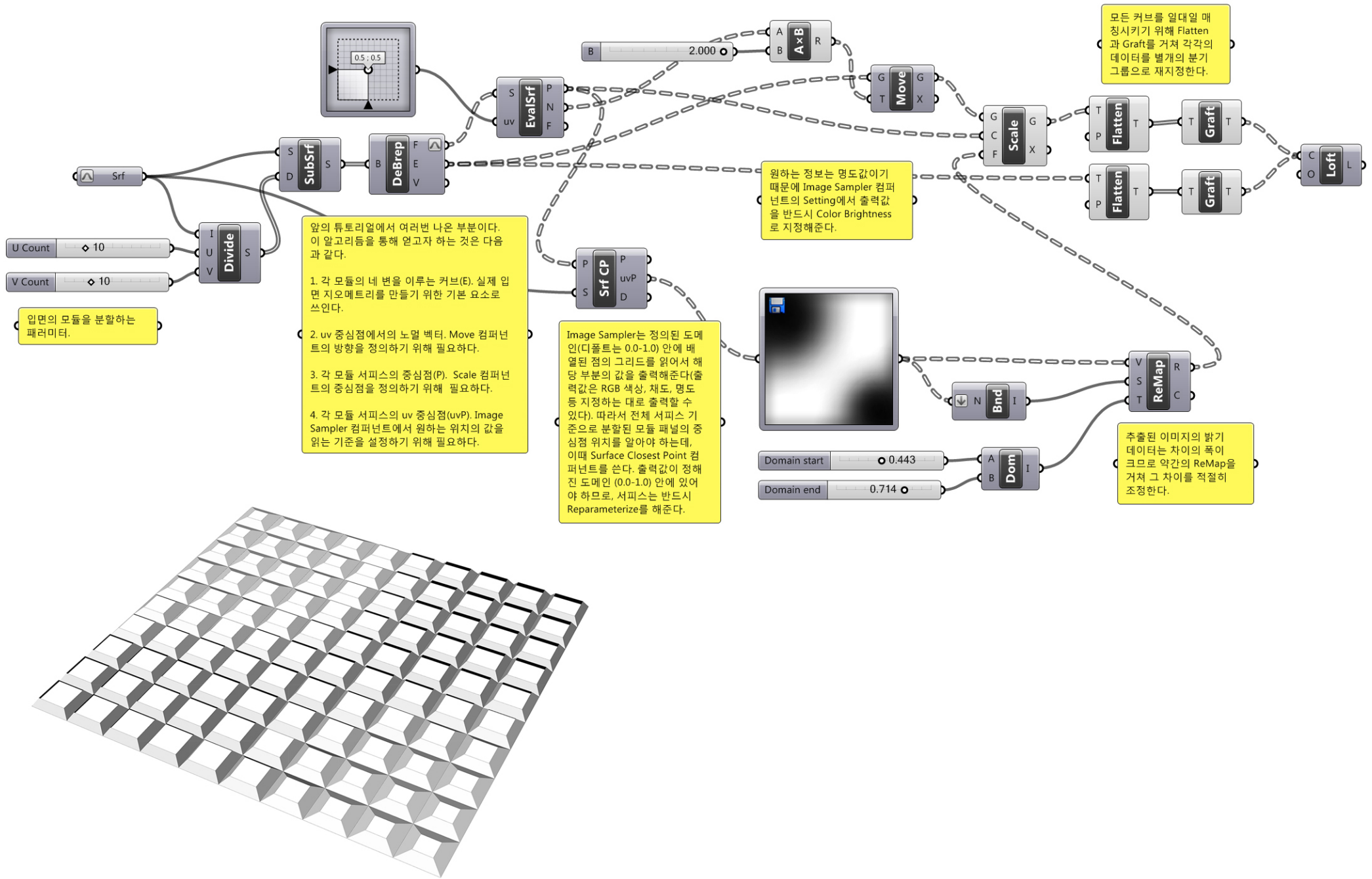
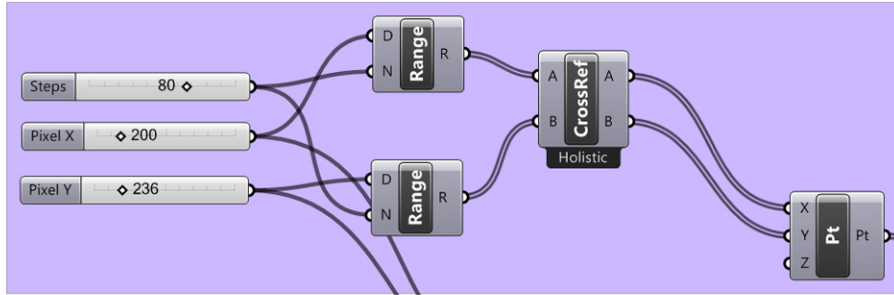


