

# MACHINE LEARNING APLICAT A LA GENERACIÓ DE MOODBOARDS

AUTOR: MARC FERRER MARGARIT

TUTOR: DAVID
BUCHACA PRATS

REALITZAT A: INTERIORVISTA

9 DE JULIOL DE 2018

### INTRODUCCIÓ

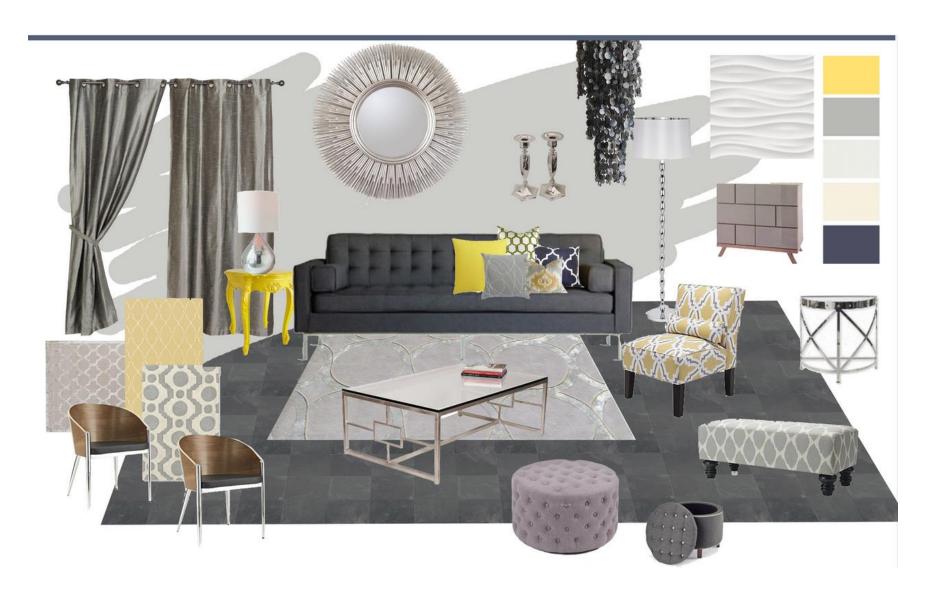


Origen del projecte

• Context: Què són els moodboards?

Objectius del projecte





# HIPÒTESIS



 Es pot incrementar l'eficiència de generació de moodboards amb una eina

Ouna Restricted Boltzmann Machine (RBM) pot ser capaç de generar moodboards.

## INTERFÍCIE



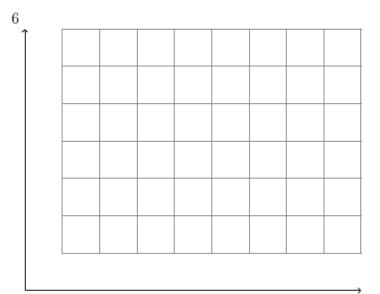
Eines utilitzades



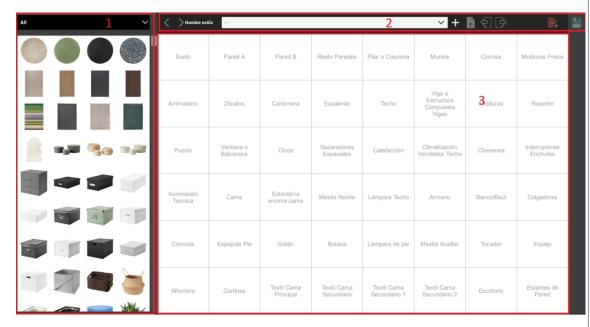


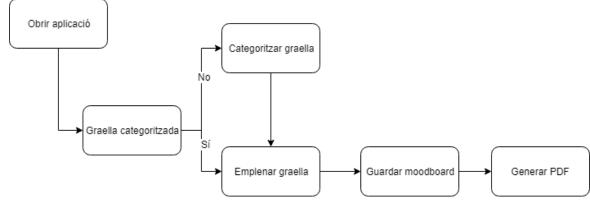
• Com seran els moodboards?

