

# 今日の予定

1. 展開図の基礎的な知識

1. 正多面体の共通の展開図

2. ペタル型の紙で折るピラミッド型: 2時間目～3時間目

3. (複数の箱が折れる共通の展開図: 3時間目?)

1時間目～2時間目

# Bumpy Pyramid Folding

Zachary Abel (MIT)

Erik Demaine (MIT)

Martin Demaine (MIT)

Hiro Ito (Univ. of Electro-Communications)

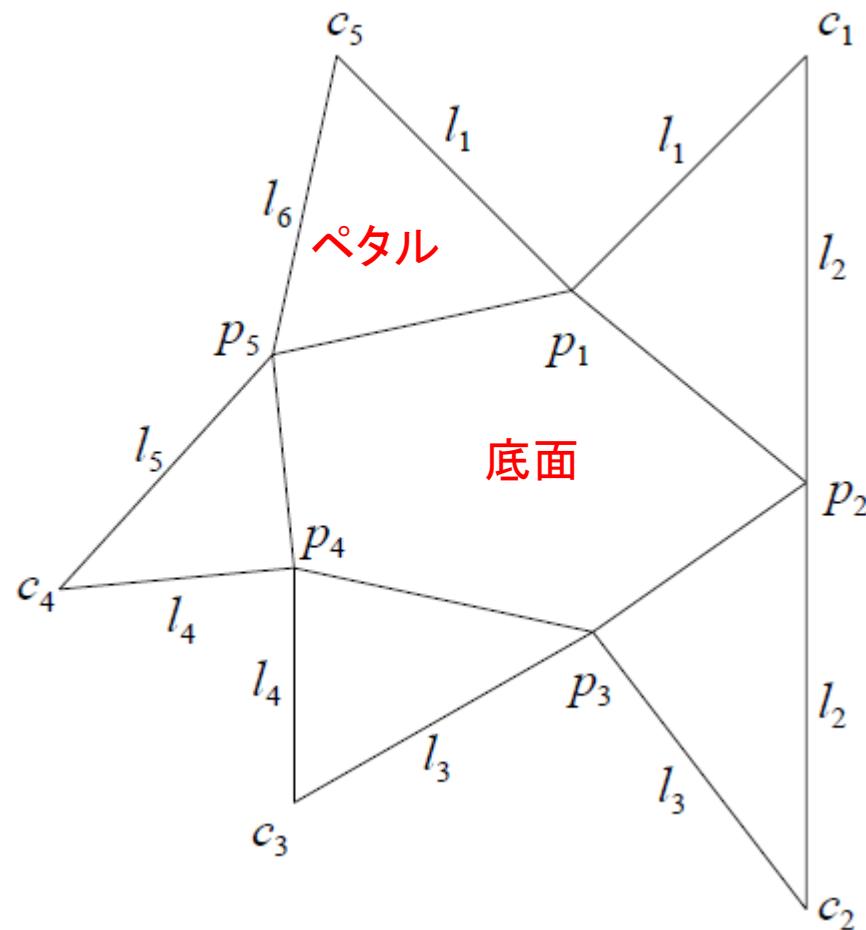
Jack Snoeyink (The University of North Carolina)

Ryuhei Uehara (JAIST)

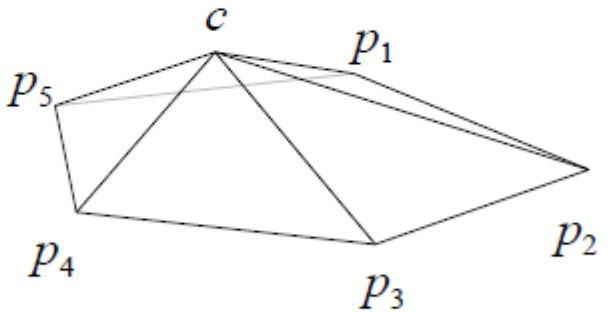
## 文献

Zachary Abel, Erik D. Demaine, Martin Demaine, Hiro Ito, Jack Snoeyink and Ryuhei Uehara: Bumpy Pyramid Folding,  
*The 26th Canadian Conference on Computational Geometry (CCCG 2014)*, 2014/08/11-2014/08/13, Halifax, Canada.

# Bumpy Pyramid Folding



計算幾何学  
(計算折り紙)の問題



# Background (1)

➤ ある日、パズル関係の知人から手紙が届く…

## 1. 折り紙の問題1:

入力:周囲にペタルのついた三角形

出力:ここから三角錐が折れるか?

