



UNIVERSITAT^{DE}
BARCELONA

Treball final de grau

GRAU DE MATEMÀTIQUES

Facultat de Matemàtiques i Informàtica
Universitat de Barcelona

MACHINE LEARNING APLICAT A LA GENERACIÓ DE MOODBOARDS

Autor: Ferrer Margarit, Marc

Director: David Buchaca

Realitzat a: Departament....
(nom del departament)

Barcelona, 14 de maig de 2018

Abstract

Moodboards are currently used to represent objects that are formed by the composition of others and seek to obtain a cohesive result among them and generate a new image. Machine learning allows us to train a machine so that it can generate values from the data that we have entered previously, which must be correct.

What we want to obtain is a combination between the two parties to achieve the generation of new images, with totally correct and cohesive objects and different from the images used to train the machine.

So the objective of this project is to create a machine that allows us, based on correct data, moodboards generated correctly, generate correct moodboards without the need for a person to generate them, create an automated system to replace a task slow and mechanical that a series of people realize.

Apart from creating this system, it will also ease your efficiency with respect to the non-automated system or the generation of data in a random way, so we can establish whether the system created is sufficiently effective, fast and accurate when it comes to performing, in this case, new moodboards.

Finally, these tests will be carried out by supervising expert people in order to improve the evaluation.

Resum

Actualment els moodboards s'utilitzen per representar objectes que estan formats per la composició d'altres i preten obtenir un resultat de cohesió entre ells i generar una imatge nova. El machine learning ens permet entrenar una màquina per tal de que aquesta sigui capaç de generar els valors amb les dades que li hem entrat prèviament, les quals han de ser dades correctes.

El que volem obtenir es una combinació entre les dues parts per aconseguir la generació de noves imatges, amb objectes totalment correctes i cohesionats i diferents a les imatges utilitzades per entrenar la màquina.

Així doncs l'objectiu d'aquest projecte es crear una màquina que ens permeti, a partir de dades correctes, moodboards generats correctament, generar moodboards correctes sense la necessitat que una persona els hagi de generar, crear un sistema automatitzat per a reemplaçar una tasca lenta i mecànica que realitzen una sèrie de persones.

A part de crear aquest sistema, també s'anilitzarà la seva eficiència respecte el sistema no automitzat o la generació de dades d'una forma aleatòria, així podrem establir si el sistema creat es el suficientment eficaç, ràpid i precís a la hora de realitzar, en aquest cas, nous moodboards.

Finalment, aquestes proves es realitzaran mitjançant la supervisió de persones expertes per a tal de millorar la evaluació.

Agraïments

Vull agrair a ...

Índex

1	Introducció i objectius	1
2	Moodboards	4
2.1	Disseny dels moodboards	4
2.2	Desenvolupament de l'eina	8
2.2.1	Funcionalitats bàsiques	8
2.2.2	Disseny i funcionament de l'aplicació	10
2.2.3	Procés de generació d'un moodboard	15
3	Desenvolupament del Machine Learning	16
3.1	Introducció	16
3.2	Plantejament de l'algoritme	16
3.3	Tipus d'algoritmes	16
3.4	Màquina de Boltzmann Restrictiva (RBM)	16
4	Desenvolupament de l'algoritme aplicat al problema	16
4.1	Dades d'entrada	16
4.2	Dades d'entrenament	16
4.3	Ànlisi de l'algoritme amb les dades	16
4.4	Dades de sortida	16
5	Resultats i conclusions i línies de continuació	17

1 Introducció i objectius

Avui en dia, tot i que depenem de les màquines i dels programes per a realitzar tasques que poden ser pesades i lentes encara en queden moltes que es realitzen a mà i que en algun punt haurán de ser automatitzades per tal que es puguin realitzar més ràpidament i de una forma més precisa.

Així doncs aquest projecte el que es vol aconseguir és que una tasca que actualment costa temps, dedicació i concentració es transformi amb un tasca mecànica, senzilla de realitzar, ràpida i amb bons resultats. Que la persona que l'hagi de realitzar no es trobi amb problemes que no pot solucionar o en dedicar-hi masses hores. Aquesta transformació que volem aconseguir, s'ha de realitzar partir de la tasca original, de la informació que es necessita i en què es basa.

Aquesta tasca consisteix en la generació de moodboards. La pregunta és: **Què és un moodboard?**

Un moodboard és una combinació d'imatges relacionades entre elles que juntes formen una sola imatge. Normalment és creen aquestes combinacions per generar imatges de paisatges, d'aplicacions, decoració i creació d'habitacions.

