

Køreplan:

Repetition og perspektivering:

kl. 12:30 – 13:00 i Auditorium 3.

Forelæsningens 1. del:

kl. 13:05 – 13:40 i Auditorium 3.

Opgaveregning:

kl. 13:45 – 15:35 i grupperummene.

Forelæsningens 2. del:

kl. 15:40 – 16:15 i Auditorium 3.

Næste gang:

Onsdag, 26. 3., kl. 8:15 – 12:00. Forelæsninger v/ Dario Parigi i Auditorium 4.
Kurver og gitterstrukturer i Grasshopper.

Mål og indhold:

Repetition:

Kubiske parameterfremstillinger og splines af orden 3.

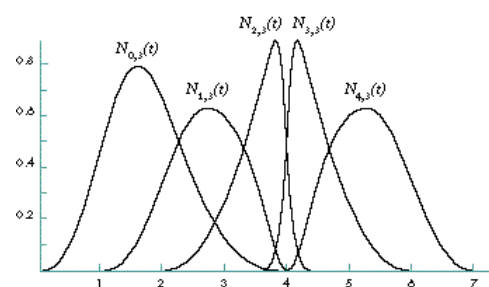
Nyt stof:

I dag bruger de fleste tegneprogrammer såkaldte **NURBS** (Non-uniform rational B-splines), som tillader en meget større grad af fleksibilitet i tegning af kurver. Desuden kan vigtige kurver som fx. ellipser beskrives som NURBS. Grundideen er at kurvens form styres og manipuleres af et antal kontrolpunkter. Men kurven vil som oftest kun gå igennem få af dem – de andre påvirker kurvens form.

Der bliver mange parametre at holde styr på: kontrolpunkter (som kurven kan, men ikke skal gå igennem), grad (degree), knot-vektor og vægt. Grundideen er, at styrken med hvilken et kontrolpunkt påvirker kurvens udseende reguleres af en **basisfunktion** (a.k.a. influensfunktion, B-function). Denne funktion er på en del af definitionsintervallet givet som et **polynomium** af en given grad d ; funktionen

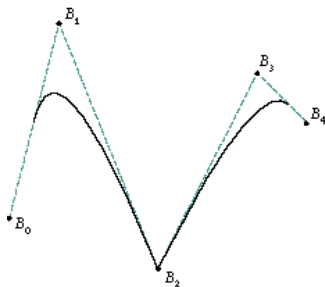
er konstant 0 (uden indflydelse) på resten af intervallet; både før og efter. Knotvektoren styrer, på hvilke dele af definitionsintervallet en basisfunktion har indflydelse. Graden af polynomierne afgør hvilken **grad af kontinuitet** kurven opnår ved overgang fra et kurvestykke til det næste.

Man får en første ide om variationsmuligheder ved at lege med denne NURBS-applet.

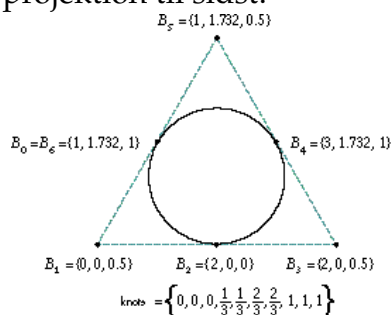


Hvis man ønsker at tegne kurver med knæpunkter¹, så skal knotvektoren have en særlig speciel struktur.

¹eng. : kink



Det er ikke helt nemt at få teknikken onduleret sådan at man også kan tegne simple kurver, som cirkler, ellipser mv. Hertil skal man bruge forskellige vægte, og den teoretiske baggrund kræver, at man går en dimension op (fra 2D til 3D og fra 3D til 4D) – og at man bruger en perspektivprojektion til sidst!



Litteratur:

Architectural Geometry Pottmann, Asperl, Hofer, Kilian, *Architectural Geometry*, Bentley Institute Press, 2007, 269 – 279.

Wikipedia NURBS

Rhino NURBS og Rhino

YouTube Working with NURBS Curves

Uninitiated NURB Curves for the Uninitiated

Slides slides

Applet:

- NURBS

Opgaver:

Kubisk spline Der ønskes beregnet en kubisk spline gennem fire punkter P_0, P_1, P_2, P_3 .

1. Bestem den relevante 4×4 -matrix A (slides) der bestemmer hastighedvektorene \mathbf{v}_i i punkterne P_i ved ligningen

$$A \begin{bmatrix} \mathbf{v}_0 \\ \mathbf{v}_1 \\ \mathbf{v}_2 \\ \mathbf{v}_3 \end{bmatrix} = 3 \begin{bmatrix} \overrightarrow{P_0 P_1} \\ \overrightarrow{P_0 P_2} \\ \overrightarrow{P_1 P_3} \\ \overrightarrow{P_2 P_3} \end{bmatrix}.$$

2. Find vektorene \mathbf{v}_i for $P_0 : [0, 0], P_1 : [3, 0], P_2 : [6, 0], P_3 : [6, 3]$. Ligningssystemerne kan løses på nettet²!

3. Gæt først splinens (trækstok gennem de fire punkter) udseende. Beregn så de 3 kubiske parameterfremstillinger (evt. mindst en af dem), som udgør den kubiske spline gennem punkterne. Tegn! Sammenlign med resultatet i Rhino. Afprøv

²Koefficientmatrixen A er den samme i de 2(!) ligningssystemer svarende til de to koordinater. Den udvidede matrix er derfor en 4×6 -matrix.

krumningsgraf (Curvature, CurvatureGraphOn).

NURBS Åben illustrationen NURBS. Undersøg hvordan kurven ændrer sig når knotvektoren ændres. Prøv at

fremstille kurver med knæk; og ved at flytte rundt på kontrolpunkter, at fremstille et "hjerte". Gør det samme i Rhino. Tilføj en krumningsgraf og kommenter.