結論:接着される辺同士の長さが合っていて,  
十分長ければ可能

## 2. 折り紙の問題2:

入力:周囲にペタルのついた4角形

出力:ここから4角錐(ピラミッド)が折れるか?

観測:一般に2通りの折り方があり、凸と凹になる…?

# (一般化)ピラミッド問題

入力: 周囲にペタルのついた凸 $n$ 角形

問題1: ここから $n$ 角錐(ピラミッド)が折れるか?

一般には「ならない」が、立体は折れることが多い

問題2: ピラミッドにならない場合、

問題2-1: 凸多面体が折れるか?

問題2-2: 体積最大の立体が折れるか?

メタ問題2: 二つの問題の解は違うのか?

メタ<sup>2</sup>問題2: 二つの問題の解が同じになるのはどんなとき  
か?

底面の三角形分割  
ごとに異なる凸凹  
な立体が折れる

# Background (2)

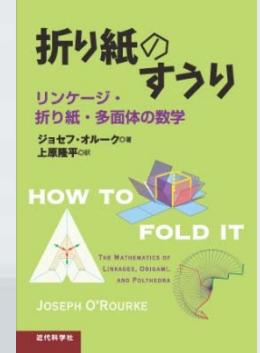
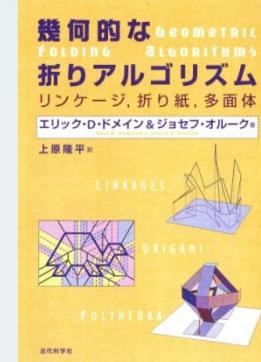
## ➤ 「折り」と「展開」の問題

- 1500年代に研究が始まったが、わかっていることは、あまりない
- 近年、計算幾何学の有望なテーマ

## ➤ 最大の未解決問題(予想)：

どんな凸多面体も、辺に沿って切るだけで**展開図**に展開できる。ただし**展開図**とは、以下の条件を満たす多角形：

- 重なりを持たない(←これが難しい)
- 連結である



# Background (2)

## ➤ 最大の未解決問題(予想) :

どんな凸多面体も、辺に沿って切るだけで  
**展開図**に展開できる。ただし**展開図**とは、  
以下の条件を満たす多角形：

- ・重なりを持たない
- ・連結である

## ➤ ピラミッド問題は、凸多面体の展開の最初の ステップの逆問題に見える…

# 既存の関連結果

## 1. Alexandrovの定理(1942)

幾何情報(距離情報と組合せ的な構造)が与えられたとき、「**凸**多面体の体積」は一意的に決まる。  
⇒ほとんどの**凸**多面体は展開図と折り方が与えられるとユニークに決まる。

- 体積を求める多項式 : Sabitov 1998.
  - 構成的証明 : Bobenko, Izmestiev 2008.
  - 多項式時間アルゴリズム : Kane, et al. 2009.  
... 実行時間は  $O(n^{456.5})$
- ⇒ 今回の問題は特殊なケースの研究

# 今回の結果(1)

## 1. 折り紙の問題1：

入力：周囲にペタルのついた三角形

出力：ここから三角錐が折れるか？

結論：接着される辺同士の長さが合っていて、  
十分長ければ可能

…Sabitov の多項式で計算した体積が正であればよい。

$$\begin{aligned} V^2 = & \frac{1}{144} [I_1^2 I_5^2 (I_2^2 + I_3^2 + I_4^2 + I_6^2 - I_1^2 - I_5^2) + I_2^2 I_6^2 (I_1^2 + I_3^2 + I_4^2 + I_5^2 - I_2^2 - I_6^2) \\ & + I_3^2 I_4^2 (I_1^2 + I_2^2 + I_5^2 + I_6^2 - I_3^2 - I_4^2) - I_1^2 I_2^2 I_4^2 - I_2^2 I_3^2 I_5^2 - I_1^2 I_3^2 I_6^2 - I_4^2 I_5^2 I_6^2]. \end{aligned}$$

