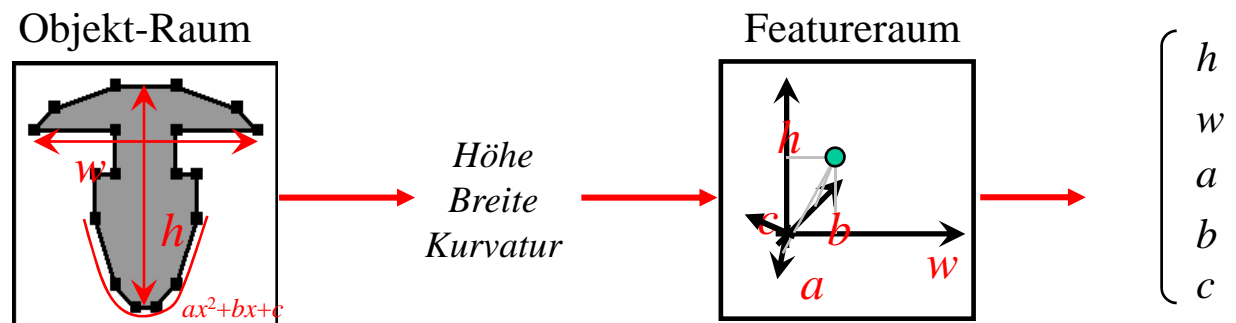
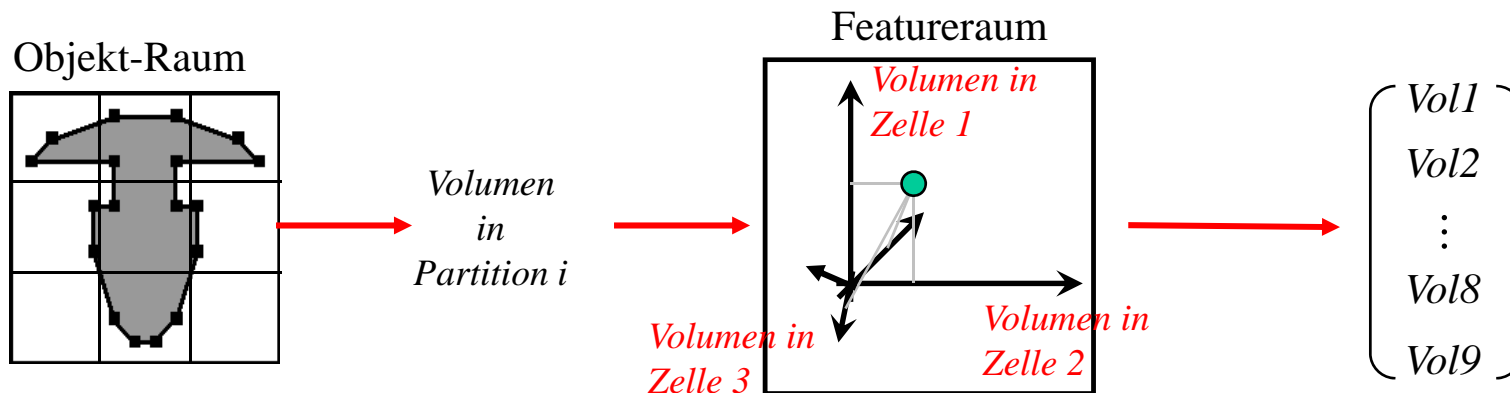


3.2 Ähnlichkeitsmodelle für räumliche Objekte

- Feature Transformation für räumliche Objekte
 - Ziel: „gute“ Beschreibung der realen Objekte als Featurevektoren (metrisch oder besser: Euklidisch)
 - Ähnlichkeit im Objektraum \approx Ähnlichkeit im Featureraum
 - D.h. Merkmale sollten „sinnvoll“ / „aussagekräftig“ sein
 - Möglichkeit 1:
 - Extrahiere Merkmale für das gesamte Objekt



- Möglichkeit 2:
 - Partitioniere Objektraum
 - » **Objekt-spezifische Partitionierung:** das Objekt wird zerlegt, unabhängig davon, wie es im Datenraum liegt
 - » **Datenraum-spezifische Partitionierung:** der Datenraum wird zerlegt, unabhängig davon, wie das Objekt darin liegt
 - Extrahiere Merkmale aus einzelnen Partitionen
 - » Z.B. Volumen des Objekts in jeder Partition



– Invarianzen

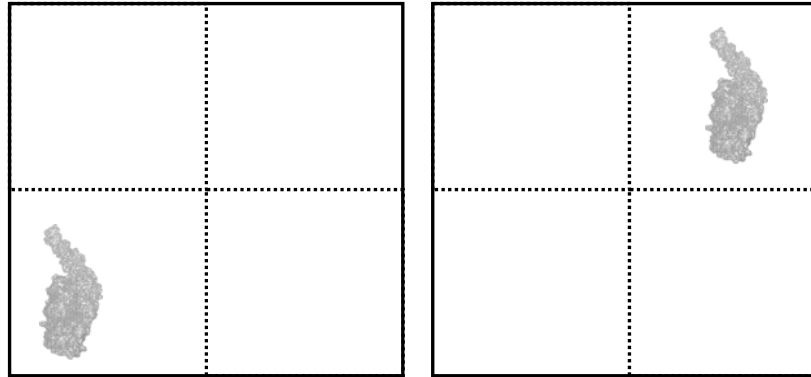
- Gleichheit (oder Ähnlichkeit) von Formen unabhängig von Lage und Orientierung im Raum
- Beispiele gleicher Formen im 2D und im 3D:



- Meist erwünscht (je nach Anwendung):
 - Kanonische Darstellung, d.h. ohne Lage- und Orientierungsinformation
 - Verallgemeinerung auf andere Objekteigenschaften
- Formal
 - Sei $F: \mathbf{OBJ} \rightarrow \mathbf{DOM}$ eine Featuretransformation und $F(O) \in \mathbf{DOM}$ die Featurerepräsentation von $O \in \mathbf{OBJ}$ im Featureraum
 - Sei K eine Klasse von Transformationen auf \mathbf{OBJ}
 - F ist invariant gegenüber K , wenn für alle $T \in K$ und $O \in \mathbf{OBJ}$ gilt:

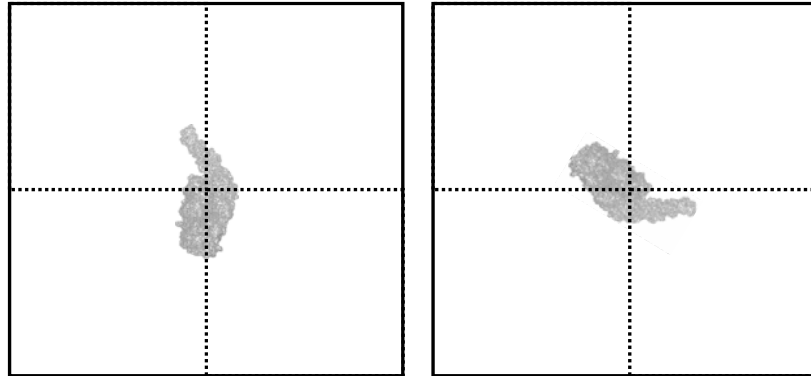
$$F(T(O)) = F(O)$$

- Die wichtigsten Invarianzen
 - Translation

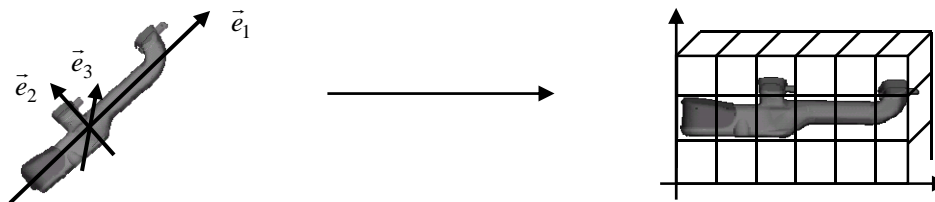


- Falls Ähnlichkeitsmodelle NICHT translationsinvariant
 - » Verschiebung des Schwerpunkts eines Objektes in den Ursprung bevor die Featuretransformation berechnet wird