La tasca que volem substituir, més ben dit, millorar, evolucionar, és la tasca de la generació de moodboards. Actualment per generar moodboards es necessita fer una cerca de totes les imatges que es desitgen col·locar. Un cop triades s'han de col·locar de forma que formin un sol conjunt i anar-les editant per tal de generar una sola imatge.

Aquest procés pot ser molt lent i tediós ja que buscar totes les imatges necessàries pot portar molt de temps igual que col·locar-les correctament i editar-les per tal que totes s'ajuntin i formin una sola imatge.

Aquest procés es substituirà per un altre de més ràpid conservant alguns aspectes tot i que el procediment canviarà per tal que tot sigui més mecànic i més ràpid.

Com hem dit anteriorment poden haver-hi moodboards de molts tipus, però per aquest projecte ens centrarem amb els moodboards d'interiorisme, és a dir, els que defineixen una estància d'una casa, un dormitori, un bany, una cuina, etc. A part de definir una estància també definirán un estil, cada moodboard pertanyerà a un estil determinat. Així, cada moodboard serà una combinació de mobles i objectes que junts representarán l'estil d'una zona de la casa.

Un cop explicat tota la base de la qual partirem l'objectiu que ens proposem és crear un sistema automatitzat que ens permeti la generació automàtica de moodboards, sense la necessitat de editar imatges, facilitant la cerca dels mobles i objectes necessaris que es necessiten per a cada zona i generant imatges d'una forma més ràpida i eficient.

Per tal de poder crear aquest sistema utilitzarem tècniques de machine learning per tal de crear una màquina capaç d'aprendre i de generar a partir de les dades

que ha apres. D'aquesta forma podem estructurar el projecte amb dues part essencials, una la generació de moodboards mitjançant eines, ja creades i que explicarem és endavant, per tal d'entrenar la màquina i la segona la creació d'una màquina capaç de llegir els moodboards creats anteriorment, aprendre com estan generats, és a dir, com es distribueixen els diferent elements a cada un ells i generar-ne de nous que siguin correctes.

Com bé he mencionat, farem servir tècniques de machine learning, és a dir algorismes d'aprenentatge automàtic. **Però que entenem per aprenentatge automàtic?**

L'aprenentatge automàtic és un camp de la intel·ligència artificial que està dedicat al disseny, l'anàlisi i el desenvolupament d'algorismes i tècniques que permeten que les màquines evolucionin. Es tracta de crear programes capaços de generalitzar comportaments a partir del reconeixement de patrons o classificació, d'aquesta manera nosaltre el que volem fer és una màquina que sigui capaç de classificar per després poder generar a partir de les dades que ha classificat.

El machine learning ens ha de permetre donada una sèrie de imatges generades correctament importar-les a la màquina i que aquesta aprengui com estan formades, l'ordre que segueix la distribució de cada imatge dins del moodboard. També ha de capaç de generar noves sèries de imatges que han de ser correctes.

Aquest tipus de màquines necessiten moltes dades per tal necessitem generar moltes dades per tal que siguem capaç de entrenar la màquina correctament.

Finalment, tot i que l'objectiu és crear un sistema automatitzat per a millorar la realització d'una tasca, l'objectiu també és analitzar com és de millor aquest sistema, és a dir, com millora respecte l'altre sistema. Per tal de saber-ho, al final de tot el projecte evaluarem el sistema mitjançant l'ajuda humana, en aquest cas, persones expertes que han generat molts de moodboards i que també han generat els correctes per entrenar la màquina i d'aquesta forma podrem validar les qualitats del sistema mitjançant diverses proves que s'explicarán més endavant.

Estructura de la Memòria

En primer lloc ens centrarem com generem els moodboards, amb quines eines i alguns exemples per tal de crear-los. Aquests moodboards seran els que posteriorment servirán per entrenar la màquina. També explicarem el funcionament de les eines i les diferències amb el mètode "tradicional".

Seguidament explicarem quin tipus de màquina farem, és a dir, el tipus d'algorisme d'aprenentatge automàtic que aplicarem, els motius per els quals em decidit escollir aquest algorisme i quines son les seves propietats bàsiques per aquest sistema.

Després analitzarem com són les dades d'entrada, com a partir del moodboards generats obtenim, com transformem aquestes imatges per tal d'obtenir dades vàlides per a entrenar la màquina. També definirem com han de ser aquestes dades i com han de ser les dades que volem obtenir de sortida i com les transformarem en imatges de nou.

