

Orientare e riordinare la mesh

La routine `distmesh` (basata su `delannay`) produce una triangolazione, descritta tramite le due matrici \underline{p} e \underline{t} , dove in generale:

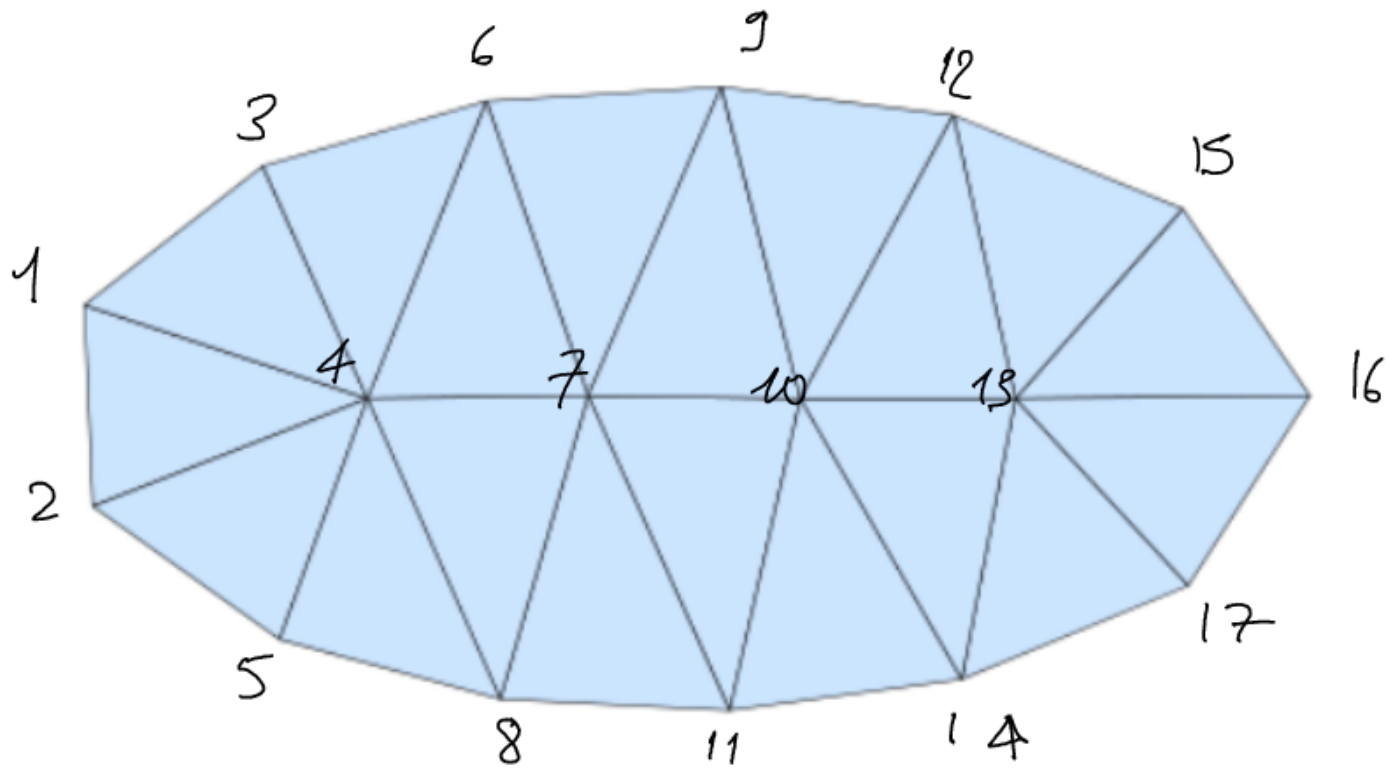
- ① i triangoli non sono orientati (in senso antiorario)
- ② i nodi non sono ordinati (prima quelli interni e poi quelli di bordo)