# 今回の結果(2)

## 1. 折り紙の問題2:

入力:周囲にペタルのついた4角形

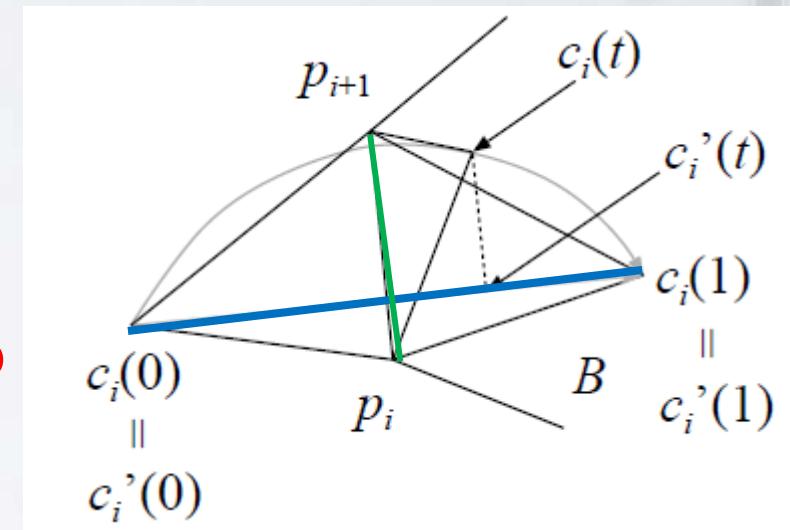
出力:ここから4角錐(ピラミッド)が折れるか?

- 底面の4角形を対角線で切ると二つの4面体を接着した立体ができる
  1. 2通りの切り方で体積が同じ: ピラミッドができる
  2. 体積が異なるなら、一方は凸で一方は凹
  3. (凸な方だけできることもある)

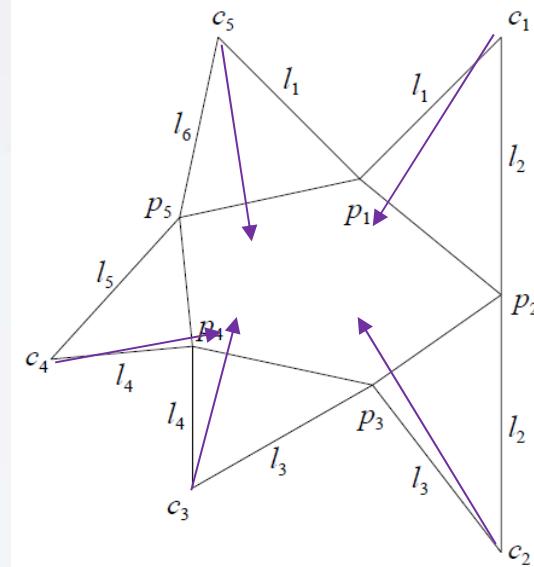
Sabitovの結果だけでは、ここから先は難しい…

# 重要なObservation

頂点を折り返すとき、  
頂点の写像の軌跡は  
底面の辺に対する垂線となる



→ピラミッドを折るときの頂点の  
動きを上から見ると、  
「軌跡」が計算できる



# (一般化)ピラミッド問題:解(1)

入力:周囲にペタルのついた $n$ 角形

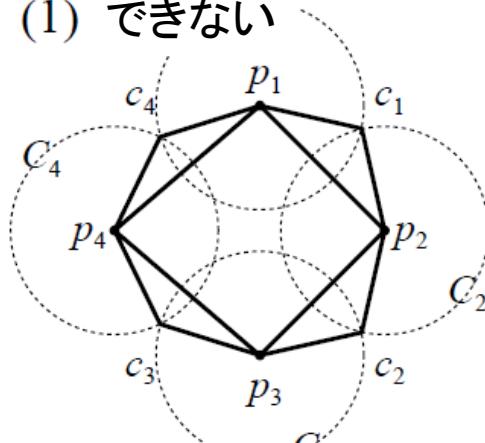
問題1:ここから $n$ 角錐(ピラミッド)が折れるか?

[解答] 各頂点からの垂線が1点で交わればよい!

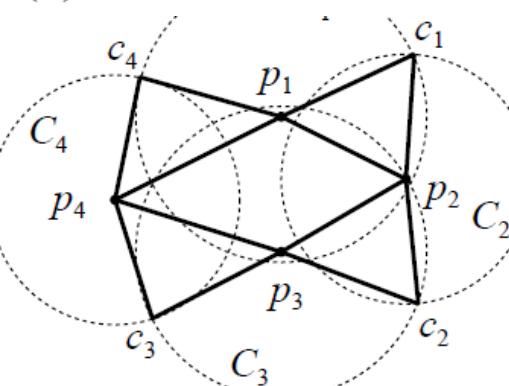
(+頂点が十分な高さを持つことも必要)

線形時間で簡単に判定できる。

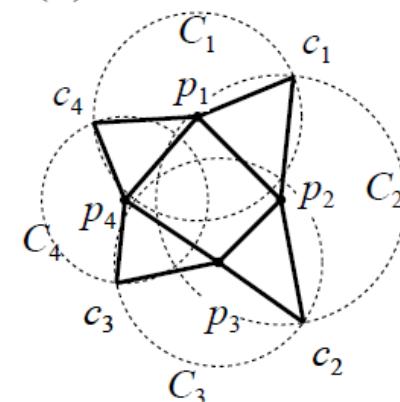
例: (1) できない



(2) 凸だけできる



(3) 凸と凹が両方できる



# (一般化)ピラミッド問題:解(2)

入力:周囲にペタルのついた $n$ 角形

問題2:ピラミッドにならない場合,

問題2-1:凸多面体が折れるか?