I finalment analitzarem els resultats obtinguts i els evaluarem mitjançant diferents proves que realitzarem per comprovar la seva eficiència i els resultats envers els moodboards creats prèviament per experts.

2 Moodboards

Abans de començar a explicar les dades, el funcionament de l'algorisme i els resultats ens hem de centrar en la primera part del projecte i una de les més importants, la generació de dades.

Com hem comentat a la introducció les nostres dades són moodboards que defineixen diferents estàncies d'un habitatge d'un estil concret.

A continuació explicarem com són els moodboards, és a dir, com estan formats els moodboards actuals i com seran els nostres moodboards que generarem amb la nostra eina. També explicarem com està dissenyada la nostra eina, amb quines eines s'ha realitzat i com es creen moodboards seguin l'estàndard que hem decidit.

2.1 Disseny dels moodboards

Com bé ja hem explicat moodboard és una combinació d'imatges relacionades entre elles que juntes formen una sola imatge. Aquesta imatge que formen es una imatge ben generada, és a dir, que hi ha cohesió amb tots els elements de forma que sembli que sigui una fotografia mentres que es tracta una composició de diferents objectes editats manualment mitjançant eines d'edició d'imatge per formar una sola imatge coherent i compacta, la qual mostrarà una habitació d'una casa.

Realitzar moodboards amb aquesta tècnica té avantatges i inconvenients. Un dels problemes més gran que suposa és el temps. Generar un moodboard utilitzant aquest tipus de composició pot suposar una gran quantitat de temps ja que en primer lloc necessitem buscar aquelles imatges que necessitem, és a dir, dintre d'un rang enorme el qual esta format per milers de mobles i objectes escollir els adients segons l'estil i la estància desitjada.

Un cop seleccionats els elements necessaris cal editar-los un per un per tal de poder combinar-los entre ells i que sembli una fotografia. Tot plegat suposa un esforç i un gran quantitat de temps per a generar un moodboard.

Per altra banda uns dels millors aspectes és la cohesió que s'aconsegueix i la impressió que provoca ja que sembla una fotografia. Aixó el que ens permet imaginar-nos molt millor com seria aquella habitació. Ens proporciona una visió molt més real que un conjunt de imatges ajuntades aleatòriament.

La qüestió que ens plantejem és si la gran quantitat de temps invertida per a generar una sola imatge compensa el resultat obtingut. Per tal de respondre aquest pregunta, hem consultat a experts que una de les seves principals tasques és la generació de moodboards.

Segons ells invertir una gran quantitat de temps per a generar una imatge compensa ja que el resultat que obtenen es una reflexió de com seria veure en directe, com fer una fotografia de l'habitació per tal de poder-la mostrar. També afirmen

que ahora de mostrar habitaciones a clientes o empresas és una de les formes de captar més la seva atenció ja que en aquestes imatges es reflexa la realitat del futur, és a dir, es reflexa el que un dia podrà ser aquesta habitació en una casa qualsevol.

També han apuntat que al realitzar aquestes composicions els hi permeten crear diferents habitacions, diferents formes en ambients totalment diferents i poder afegir una història a redere de cada composició que permeti a la persona que està veient aquella imatge entendre, adentrar-se dintre d'aquell ambient fictici fins a fer-lo real en la seva ment.

Així doncs, la generació de moodboards utilitzant aquesta tècnica genera molt bons resultats però té com a conseqüència dedicar-hi molt de temps per tal de obtenir un bon resultat i que captivi aquelles persones a les quals va dirigit.

A partir d'aquest punt el que ens hem de plantejar si utilitzar l'esquema de la tècnica anterior és adient per el nostre projecte, és a dir, si ens podem permetre generar una gran quantitat d'imatges dedicant-hi molt de temps per després utilitzar-les per entrenar una màquina.

La resposta és simple, aquest tipus de tècnica no es serveix per aquest cas ja que necessitem generar, amb un període curt de temps, una gran quantitat de moodboards. Per tal de solucionar s'ha de plantejar una solució que ens permeti organitzar en un moodboard els elements d'una forma ràpida i que més o menys formin una imatge cohesionada.

Partint d'aquesta premisa es van agafar diferents estudis realitzats sobre moodboards anteriorment generats de cada estància i es van treure una sèrie d'especificacions que cada moodboard hauria de complir, així podríem definir un model per dissenyar un plantilla per a generar moodboards d'una forma més mecànica i més ràpida.