# GH Tutorial\_Image Sampler Skin

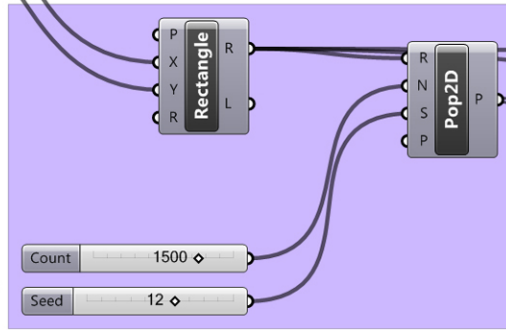


# GH Tutorial\_Delaunay Voronoi Tessellation



이미지 가로세로 비율에 맞추어 포인트 그리드를 생성하는 부분. Steps로 그리드의 세밀도를 조정한다.

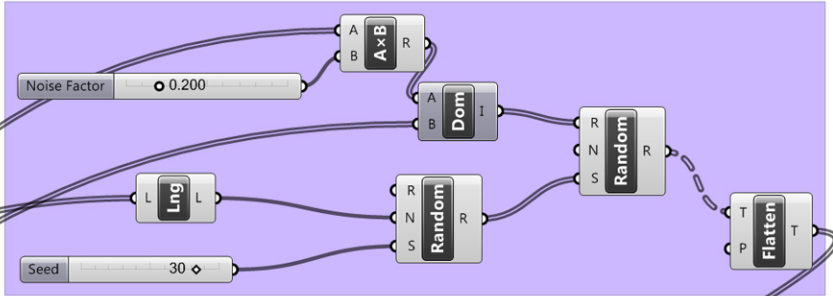
영역 내부에 규칙적 포인트 그리드 이외에 랜덤한 점을 추가하는 부분.



이미지의 특정 부분에서 원하는 값(여기서는 brightness, 즉 명도)을 읽어오는 부분. 규칙적인 포인트 그리드 + 랜덤 포인트에 해당하는 값을 읽어온다. Settings에서 도메인을 Pixel X와 Pixel Y값과 일치시켜야 한다.

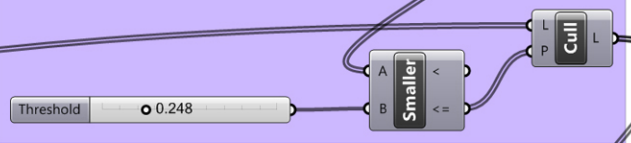


	(0,0)
0	0.568627
1	0.607843
2	0.603922
3	0.686275
4	0.666667
5	0.713726
6	0.764706
7	0.764706
8	0.8
9	0.823529
10	0.858824
11	0.870588
12	0.843137
13	0.827451
14	0.823529
15	0.788235
16	0.678431

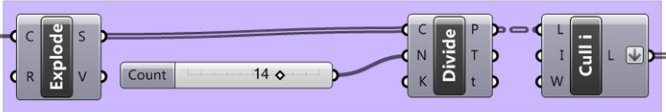


흑백 콘트라스트가 강한 포인트 그리드에 랜덤 포인트를 섞어주는 알고리즘. Noise Factor가 1이면 이미지 샘플러에서 읽어온 값을 바로 Threshold값과 비교하지만, Noise Factor를 0으로 설정할수록 이미지 샘플러에서 읽어온 값이 하나의 값으로 고정되지 않고 어떤 범위 안의 랜덤한 값으로 변해간다. 각각의 점이 서로 다른 랜덤 시드에 의해 정의되므로 랜덤 시드 또한 랜덤 컴포넌트를 통해 생성시키는 부분이 이 알고리즘의 핵심이다.

특정 threshold 이하의 값만 그리드 포인트로 나타나도록 하는 알고리즘.



Voronoi와 Delaunay Mesh의 결과물을 번갈아 켜보며 확인해보자.



Delaunay Mesh에 바운더리 박스의 점들을 포함시키기 위한 알고리즘.