- Rotation

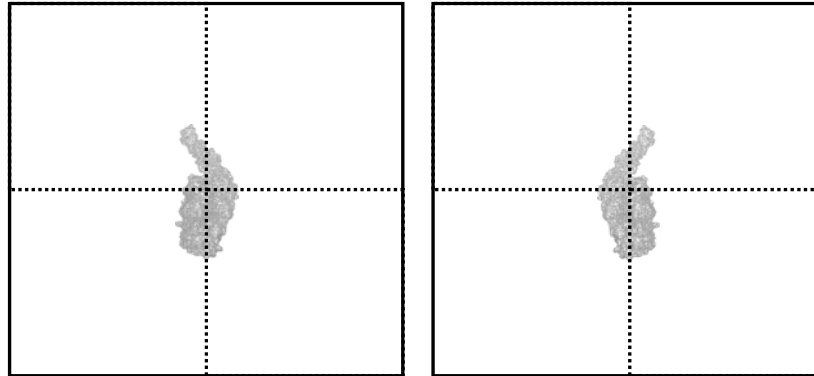


- In manchen Anwendungen reicht Invarianz bzgl. gewisser Rotationswinkel
 - » CAD: Konstrukteure speichern Objekte meist in „vernünftiger“ Lage; dann reicht 90-Grad-Rotationsinvarianz
- Falls Ähnlichkeitsmodelle NICHT rotationsinvariant
 - » **Hauptachsentransformation:** Drehung der Objekte, so dass die Hauptachsen auf den Koordinatenachsen liegen.



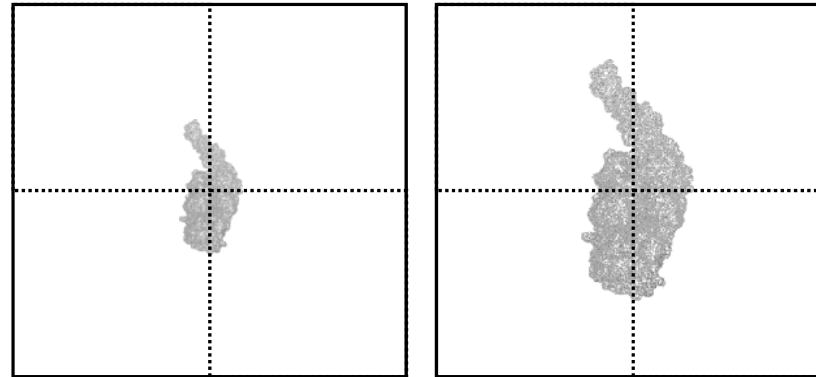
- » **Implizite Permutation:** Berechne alle möglichen Drehungen der Objekte (z.B. alle 90-Grad Drehungen) vorab oder zur Laufzeit

- Spiegelung (Reflexion)

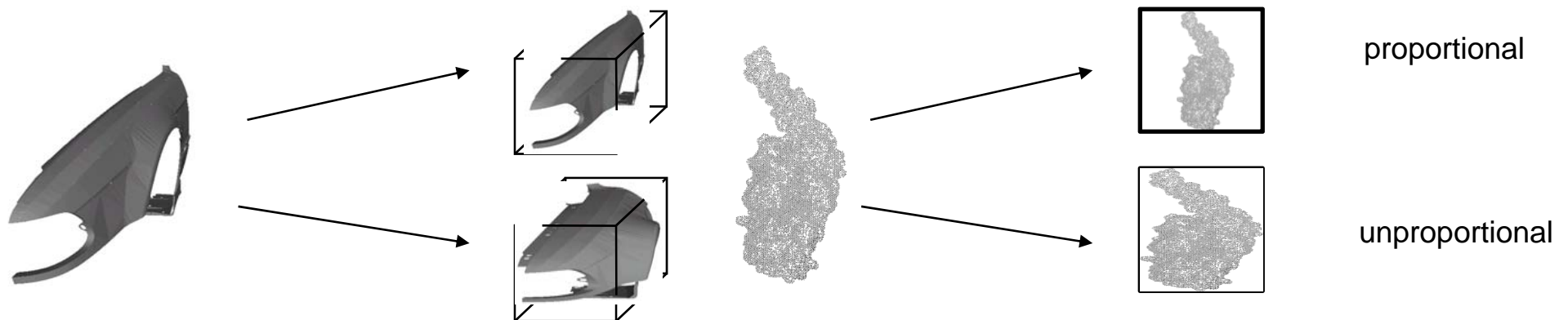


- Falls Ähnlichkeitsmodelle NICHT reflexionsinvariant
 - » **Implizite Permutation:** Berechne alle möglichen Spiegelungen der Objekte (z.B. bzgl. aller räumlichen Achsen) vorab oder zur Laufzeit

- Skalierung



- Die meisten Ähnlichkeitsmodelle sind NICHT skalierungsinvariant
- Skalierungsinvarianz wird meist durch Größen-Normierung des Objektraums
 - » Proportional: globale Skalierung
 - » Unproportional: separat entlang jeder räumlichen Achse



- Die wichtigsten geometrischen Transformationen
 - Frage: Wie können Objekte transformiert werden?
 - Lösung (siehe auch: Graphische Datenverarbeitung):
 - Darstellung der einzelnen Transformationen Translation, Spiegelung, Rotation, Skalierung als Abbildung
 - Wende die Abbildung auf alle Teile eines räumlichen Objekts an (Pixel, Voxel, (Oberflächen-)Punkte, etc.)
 - Formal:
 - Sei $T \in \{\text{Translation, Reflexion, Skalierung, Rotation}\}$
 - Sei $\text{obj} \in \text{OBJ}$ gegeben als Menge von Punkten (z.B. Mittelpunkte der Voxel oder Oberflächensegmente, etc.)
d.h. $\text{obj} = \{x \mid x \text{ ist } k\text{-dimensionaler Punkt}\}$
 - $T(\text{obj}) = \text{obj}' := \{T(x) \mid x \in \text{obj}\}$

- Basis-Transformationen im 2D

- transformiere 2D Punkt $p = \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix}$ in $p' = \begin{bmatrix} x' \\ y' \end{bmatrix}$

- Translation

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} dx \\ dy \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x + dx \\ y + dy \end{bmatrix}$$

- Skalierung

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} s_x & 0 \\ 0 & s_y \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x \cdot s_x \\ y \cdot s_y \end{bmatrix}$$

- Rotation

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos \varphi & -\sin \varphi \\ \sin \varphi & \cos \varphi \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x \cdot \cos \varphi - y \cdot \sin \varphi \\ x \cdot \sin \varphi + y \cdot \cos \varphi \end{bmatrix}$$

- Spiegelung (x-Achse)

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -x \\ y \end{bmatrix}$$

- Problem:
 - Häufig hat man eine Folge aufeinanderfolgender Transformationen
 - Anstatt jede einzelne Transformation auf jeden Punkt eines Objekts anzuwenden, fasse alle Transformation zu einer Transformationsmatrix zusammen.
 - Aber: Translation ist keine Matrixmultiplikation und lässt sich nicht zu einer einzigen Matrix zusammenfassen.
- Lösung:
 - Stelle alle Abbildungen als Matrix-Multiplikation dar
 - Dazu: 3D -Repräsentation der 2D Punkte („homogene Koordinaten“)

- Stelle $p = \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix}$ als 3D Vektor $\hat{p} = \begin{bmatrix} X \\ Y \\ w \end{bmatrix}$ dar

- Kartesische Koordinaten Punktes p ergeben sich aus den homogenen Koordinaten: $x = X/w$ und $y = Y/w$

- Homogenisierung:
$$\begin{bmatrix} X \\ Y \\ w \end{bmatrix} \rightarrow \begin{bmatrix} X/w \\ Y/w \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$

– Translation

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & dx \\ 0 & 1 & dy \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x + dx \\ y + dy \\ 1 \end{bmatrix}$$

