以生成對抗網路為基礎將室內設計三維模型轉換為真實照片之研究

緒論:

1.1研究背景

室內設計背景、室內設計風格(現代、自然、經典和休閒)、三維模型、GAN、JK模型、資料集(3D Warehouse找出3D草圖之模型)

室內設計背景:

室內設計的概念起源於美國，於經濟發展的需求演化而來，原本蓋建築物只是單純的把它蓋好就可以住了，而之後開始延伸出使用者的需求或為了更改內部環境而開始考量室內設計。

後來室內設計逐漸從因應需求，考量環境，延伸出考慮到生活品質、居住品質、心理層面、視覺等因素，使人類能在生活、起居、心理、視覺等各方面得到無比的滿足，現在每個人住的家裡，裝潢前都有通過室內設計來設計出滿足各種層面需求的家，而家的安定，對每個人的生活或是成長過程都扮演著重要的腳色，沒有家就沒有你。因此室內設計在現今的社會上已成了無法缺少的一塊產業。

而一個成功的設計，除了品質跟功能，在視覺上一定會具有一定的吸引力，而設計者在設計過程中，處理各種設計要素，室內環境、構造、特徵，就會產生出不同的室內設計風格。

而影響風格的設計要素主要有空間、裝飾、色彩、光影、陳設、綠化等要素，通常設計者會依照這些因素來設計或判斷房間的設計風格。

三維模型:

早期室內設計會運用手繪 2D 設計圖、透視圖、等方式進行設計表現時，雖然能夠正確的表達設計師的設計構想，但仍有相當大的部分需要靠業主自身的想像力，來綜合判斷完工後的實際樣態。但往往在工程完成後，發現與當初的想像有相當大的落差，造成設計師及業主雙方的困擾，嚴重的話甚至產生法律糾紛。

因此室內設計業也一直不斷的進步，不斷尋求新的設計表達方式，過程中有加入2D的合成影像，到現在三維模型的展現，也稱作3D模型(3D草圖)，而至今也有大量的繪圖軟體能讓輕鬆地生成3D模型，像是網路上非常火紅的線上建模工具3D Warehouse，號稱是傻瓜都會的建模工具，而產生出大量的3D建模工具也讓我們能夠了解三維模型有多麼重要，才會陸續出現多種建模工具。

後來科技日新月異，也達成了能夠完成真實度相當高的3D擬真圖，因為3D擬真圖的出現，也解決了許多在裝潢前設計師與客戶之間的認知差異，這些認知差異也能順利地在裝潢前順利解決。

GAN:

JK模型:

而早在2020JK等人就做出了一套模型將真實的房間照片進行辨識，辨識室內設計的風格，以現代、自然、古典和休閒等四種風格為基礎來做辨識，其準確率為69.8%，而模型辨識的皆為真實照片，因為都為真實照片很可能因為人為的關係產生雜訊，如人影，因此我會將訓練的照片去除雜訊，以防止模型訓練出不必要的特徵。

1.2研究動機

許多時候，在房子裝潢之前，客戶總有想要預先看到自己房子的真實樣貌之需求，而一般而言，在裝潢前能看到最真實的房間照片能透過3D擬真圖來幫助，但繪製3D擬真圖需要花費大量的時間及人力成本，根據嵐禾美容院水療SPA養生館裝修設計描述，一個成熟的設計師繪製一張完美的3D擬真圖需要花到2~3天的時間才能夠完成，若是像我們這種不成熟的設計師，可能花一個月也沒辦法完成一張完美的3D擬真圖，而相較於3D擬真圖，三維模型的建模通常花費的時間也相較短了許多，因此此研究想利用GAN生成對抗網路，利用GAN的變種pix2pix(圖像翻譯)，將能快速建立好的三維模型(3D草圖)轉換成真實照片，利用電腦科學的技術，解決人力成本及時間。

因為室內設計的本質在於設計，也就是說在還沒居住的情況下，最能滿足客戶的設計因素就在於視覺也就是設計的風格，因此此研究想在pix2pix中加入條件GAN，CGAN將生成的圖片加入條件，讓他產生出特定的風格設計出來。

但GAN生成出真實照片後，GAN的loss只會判斷此照片與真實照片的距離，並不會告訴你此照片與他風格的距離，因此此研究想利用JK等人建立出來的模型，並加以改良，將由GAN產生出來的照片再丟進JK模型進行風格辨識，若辨識出來的準確率能到達68.5%左右，就代表GAN生成出來的圖片的水準有到達真實照片的水準。

1.3研究問題

A.先將JK模型進行改良，增加資料集以及去除雜訊再進行訓練

B.使用pix2pix加上條件GAN將三維模型生成為特定風格之真實照片

C.將產出圖片丟入JK模型進行風格辨識

1.4研究目的

此研究使用生成對抗網路將室內設計三維模型轉換為真實照片，並改良JK模型再對轉換後照片進行模型評估，最後希望透過本研究訓練出來的模型，能夠快速地將3D草圖轉換為真實照片，以節省大量的繪圖時間及金錢以滿足客戶需求，也希望產出來的結果能夠幫助室內設計產業。