問題2-2:体積最大の立体が折れるか?

[解] 多項式時間アルゴリズムがある。DPで $O(n^3)$

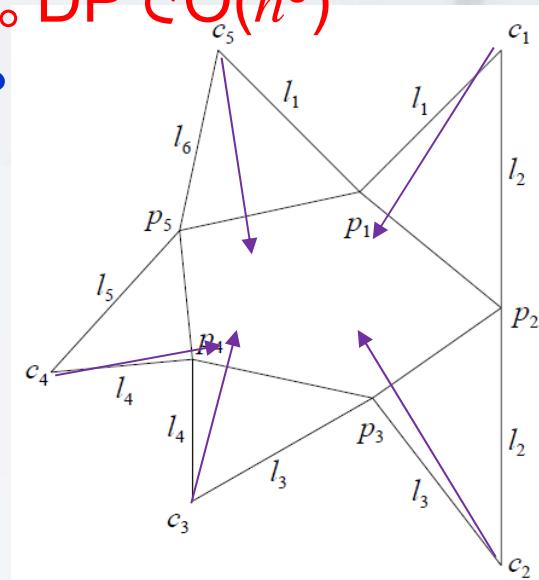
メタ問題2:二つの問題の解は違うのか?

[解] 一般に違う(凹>凸がある)

メタ2問題2:二つの問題の解が

同じになるのはどんなときか?

[未解決] わかりません...



# (一般化)ピラミッド問題:解(3)

入力:周囲にペタルのついた $n$ 角形

問題2:ピラミッドにならない場合,

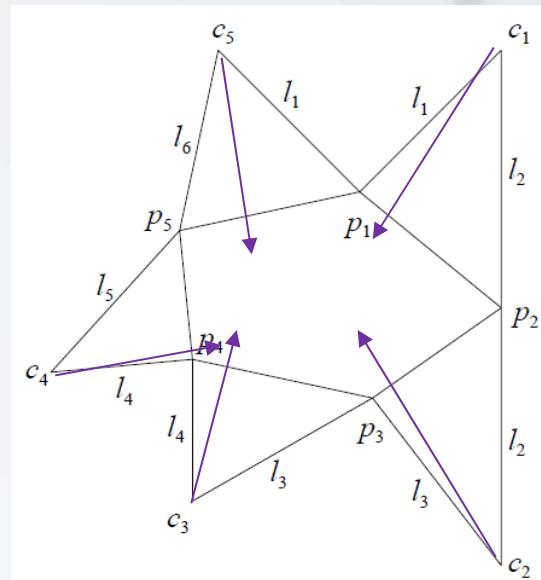
問題2-1:凸多面体が折れるか?

[定理] (ペタルが十分な長さがあるならば)

1. いつでも折れる
2. 折る手順(=ペタルの接着順序)を  
線形時間で計算できる。

[証明の核となるアイデア]

折る手順は Power Diagram  
(一般化Voronoi図)で計算できる!