– Skalierung

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} s_x & 0 & 0 \\ 0 & s_y & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x \cdot s_x \\ y \cdot s_y \\ 1 \end{bmatrix}$$

– Rotation

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos \varphi & -\sin \varphi & 0 \\ \sin \varphi & \cos \varphi & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x \cdot \cos \varphi - y \cdot \sin \varphi \\ x \cdot \sin \varphi + y \cdot \cos \varphi \\ 1 \end{bmatrix}$$

– Spiegelung (x-Achse)

$$\begin{bmatrix} x' \\ y' \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$

- Matrizen der wichtigsten Basis-Transformationen im 3D
(homogenisiert => 4D Matrizen)

Translation

$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & dx \\ 0 & 1 & 0 & dy \\ 0 & 0 & 1 & dz \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

Skalierung

$$\begin{bmatrix} s_x & 0 & 0 & 0 \\ 0 & s_y & 0 & 0 \\ 0 & 0 & s_z & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

Spiegelung (x-Achse)

$$\begin{bmatrix} -1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

90-Grad Rotation um x-Achse

$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & -1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

90-Grad Rotation um y-Achse

$$\begin{bmatrix} 0 & 0 & -1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

90-Grad Rotation um z-Achse

$$\begin{bmatrix} 0 & -1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

– Übersicht

- Große Anzahl an Ähnlichkeitsmodellen für verschiedene Anwendungen und Objektrepräsentationen
(Pixel/Voxel, Polygone, Triangulierte Oberflächen, Oberflächenpunkte, etc.)
- **Beispiele** [Iyer, Lou, Jayanti, Kalyanaraman, Ramani. Computer Aided Design, 37(5), 2005]
 - Geometrisches Hashing
 - Algebraische Moment-Invarianten
 - Iterative Closest Points (ICP)
 - Partielle Ähnlichkeitssuche mit Fourier-Transformation
 - Angular Profile, LWL-Codierung (Länge-Winkel-Länge)
 - Section Coding
 - Spherical Harmonics
 - etc.
- Im folgenden: kleine Auswahl

3.2.1 Formhistogramme für 2D und 3D Objekte

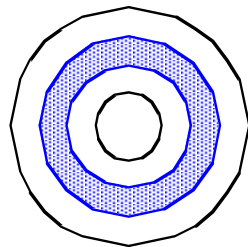
[Ankerst, Kastenmüller, Kriegel, Seidl. Proc. Int. Symp. Large Spatial Databases (SSD), 1999]

– Anwendung:

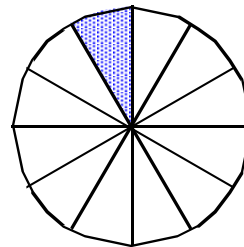
- Objekte sind Mengen von Oberflächenpunkten
- CAD-Bausteine, Moleküle, etc.

– Grundidee: Formhistogramme

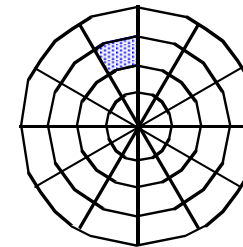
- Partitioniere den Objektraum (2D/3D)
- Bestimme Anzahl von Oberflächenpunkten des Objekts pro Zelle (normiertes Histogramm; unabhängig von Punktdichte)
- Verschiedene Raumpartitionierungen



Schalenmodell

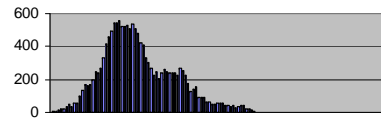


Sektorenmodell

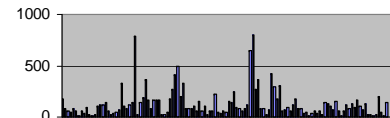


Kombiniertes Modell

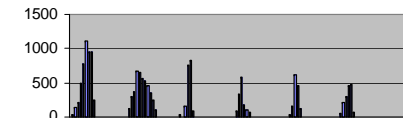
- Beispiel: Protein-Oberfläche



Schalenmodell
(120 Schalen)



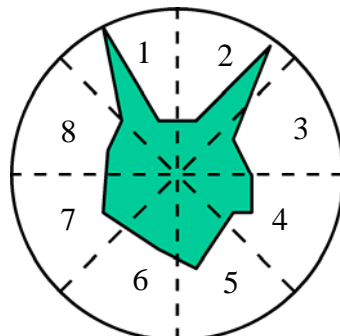
Sektorenmodell
(122 Sektoren)



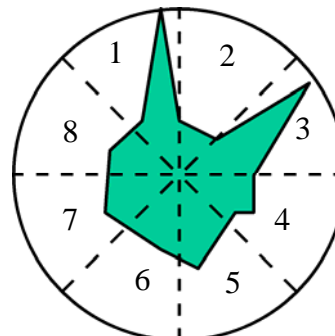
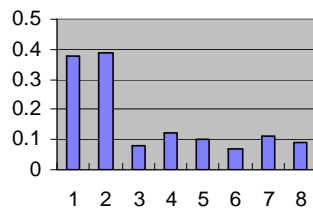
Kombiniertes Modell
(20 Schalen, 6 Sektoren)

- Histogramm-Definition modell-spezifisch
 - **Schalenmodell**: Definiere die Bins über den Abstand zum Mittelpunkt, d.h. Anzahl der Punkte auf der jeweiligen Schale.
 - **Sektorenmodell**: Anzahl der Punkte im jeweiligen Sektor.
 - **Kombiniertes Modell**: Synthese aus Schalen- und Sektorenmodell
- Invarianzen
 - **Rotationsinvarianz** beim Schalenmodell
 - **Skalierungsinvarianz** beim Sektorenmodell

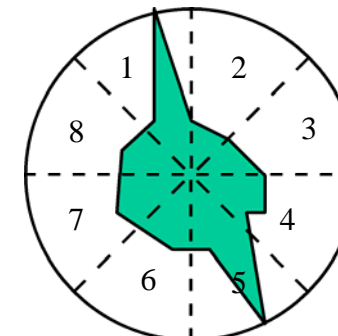
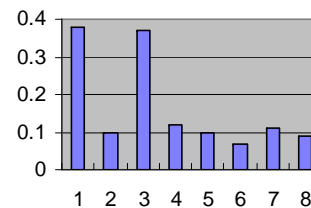
- Problem mit der euklidische Distanz auf Histogrammen



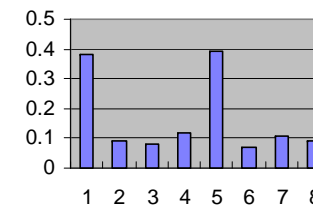
Objekt A



Objekt B



Objekt C



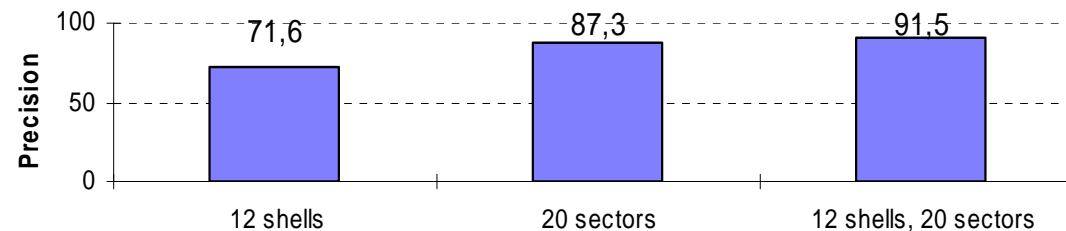
- Objekt C ist genauso ähnlich zu Objekt A wie Objekt B zu Objekt A
- Lage der Histogramm-Bins wird nicht berücksichtigt

- Lösung:

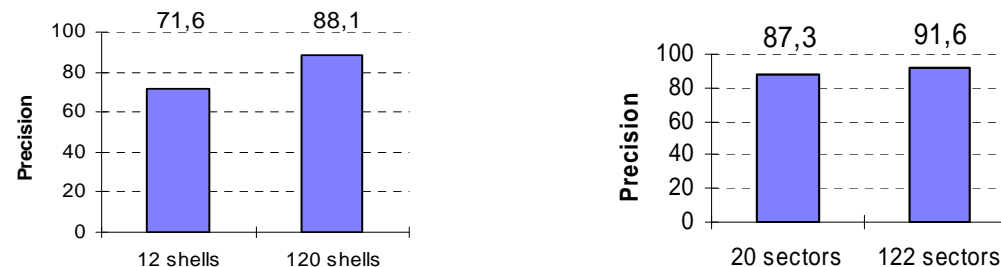
- Quadratische Formdistanz als Distanzfunktion verwenden

$$dist(p, q) = \sqrt{(p - q) \cdot A \cdot (p - q)^T} = \sqrt{\sum_{i=1}^d \sum_{j=1}^d a_{i,j} (p_i - q_i)(p_j - q_j)}$$

- Ähnlichkeitsmatrix $A = [a_{i,j}]$ enthält die Ähnlichkeit von Einträgen in den Zellen i und j der Raumpartitionierung
- Eintrag $a_{i,j}$ aus Abstand $d_{i,j}$ der Zellen i,j berechnen: $a_{i,j} = e^{-\sigma(d_{i,j}/d_{\max})^2}$
- Verwende z.B. Euklidische Distanz als Abstand $d_{i,j}$
- Experimentelle Untersuchung zur Wahl der Partitionierung
 - Datenbank mit Protein-Molekülen, K-NN (k=1) Anfragen mit jedem einzelnen Protein, Precision als Gütemaß



- Experimentelle Untersuchung: Granularität der Partitionierung

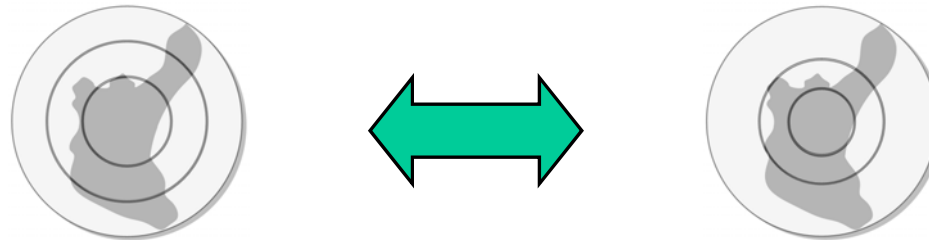


3.2.2 Erweiterungen der Formhistogramme

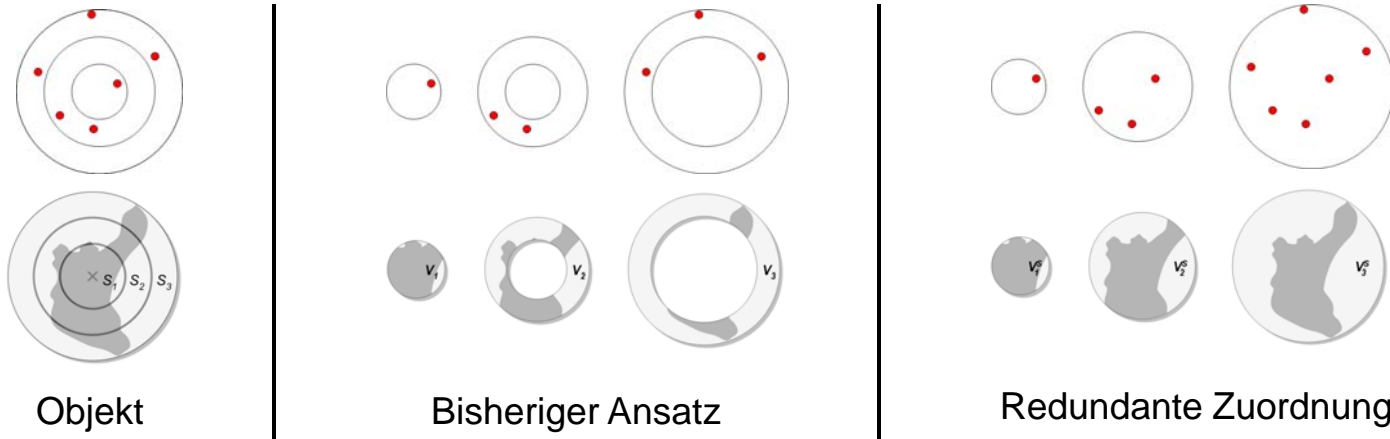
– Verbesserung der Formhistogramme

[Aßfalg, Kriegel, Kröger, Pötke. Proc. Int. Symp. on Spatial and Temporal Databases (SSTD), 2005]

- Proportionale Aufteilung



- Redundante Zuordnung zu den Bins

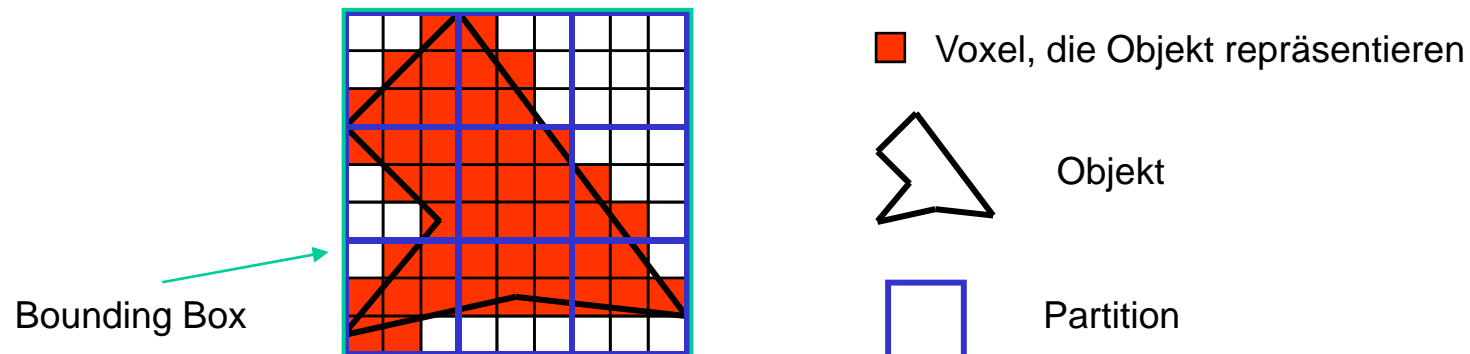


– Erweiterung für Voxelisierte Objekte

[Kriegel, Kröger, Mashael, Pfeifle, Pötke, Seidl. Proc. Int. Conf. Database Systems for Advanced Applications (DASFAA), 2003]

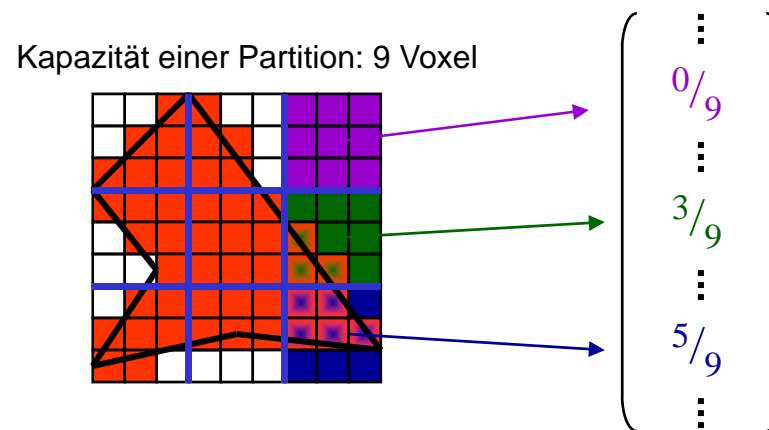
• Partitionierung

- Kugelförmige Partitionierung ist bei Voxelmengen nicht sinnvoll
 - » Voxel können auf Schnittfläche zwei oder mehr Partitionen liegen
 - » Zu welchen Partitionen sollen diese Voxel hinzugezählt werden?
 - » Sollen Voxel zu in mehreren Partitionen hinzu gezählt werden?
- Daher: würfelförmige Partitionierung der Bounding Box eines Objekts
 - » Jedes Voxel liegt in genau einer Zelle
 - » ACHTUNG: Partitionierung nicht mehr rotationsinvariant



