

WTUM

Adrian Cieśla, Antoni Adaszkiewicz, Patryk Burzycki, Anita Czech

March 2023

1 Opis projektu

W ramach projektu zostanie stworzony system generujący obrazy w stylu znanego malarza. Do jego stworzenia planujemy wykorzystać różne metody w celu ich porównania. Zakładamy, że obrazy wynikowe będą generowane ze zdjęcia podanego przez użytkownika.

2 Narzędzia i technologie

Język programowania, którego planujemy użyć to python (w wersji 3+). Do wykonania projektu planujemy użyć trzech narzędzi/bibliotek:

- tensorflow - ładowanie i przetwarzanie zdjęć oraz funkcjonalności uczenia maszynowego
- numpy - struktury/typy danych (zintegrowane z tensorflow)
- matplotlib - do wizualizacji wyników

3 Dane

Program powinien otrzymać 2 zestawy danych:

- obrazy wybranego malarza (w rozmiarze 256x256) - które będą użyte do wytrenowania modelu
- zdjęcia (w rozmiarze 256x256), które docelowo program ma przerobić na obrazy w stylu wybranego malarza

4 Przydział zadań

- Antek Adaszkiewicz - Generatory
- Patryk Burzycki - Dyskryminatory
- Adrian Cieśla - Obróbka zdjęć na wejściu/zapis na wyjście + wyświetlanie
- Anita Czech - połączenie części w całość i nadzorowanie sieci