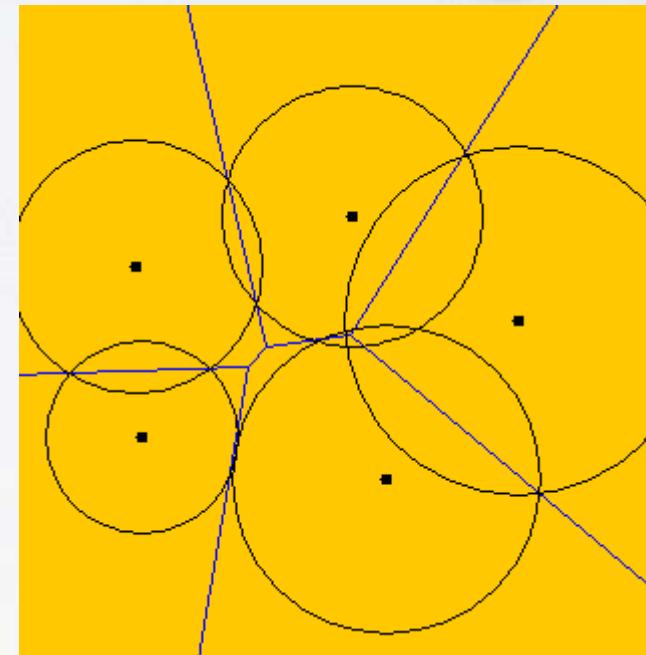
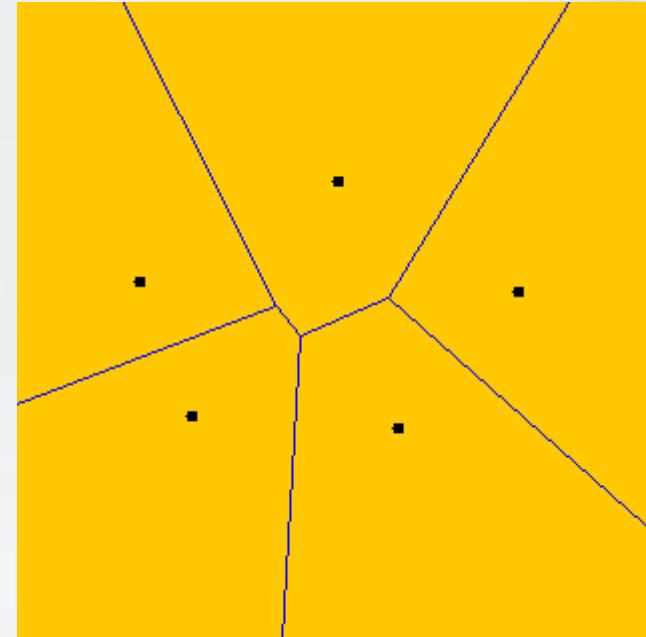


# Power Diagram

- Voronoi図では各点対間に垂直2等分線を引く
- Power Diagramでは各頂点に「重み」がある

細かいけど重要な注意：点が凸に並んでいると、これらは「木」になり、閉路をもたない。

<http://pages.cpsc.ucalgary.ca/~laneb/Power/>



# (一般化)ピラミッド問題:解(3)

入力:周囲にペタルのついた $n$ 角形

問題2:ピラミッドにならない場合,

問題2-1:凸多面体が折れるか?

[定理] 線形時間で折る手順を計算できる。

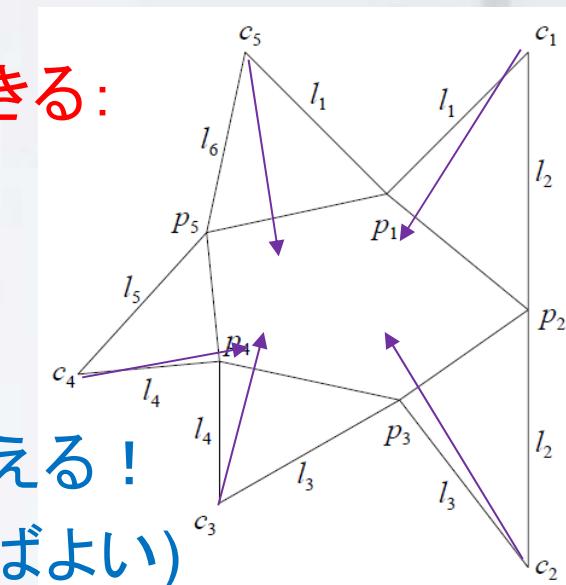
[証明の核となるアイデア]

折る手順は Power Diagram で計算できる:

1. 底面の点  $p_i$  が「点」
2. 付随する長さ  $l_i$  が「重み」
3. Power Diagram の線が頂点  $c_i$  と

接着後にできる新たな頂点の軌跡を与える!

(Power Diagram の「木」に沿って貼ればよい)



# まとめと課題

## (一般化)ピラミッド問題

入力: 周囲にペタルのついた $n$ 角形

問題1: ここから $n$ 角錐(ピラミッド)が折れるか? OK!

問題2: ピラミッドにならない場合,

問題2-1: 凸多面体が折れるか? Good!  $O(n^3)??$

問題2-2: 体積最大の立体が折れるか? So so (改善の余地?)

メタ問題2: 二つの問題の解は違うのか?

メタ<sup>2</sup>問題2: 二つの問題の解が同じになるのはどんなとき  
か? 未解決問題

底面が凸 $n$ 角形  
であることを使つ  
てない

頂点が底面からはみ出さな  
ければ凸が最大になりそうな  
気がするけれど...