- Räumliche Features

- Volumen Modell (ursprünglicher Ansatz)
 - » Anzahl der Objekt-Voxel pro Partition
 - » Normiert mit der Kapazität einer Partition (# aller Voxel pro Zelle)



- Bewertung:

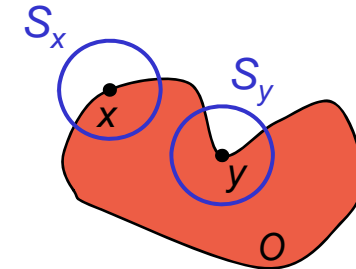
- » Einfaches Modell
- » Erweiterung: extrahiere andere Features, die die Form des Objekts innerhalb der Zellen beschreibt („Shape Descriptor“):
 - Solid Angle Wert: beschreibt die Konvexität/Konkavität
 - Eigenwerte der Hauptachsen: beschreiben die Varianz entlang der Hauptachsen (Objektausrichtung)

– Solid Angle Modell

- » Voxelisierte Referenzsphäre S_c um Zentrums-Voxel c
- » Berechnen für jedes Oberflächen-Voxel v von Objekt o den SA-Wert:

$$SA(v) = \frac{|S_v \cap V^o|}{|S_v|}$$

V^o = Voxelmenge, die Objekt o repräsentiert

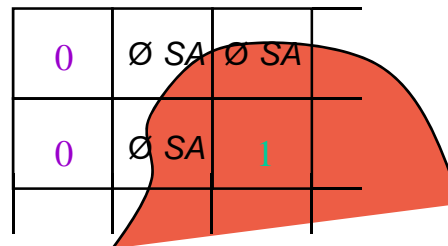


- » Berechne für jede Zelle z ein Feature $f(z)$:

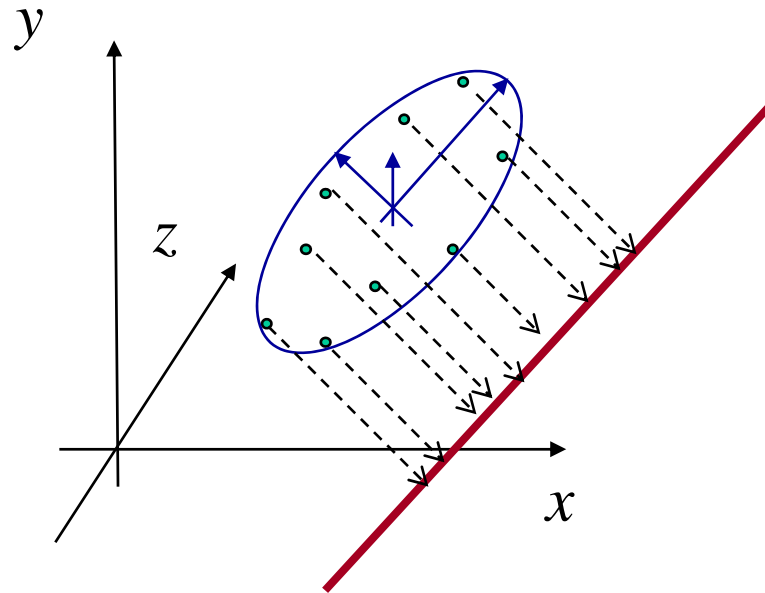
$f(z) = 0$ falls z keine Objekt-Voxel enthält

$f(z) = 1$ falls z nur Voxel aus dem Inneren des Objekts enthält

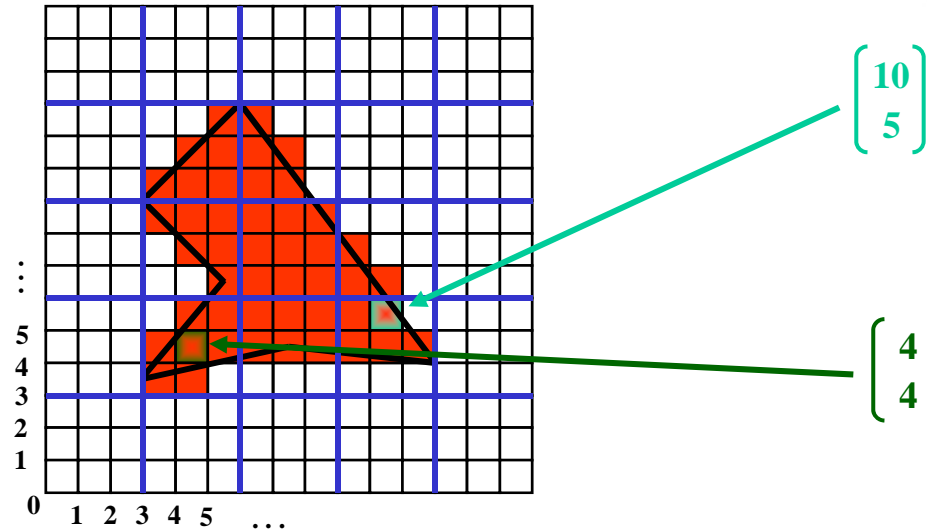
$f(z) = \frac{1}{m} \sum_{i=1}^m SA(v_j)$ falls z m Oberflächen-Voxel v_i des Objekts enthält (durchschnittlicher SA-Wert aller Oberflächenvoxel in z)



- Eigenwert Modell
 - » Hauptachsenanalyse (PCA)
 - » Eigenvektoren und Eigenwerte spannen das minimal umgebende Ellipsoid einer Punktmenge auf
 - » Eigenvektoren repräsentieren die Hauptachsen (Hautausdehnungen) der Punktmenge; stehen senkrecht aufeinander
 - » Eigenwerte modellieren die Streuung der Punktmenge entlang dieser Hauptachsen
 - » Extrahiere diese Streuung der Voxelmenge innerhalb einer Zelle als Feature



- » Modelliere jedes Voxel v des Objekts o als Vektor $\vec{v}^o = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$



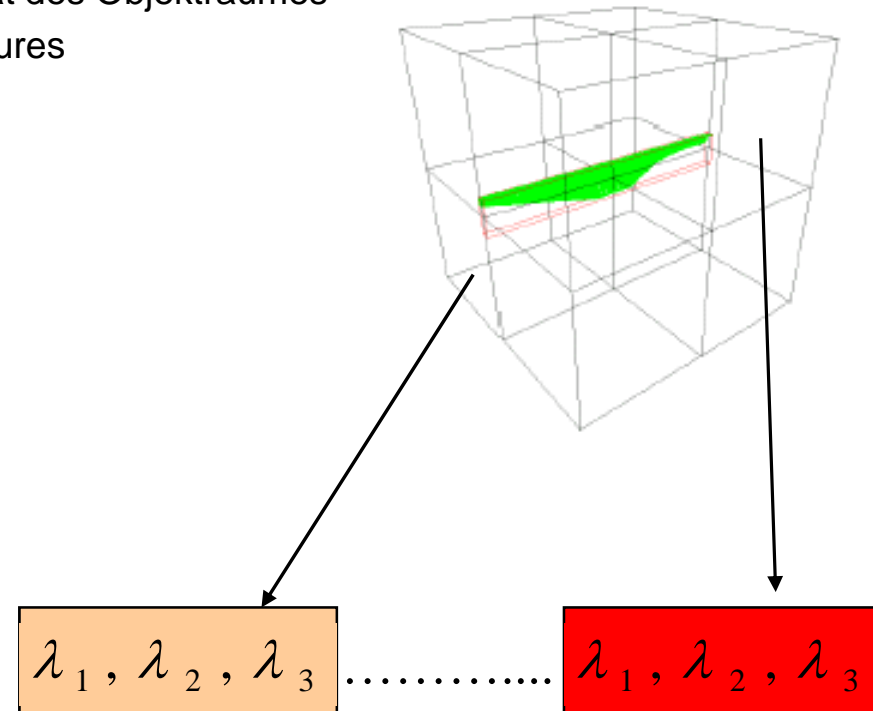
- » PCA: Kovarianzmatrix von Voxeln des Objekts o in Zelle i

$$\text{Cov}_i^o = \frac{1}{|V_i^o| - 1} \begin{pmatrix} \sum_{j=1}^{|V_i^o|} x_j^2 & \sum_{j=1}^{|V_i^o|} x_j y_j & \sum_{j=1}^{|V_i^o|} x_j z_j \\ \sum_{j=1}^{|V_i^o|} x_j y_j & \sum_{j=1}^{|V_i^o|} y_j^2 & \sum_{j=1}^{|V_i^o|} y_j z_j \\ \sum_{j=1}^{|V_i^o|} x_j z_j & \sum_{j=1}^{|V_i^o|} y_j z_j & \sum_{j=1}^{|V_i^o|} z_j^2 \end{pmatrix}$$