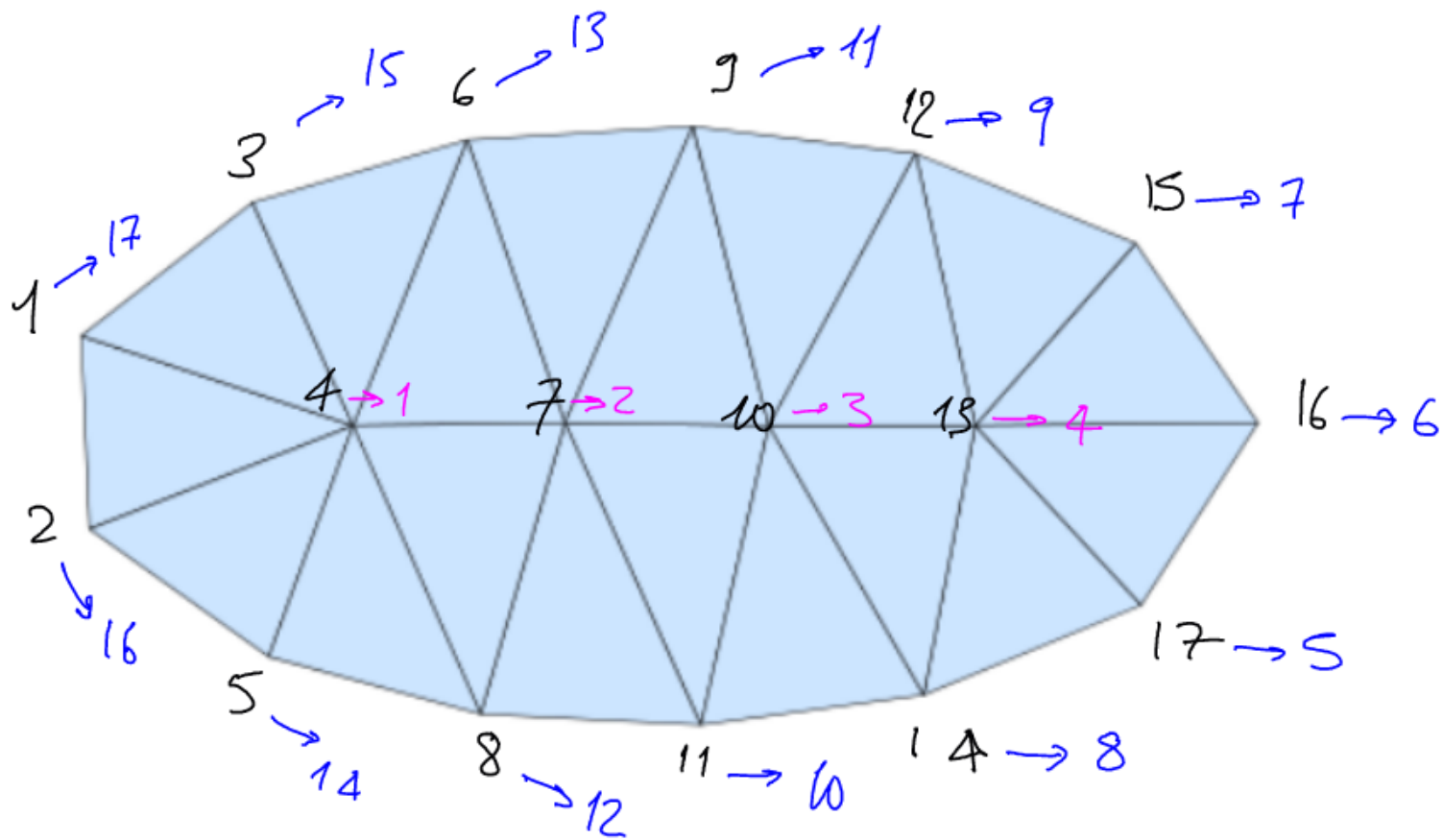
Possiamo farlo noi come postprocessing:

$$[p, t] = \text{distmesh}(\dots)$$

$$[p, t] = \underline{\underline{\text{riordina}}}(p, t)$$

Il passaggio ① è semplice e riguarda solo \underline{t} , mentre ② è meno banale e produce un aggiornamento di \underline{p} e \underline{t} .

