

INDICE

Introduzione	Pag.1
Capitolo 1 - Interpolazione lineare e con curve di Bezier	
1. Interpolazione lineare	Pag.5
2. Interpolazione non lineare	Pag.8
2.1 Le curve in computer grafica	Pag.9
2.2 Le curve di Bezier	Pag.11
2.3 Interpolazione con curve di Bezier	Pag.12
3 Conclusione	Pag.13
Capitolo 2 - Un approccio fisico alla fusione di forme	
1. Impostazione del problema	Pag.14

2. Vertici coincidenti	Pag.18
3. Modelli basati sulla fisica	Pag.19
3.1 Lavoro di stiramento	Pag.20
3.2 Lavoro di piegamento	Pag.22
3.3 Normalizzazione	Pag.23
4 Implementazione	Pag.24
Capitolo 3 Algoritmo star skeleton	
1. Introduzione	Pag.27
2. Definizioni	Pag.28
3. Che cos'è uno star skeleton	Pag.29
3.1 Compatibilità tra star skeleton	Pag.31
3.2 Calcolo di star skeleton compatibili	Pag.32

3.3 Implementazione di decomposizioni star	Pag.35
3.4 Decomposizione convessa	Pag.38
Capitolo 4 - Descrizione dell'implementazione	
1.1 L'editor	Pag.40
1.1.1 Inserimento di nuovi vertici	Pag.42
1.1.2 Eliminazione dei vertici	Pag.42
1.1.3 Spostamento di vertici	Pag.43
1.2 L'animazione	Pag.43
1.2.1 Le curve di Bezier	Pag.44
Appendice 1	
Come costruire il grafo di visibilita' di un poligono	
Introduzione	Pag.45

Sviluppo

Pag.45

Appendice 2

Come aggiungere punti di steiner

Metodo pratico

Pag.49