V_i^o = Voxelmenge in Zelle i , die Objekt o repräsentiert

- » Bestimmung der Eigenwerte $\lambda_1, \dots, \lambda_d$ der Kovarianzmatrix
- » Für 3D Objekte 3 Eigenwerte
- » Allgemein: d = Dimensionalität des Objektraumes
- » Pro Zelle z : extrahiere d Features

$$f(z) = \begin{pmatrix} \lambda_1 \\ \vdots \\ \lambda_d \end{pmatrix}$$

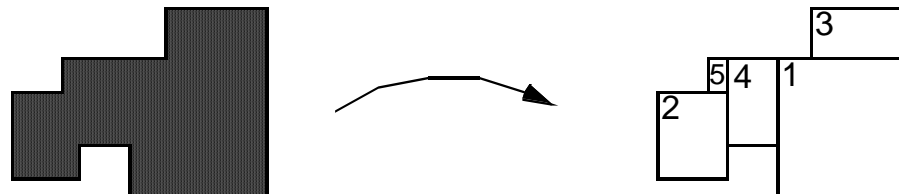


– Vergleich: Bei k Zellen

- » Volumen Modell: d -dimensionales Objekt entspricht k -dimensionalem Vektor
- » Solid Angle Modell: d -dimensionales Objekt entspricht k -dimensionalem Vektor
- » Eigenwert Modell: d -dimensionales Objekt entspricht $(d \cdot k)$ -dimensionalem Vektor

3.2.3 Überdeckungsmodell für 2D-Formen

- **Idee** [Jagadish. Proc. ACM Int. Conf. on Management of Data (SIGMOD) 1991]
 - Ähnlichkeitsmodell für 2D Objekte (leicht erweiterbar auf 3D)
 - Distanzfunktion: Flächeninhalt der symmetrischen Differenz zweier Formen.
 - Hier: Translations- und skalierungsinvariant, nicht jedoch rotationsinvariant.
 - Vorgehen: Repräsentation der Formen durch rechteckige Überdeckungen.
 - Speicherung der Rechtecksflächenmaßzahlen z.B. der Größe nach geordnet.



– Objektmodell

- Formen sind als konturierte Objekte gegeben (d.h. Polygone)
- Extraktion von Formen aus Grauwertbildern möglich, solange klare Konturen bestimmt werden können (Probleme z.B. bei teilweise verdeckten Objekten)
- Polygone müssen nicht konvex sein (Einbuchtungen möglich)

– Rechtecksüberdeckung

- **Additive Überdeckung**

Durch eine Folge von Rechtecken $[R_1, R_2, \dots, R_k]$ ist eine Folge von additiven Überdeckungen $[C_0, C_1, \dots]$ wie folgt definiert:

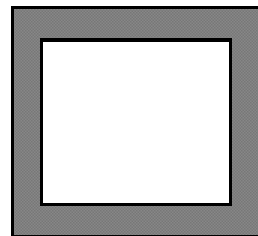
$$C_0 = \emptyset, \quad C_{i+1} = C_i \cup R_{i+1}$$

- **Allgemeine Überdeckung**

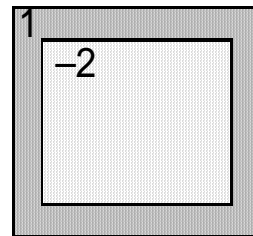
Neben dem Hinzufügen von Rechtecksflächen (\cup) ist auch das Entfernen von Rechtecksflächen ($-$) möglich:

$$C_0 = \emptyset, \quad C_{i+1} = C_i \cup R_{i+1} \quad \text{oder} \quad C_{i+1} = C_i - R_{i+1}$$

- Für endliche Formen S konvergieren (additive) Überdeckungssequenzen schon im Endlichen, d.h. es gibt ein K , so dass $C_K = S$, und wir definieren $C_j = C_K$ für $j \geq K$.
- Überlappungen sind erlaubt, sollen aber möglichst gering ausfallen

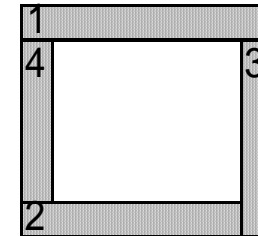
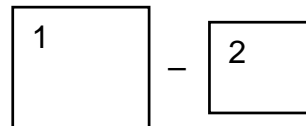


Form



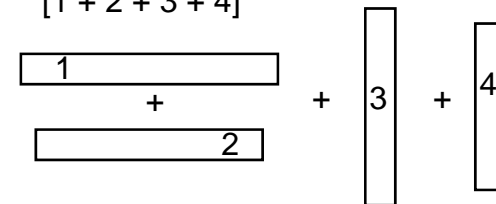
Allgemeine Überdeckung

Sequenz:
[1 - 2]



Additive Überdeckung

Sequenz:
[1 + 2 + 3 + 4]

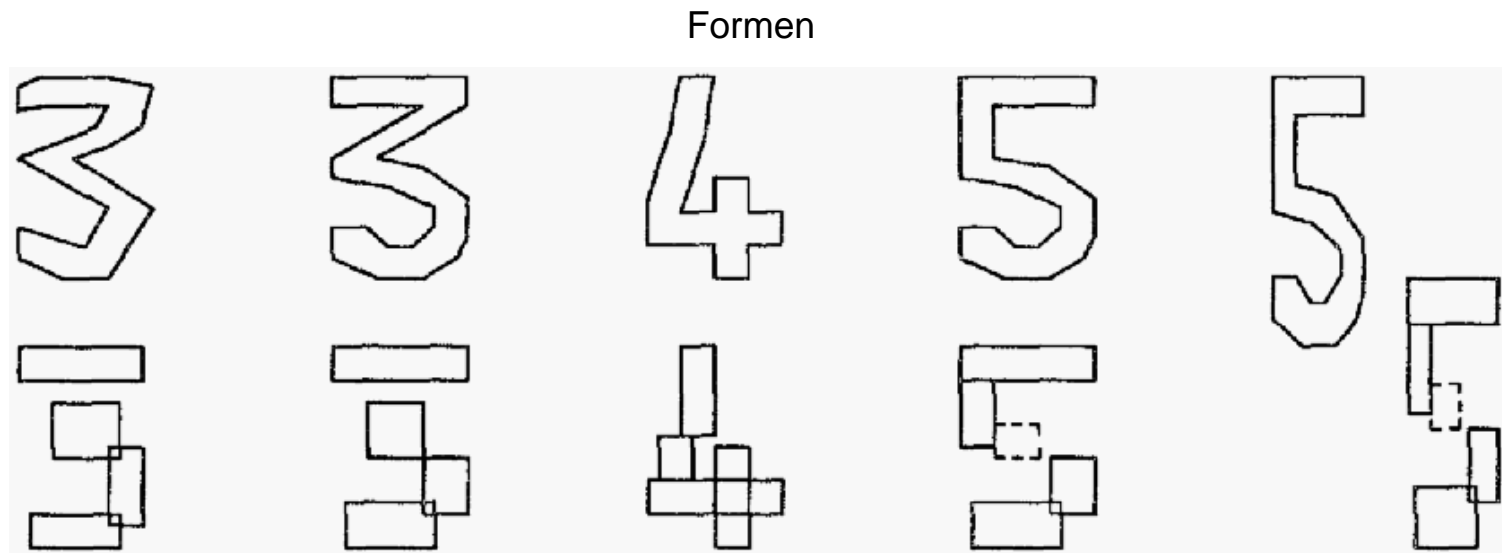


- Approximative Rechtecksüberdeckungen
 - Statt *alle* Rechtecke einer Überdeckung nur *wenige* speichern
 - Entfernen kleiner Rechtecke entspricht dem Beseitigen hochfrequenter Fehler wie Schmutzflecken oder Diskretisierungsfehlern (z.B. bei eingescannten Bildern, Voxelisierung, etc.)
- Approximationsqualität
 - Die ersten Rechtecke einer Überdeckung sollen schon eine möglichst gute Approximation der ursprünglichen Form liefern
 - Kumulatives Fehlerkriterium: Die Approximationsfehler der Überdeckungssequenz $[C_0, C_1, \dots, S]$ werden sukzessive aufsummiert, die Gesamtsumme zählt:

$$\text{kumulativer Fehler} = \sum_{i=1}^n |S - C_i|$$

- Minimierung der Gesamtsumme:
=> Minimierung der “frühen” Fehler $|S - C_i|$ für kleine i , da diese mehrfach gewertet werden