- Funcionalitats bàsiques:
  - Carregar objectes
  - •Col·locar objectes
  - Filtrar segons tipus d'objectes
  - Guardar moodboards
  - OCrear PDF









https://youtu.be/xLYQN9539SA



	Pared A	Pared B	Resto Paredes	Pilar o Columna	Murete	Cornisa	Molduras Frisos
Arrimadero	Zócalos	Cantonera	Escaleras	Techo	Viga o Estructura Compuesta Vigas	Molduras	Rosetón
Puerta	Ventana o Balconera	Otros	Separadores Espaciales	Calefacción	Climatización Ventilador Techo	Chimenea	Interruptores Enchufes
Iluminación Técnica			1				11111
			Textil Cama Secundario	Textil Cama Secundario 1	Textil Cama Secundario 2		Estantes de Pared



#### ALGORISME

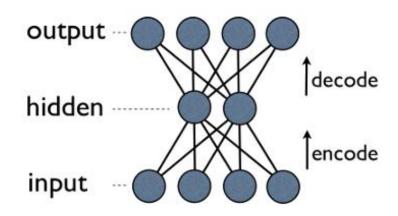
- Machine Learning
- Aprenentatge supervisat
- Aprenentatge no supervisat
- Model Generatiu

# RESTRICTED BOLTZMANN MACHINE (RBM)



Xarxa Neuronal

- Com esta formada:
  - Neurones ocultes
  - Neurones visibles



Eines utilitzades



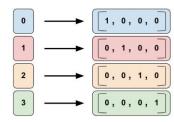


#### DADES



Ocom són les dades de les que disposem?

- Ocom han de ser les dades per entrenar la màquina?
  - One hot encoding



• Com transformem les dades?











 $[[id_1^1, id_1^2, ..., id_1^{48}], [id_2^1, id_2^2, ..., id_2^{48}], ..., [0, 0, ..., id_y^{48}]$ 



 $[0_1, 0_2, \cdots, 1_{10}, 0_{11}, \cdots, 0_{262}]$ 



 $[0_0, 0_1, \cdots, 1_{125}, \cdots, 0_{12576}]$ 









## AVALUACIÓ



Com avaluarem el resultat obtingut?

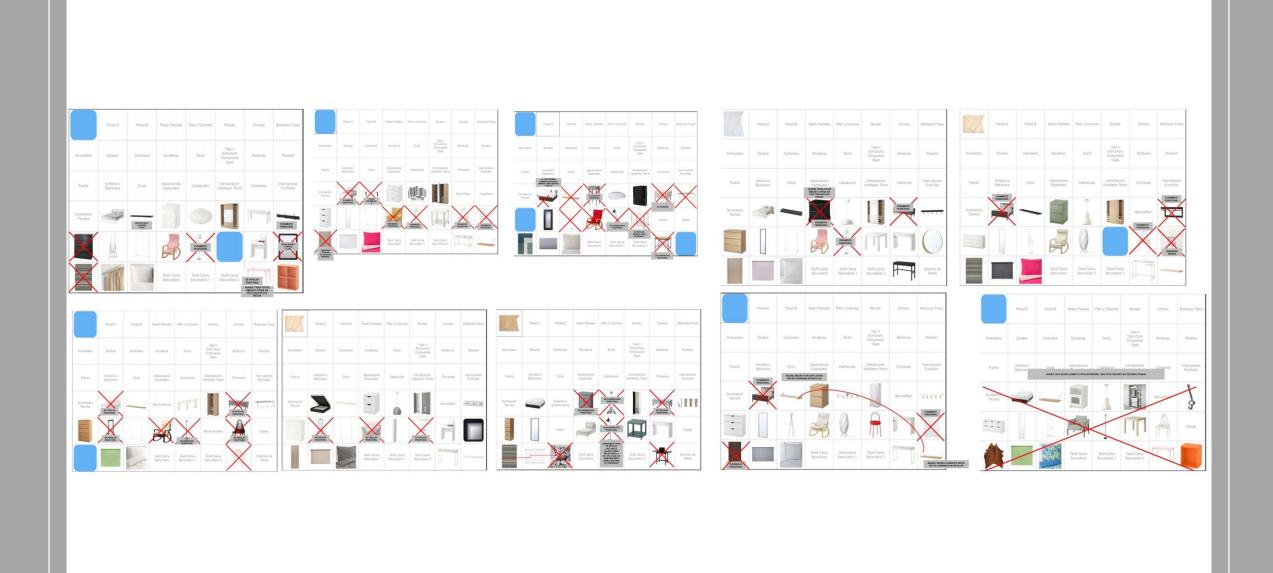
Avaluació qualitativa

Opificultate al avaluar











#### RESULTATS

Qualitat dels resultats

- Possibles problemes
  - Dades escasses. Dataset amb 8 exemples
  - Filtratge
  - Format de les dades
  - Relació de colors



#### CONCLUSIONS

 Validació de la interfície gràfica. S'ha incrementat en 4 la eficiència per generar moodboards. De 4 hores a 1 hora.

Generació de moodboards per part de la RBM

Utilitat real de la màquina

OMillores a la màquina



#### ALGUNA PREGUNTA?





David Buchaca, tutor del TFG.

David Osuna, tutor a l'empresa

Interiorvista, empresa