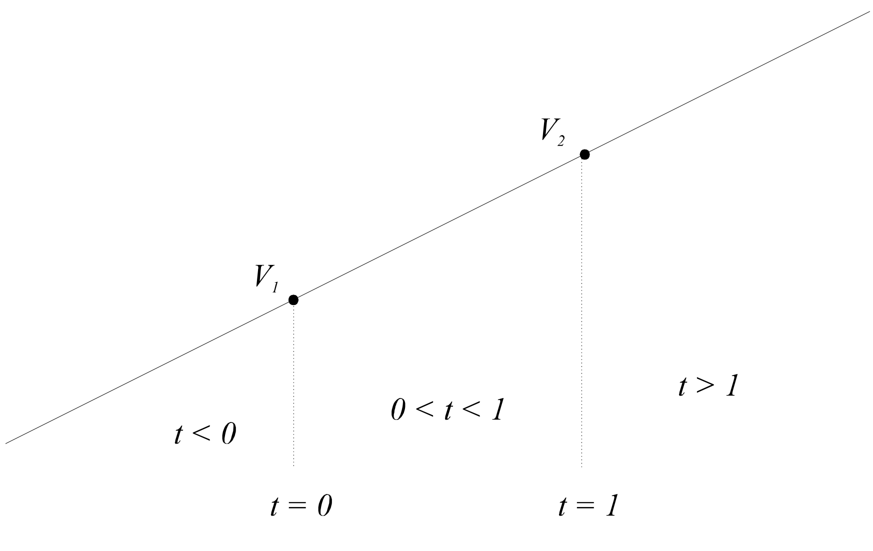
$$(y_1 - y_2)x + (-x_1 + x_2)y + x_1 y_2 - x_2 y_1 = ax + by + c = 0 \tag{1.6}$$

Parametarski oblik jednadžbe pravca je

$$P = (V_2 - V_1)t + V_1, \quad \text{ili po koordinatama} \quad \begin{aligned} x &= (x_2 - x_1)t + x_1, \\ y &= (y_2 - y_1)t + y_1, \\ h &= (h_2 - h_1)t + h_1. \end{aligned} \tag{1.7}$$

Pri tome je točki V_1 pridružena vrijednost parametra $t = 0$ a točki V_2, vrijednost parametra $t = 1$.

Na slici 1.1. pokazano je pridjeljivanje vrijednosti parametra t dijelovima pravca, koji su od interesa.



Slika 1.1. Vrijednost parametra *t* i dijelovi pravca.

1.3. Ispitivanje odnosa točke i pravca

Skalarni produkt točke $V(x\ y\ 1)$ i pravca $P(a\ b\ c)^\tau$ određuje odnos točke i pravca, pri tome vrijedi dogovor:

$$V\,P = (x\,y\,1)\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} = a\,x + b\,y + c \begin{array}{ll} > 0 & \text{točka } V \text{ je iznad pravca } P \\ = 0 & \text{točka } V \text{ je na pravcu } P \\ < 0 & \text{točka } V \text{ je ispod pravca } P \end{array}$$

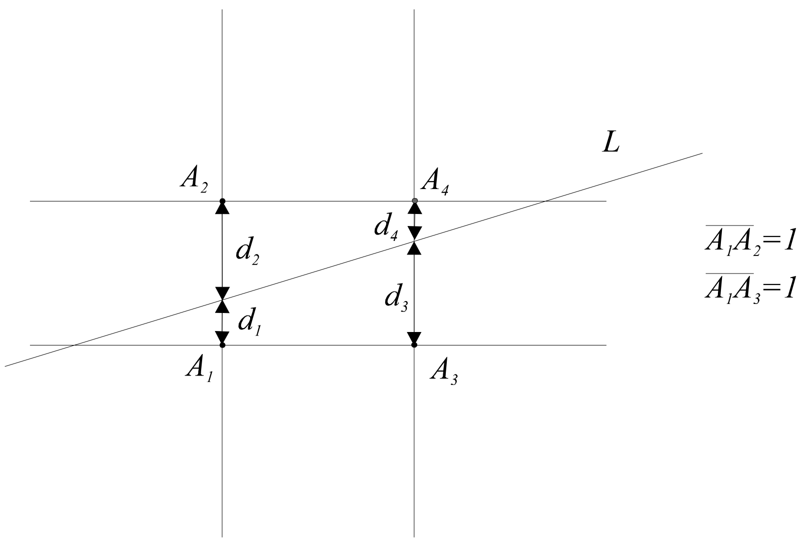
1.4. Iscrtavanje linije na zaslonu

Promatra se zaslon sličan TV ekranu (raster-scan). Između dvije točke zaslona potrebno je iscrtati ravnu liniju. U tu svrhu neophodan je postupak za izbor elemenata slike (pixel) koje treba osvijetliti. Ocjena valjanosti ovakvog postupka temelji se promatranjem:

- ravnosti linije,
- ispravnosti završetka linije,
- konstantnosti gustoće točaka u liniji i njena neovisnost o smjeru i duljini linije,
- brzine iscrtavanja.

1.4.1. Bresenham-ov postupak

Za iscrtavanje linije na zaslonu sličnom TV ekranu najčešće se koristi Bresenham-ov postupak. Kriterij izbora točaka rastera sastoji se u računanju udaljenosti okolnih točaka rastera, od linije (slika 1.2.).



Slika 1.2. Bresenham-ov postupak.

Za liniju L treba osvijetliti točke A_1 i A_4 jer je $d_1 < d_2$ i $d_4 < d_3$.

1.5. Radni zadatak

1. Učitati koordinate točaka $V_1(x_1\ y_1)$ i $V_2(x_2\ y_2)$.
2. Koristeći Bresenham-ov postupak iscrtati liniju određenu točkama V_1 i V_2.
3. Usporedba s *LINE* naredbom.
   Iscrtati liniju određenu koordinatama točaka $(x_1\ y_1+20)$ i $(x_2\ y_2+20)$ putem *LINE* naredbe.

1.6. Rješenje radnog zadatka

1.6.1. Postupak:

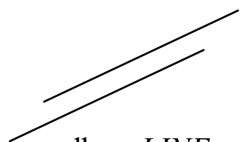
1. Učitati x y koordinate početne i završne točke linije $(x_1\ y_1)$, $(x_2\ y_2)$.
2. Izračunati x_0, y_0 intervale linije $x_0=x_2-x_1$, $y_0=y_2-y_1$.
3. Izračunati udaljenost $D = y_0/x_0 - 0{,}5$.
4. Postaviti koordinate tekuće točke $x=x_1$, $y=y_1$.
5. Za $i = 0$, i < x_0 ponavljati korake 6-8. Ići na korak 9.
   6. Osvijetliti tekuću točku x, y.
   7. Za $D > 0$ računati $y=y+1$, $D=D-1$.
   8. Pribrojiti $x=x+1$, $D=D+y_0/x_0$.
9. Usporedba s *LINE* naredbom.
   Iscrtati liniju određenu koordinatama $(x_1\ y_1+20)$ i $(x_2\ y_2+20)$.

10. Kraj.

1.6.2. Rezultati

Molim *x, y* koordinate početne točke ? 10 10

Molim *x, y* koordinate završne točke ? 200 100



Usporedba s *LINE* naredbom.

Opisani postupak radi ispravno za linije pod kutem 0-45^0. Načiniti potrebne modifikacije koje će osigurati ispravno iscrtavanje linije pod bilo kojim kutem.

1.7. Za vježbu

Koje izmjene je potrebno načiniti u algoritmu da sve varijable postanu cjelobrojne?