- Beispiel [Jagadish. Proc. ACM Int. Conf. on Management of Data (SIGMOD) 1991]

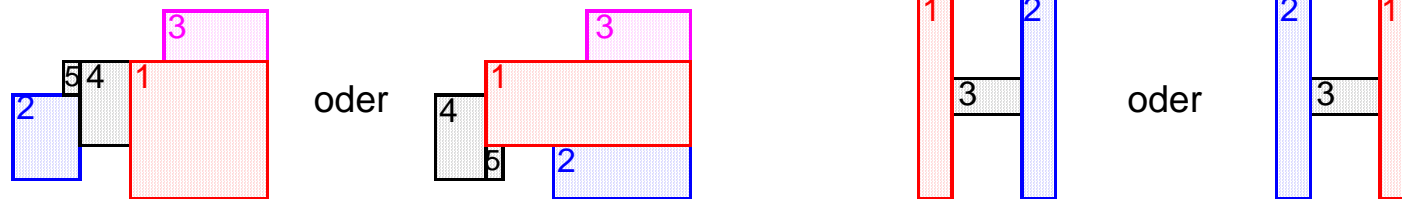


„erste“ Rechtecke der Überdeckungssequenz

- Probleme der Rechtecksüberdeckung

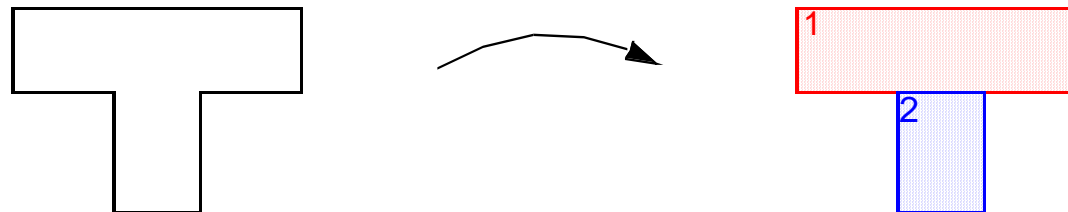
- Nicht-eindeutige Repräsentation

- » Es kann unterschiedliche optimale Zerlegungen eines Objektes geben
 - » Insbesondere bei Symmetrie ist die Reihenfolge der Rechtecke nicht eindeutig
 - » Lösung: Objekt mehrfach speichern oder mehrfache Anfragen für eine Form



- Rechteckige Formen

- » Wird eine Form schon durch wenige Rechtecke exakt beschrieben, besteht die Überdeckungssequenz ggf. aus weniger Elementen, als bei anderen Objekten
 - » Lösung: speichere „dummy“ Rechtecke (ohne Ausdehnung)



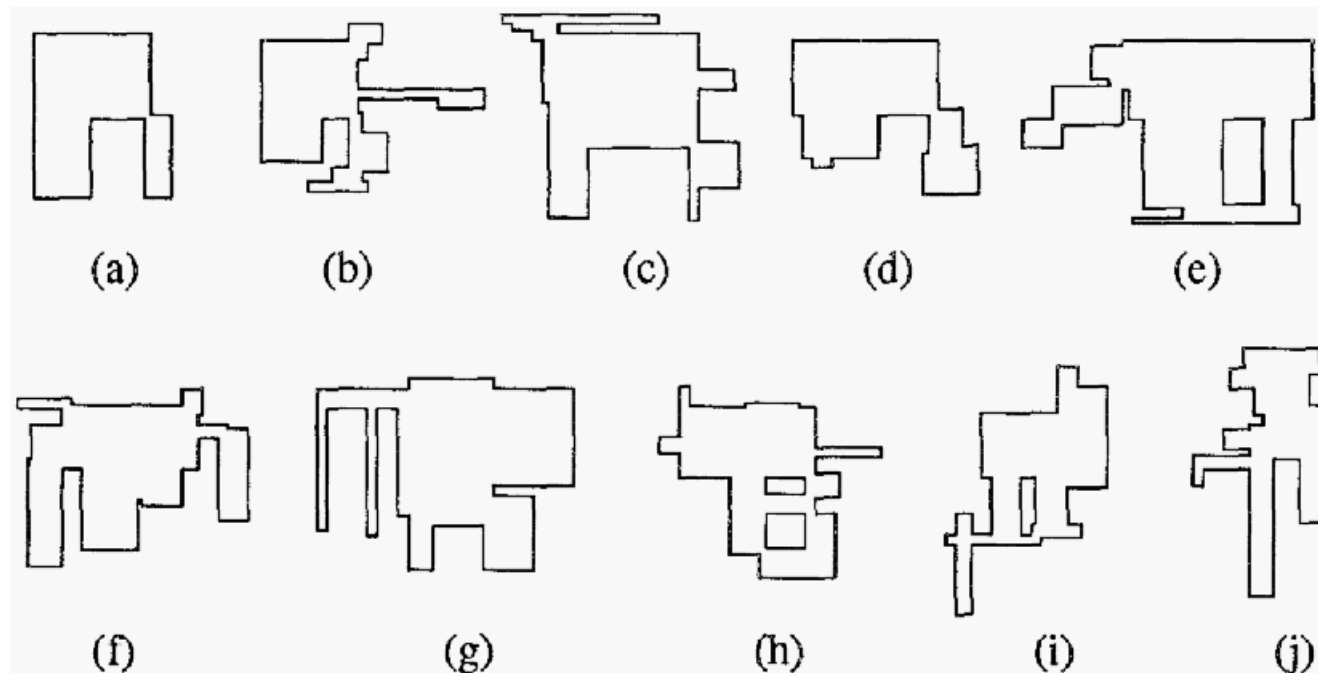
- Ähnlichkeitsanfragen

- Testbed

- » Datenbank: 16.000 synthetische Formen
 - » Form = Zusammensetzung von 10 zufällig erzeugten Rechtecken
 - » Additive Überdeckungen; jeweils die größten drei Rechtecke der Überdeckung in Index abgespeichert
 - » Anfragen: Bereichsanfragen um zufällig ausgewählte Formen der Datenbank

- Beispiel für das Ergebnis einer Ähnlichkeitsanfrage:

(a: Anfrageform; b – j: Ergebnisformen)



Quelle:

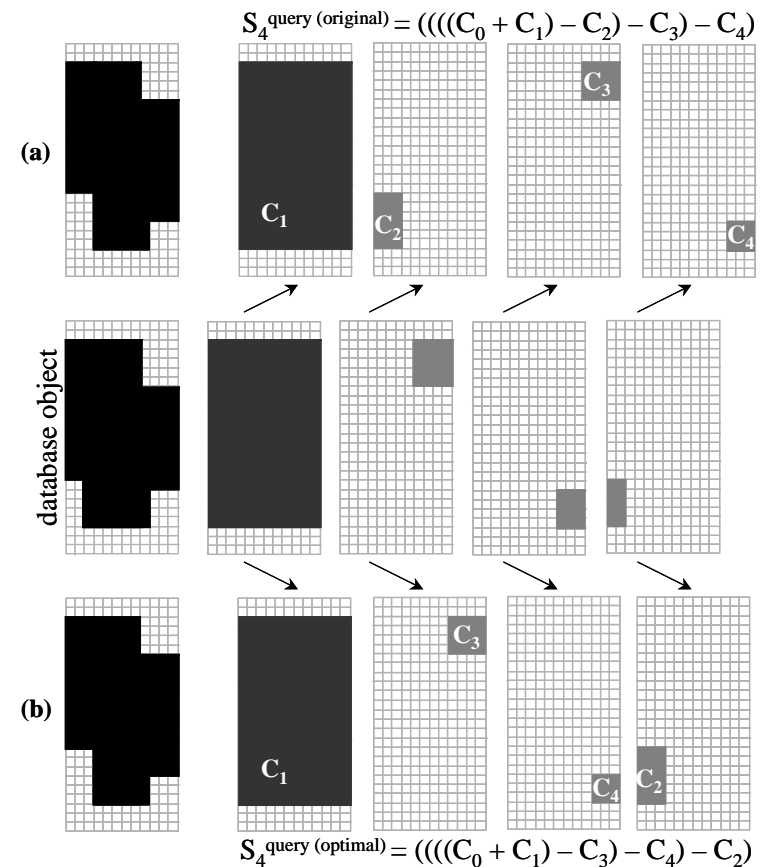
[Jagadish. Proc.
ACM Int. Conf. on
Management of
Data (SIGMOD)
1991]

3.2.4 Erweiterung des Überdeckungsmodell für 3D-Objekte

[Kriegel, Brecheisen, Kröger, Pfeifle, Schubert. Proc. ACM Int. Conf. on Management of Data (SIGMOD) 2003]

– Motivation:

- Ähnlichkeitsmodell für voxelisierte 3D-CAD Daten
- Ziel: Größere Flexibilität beim Vergleich einzelner Überdeckungen innerhalb einer Überdeckungssequenz.
 - Löst das Problem der uneindeutigen Überdeckungssequenz ohne (Query-)Objekte mehrfach abzuspeichern

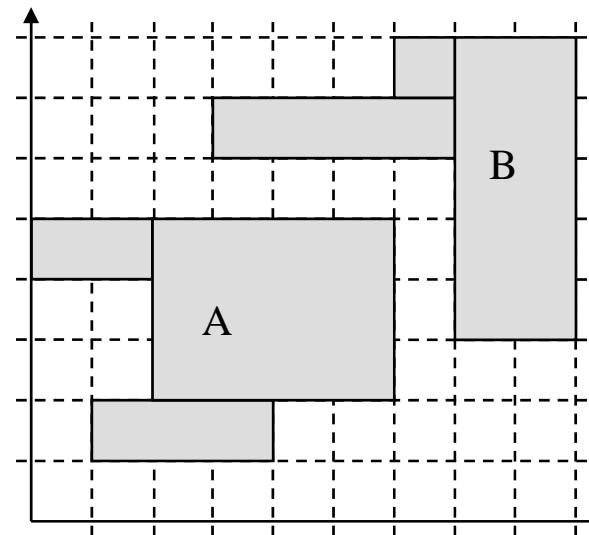


– Idee:

- Objekt wird nicht mehr durch einen großen Feature-Vektor repräsentiert (Parameter der ersten k Überdeckungen)
- Objekt wird nun durch eine Menge von Feature Vektoren repräsentiert
 - Jede Überdeckung wird zu einem 2-D-dimensionalen Feature-Vektor
 - » Koordinaten für den Eckpunkt der Überdeckung (D Werte)
 - » Ausdehnungen der Überdeckungen entlang der Raumachsen (D Werte)
 - Überdeckungssequenz wird zu einer Menge von Feature Vektoren
 - 2D Beispiel

Mengen!!!

$$\left\{ \begin{array}{l} A = \{(1,1,3,1), (2,2,4,3), (0,4,2,1)\} \\ B = \{(7,3,2,4), (3,6,4,1), (6,7,1,1)\} \end{array} \right.$$



– Abstand auf Punktmengen

• Mengen Aufzählung

- Sei S eine endliche Menge
- Abbildung $\pi(S)$ heißt **Aufzählung** von S , wenn jedem $s \in S$ eine eindeutige Nummer zuordnet, d.h. $\pi(s) = i \in \{1, \dots, |S|\}$
- $\Pi(S)$ bezeichnet die Menge aller möglichen Aufzählungen von S

• Minimal Matching Distance

- Distanz zwischen Punktmengen X und Y
- Formal („Minimal Weight Perfect Matching Distance“):
Sei $X = (x_1, \dots, x_{|X|})$, $Y = (y_1, \dots, y_{|Y|})$, wobei oBdA $|X| \leq |Y|$
Sei w eine Gewichtsfunktion für nicht zugeordnete Punkte

$$\text{MinMatchDist}(X, Y) = \min_{\pi \in \Pi(Y)} \left(\underbrace{\sum_{i=1}^{|X|} \text{dist}(x_i, y_{\pi(i)})}_{\text{Jedem } x \text{ genau ein (unterschiedliches) } y \text{ zuordnen}} + \underbrace{\sum_{i=|X|+1}^{|Y|} w(y_{\pi(i)})}_{\text{Jedes noch nicht zugeordnete } y \text{ mit } w \text{ gewichten}} \right)$$

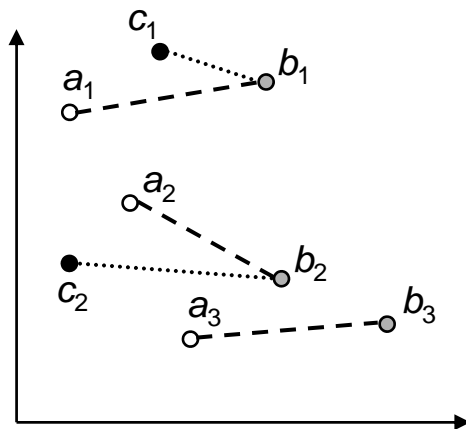
- Metrikeigenschaft hängt von der Gewichtsfunktion w ab

- Gewichtsfunktion basierend auf „Dummy-Vektoren“
 - » $w(v)$ entspricht Distanz von v zum Null-Vektor, d.h.

$$w(v) = \text{dist}(v, \vec{0})$$

- Intuition und Beispiel

- Punkte der Punktmenge X und Y sind Knoten in einem bipartiten Graphen
- Kanten (x,y) zwischen den Punkten x und y sind mit $\text{dist}(x,y)$ gewichtet
- Perfektes Matching:
 - » Jeder Knoten in X ist mit genau einem Knoten aus Y verbunden
- Minimales (perfektes) Matching:
 - » Summe der Gewichte der Kanten des Matchings ist minimal



$$\text{MinMatchDist}(A,B) = \text{dist}(a_1,b_1) + \text{dist}(a_2,b_2) + \text{dist}(a_3,b_3)$$

$$\text{MinMatchDist}(C,B) = \text{dist}(c_1,b_1) + \text{dist}(c_2,b_2) + w(b_3)$$

$$\text{mit } w(b_3) = \text{dist}(0,b_3)$$

– Anfragebearbeitung

- Motivation:
 - Berechnung des Minimalen Matchings ist teuer („Kuhn-Munkres-Algorithmus“: $O(k^3)$, k = Anzahl der Überdeckungen)
- Lösung:
 - Filter/Refinement
 - Gesucht: billigere Distanz, die Lower Bounding Eigenschaft erfüllt
- Centroid Filter
 - Centroid ist der Schwerpunkt/Mittelpunkt einer Punktmenge
 - Lemma:
 - » Seien X und Y Mengen mit k Vektoren und c_X, c_Y die entsprechenden Centroide
 - » Dann gilt
$$k \cdot L_2(c_X, c_Y) \leq \text{MinMatch}(X, Y)$$
 - » Verwalte Centroide in einem separaten Index
 - » Filter: auf Centroid-Index