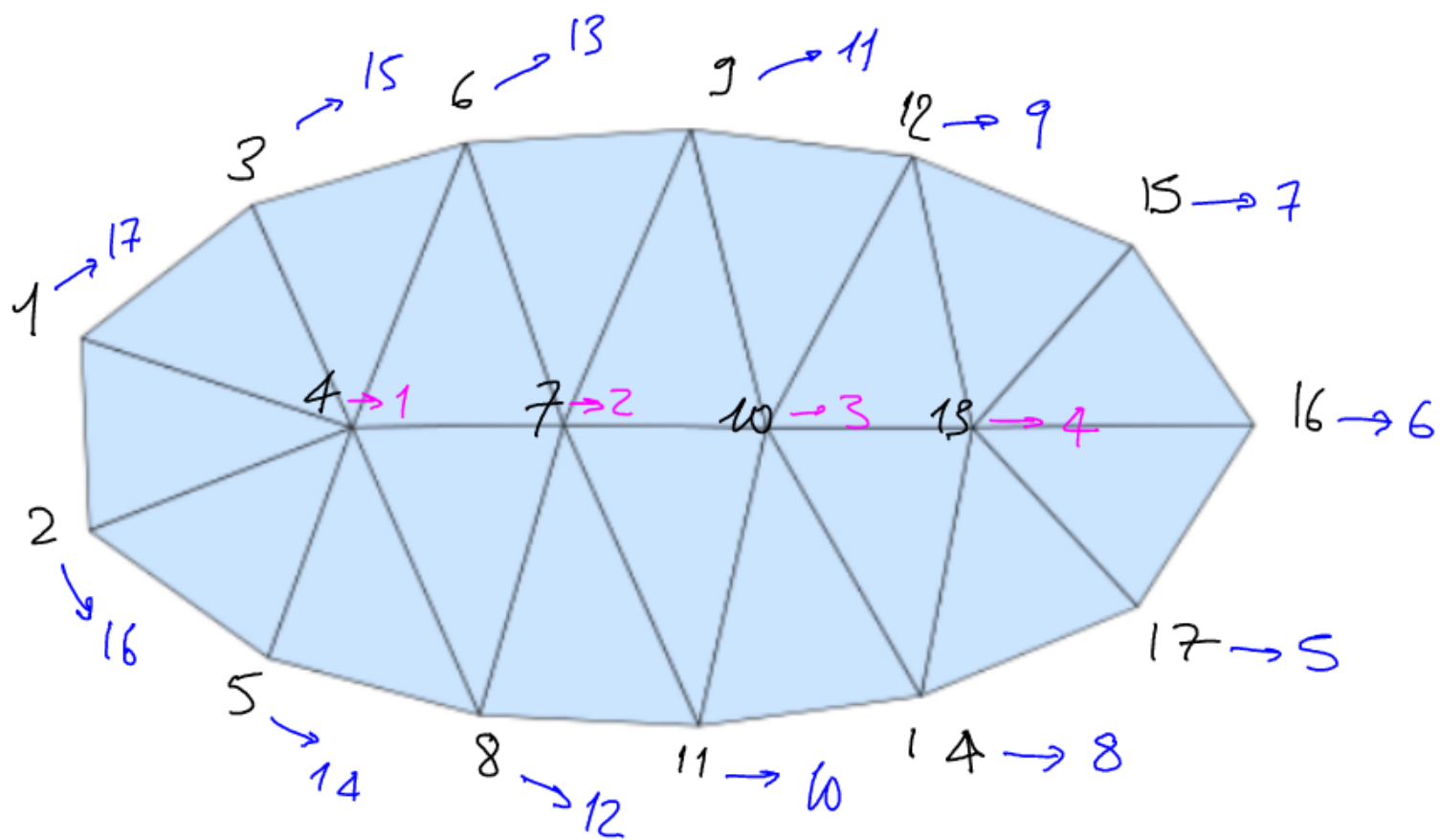




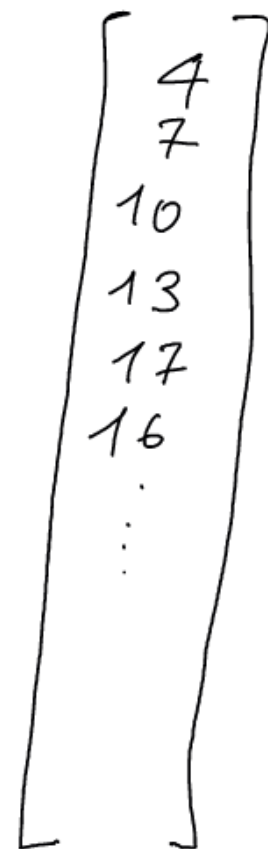
old2new

17
16
15
1
14
⋮

old2new è un vettore che sulla riga i -sima contiene la nuova posizione del vertice inizialmente in posizione i



new 2 old



new2old è un vettore che in riga i -sima mi dice quale posizione occupava il vertice che è stato spostato in nuova posizione i

Si veda la routine `riordina.m` proposta ...