Així doncs una de les especificacions més importants que es va arribar és que cada estància que es volia generar tenia una sèrie d'elements fixes, és a dir, una sèrie de mobles i objectes que sempre hi haurien de ser. D'aquesta forma es va establir un nombre d'objectes per a cada estància i quins havien de ser. Això solucionava una part del problema que era saber quants objectes podíem col·locar a cada moodboard. L'altre problema que va sorgir era com combinar imatges per tal d'aconseguir una imatge cohesionada semblant a les imatges que s'obtenien amb l'altra tècnica.

En aquest cas el rang d'objectes disponible era bastant gran, es tractava d'un conjunt d'uns 3000 objectes, i les imatges per a cada objecte eren *thumbs*, imatges amb un fons blanc i l'objecte en petit centrat al mig del fons blanc. La solució de treure el fons blanc editant la imatge no era viable ja que es tardaria molt i no era l'objectiu que volíem aconseguir.

Partint de tot això, es va arribar a trobar una solució que complia amb les especificacions i més o menys s'obtenia un resultat coherent. Partint de les solucions anteriors es va establir una graella per a cada estància. Aquesta graella contindria a cada casella un tipus d'objecte, la qual més endavant contindria la imatge, el

thumb, de l'objecte que fos d'aquell tipus. D'aquesta forma s'aconsegueix una certa cohesió ja que totes les imatges al tenir el mateix format es formaria una imatge de fons blanc amb petites imatges de cada objecte. Tot i això, sempre hi ha la condició que a una cel·la no hi hagi cap element i quedi de color blanc.

Aquesta solució serviria per a totes les estàncies disponibles d'un habitatge però si ens centrem amb el projecte, només analitzarem una estància, el dormitori per tant en aquest cas tindrem una sola graella d'imatges que corresponen als objectes que es troben en la estància. Així doncs es va establir que, en aquest cas, la graella del dormitori tindria 48 elements els quals correspondrien als diferents mobles i objectes que es poden col·locar.

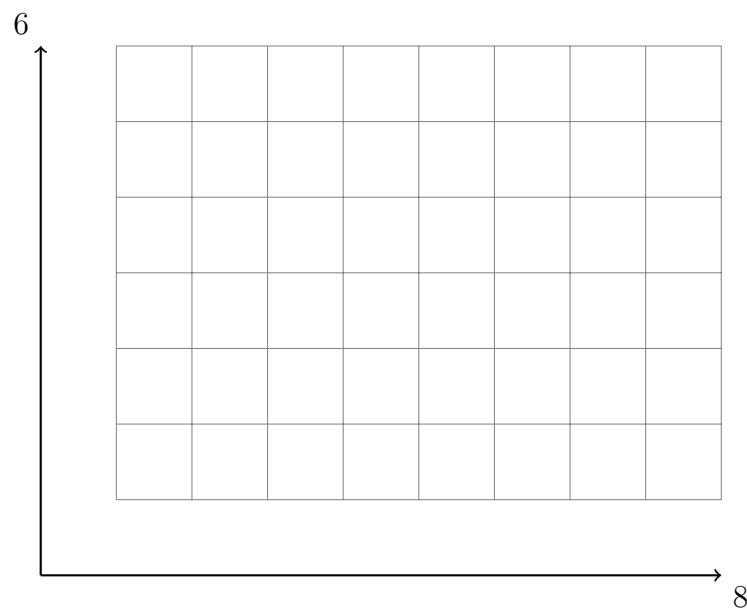


Figura 1: Exemple de la graella de la estància dormitori.

Cada casella d'aquesta graella contindrà internament, és a dir, d'una forma que no es veurà visualment uns valors que indicaran quines objectes poden anar aquella casella. D'altra banda cada casella també contindrà una o més d'una paraula que descriurà els valors anteriors, d'aquesta forma la persona que hagi d'emplenar la graella amb objectes ha de saber quins poden i quins no. A continuació es mostra la graella final que s'utilitzarà per la generació de moodboards.

Suelo	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	Cama	Estantería encima cama	Mesita Noche	Lámpara Techo	Armario	Banco/Baúl	Colgadores
Cómoda	Espejode Pie	Galán	Butaca	Lámpara de pie	Mesita Auxiliar	Tocador	Espejo
Alfombra	Cortinas	Textil Cama Principal	Textil Cama Secundario	Textil Cama Secundario 1	Textil Cama Secundario 2	Escritorio	Estantes de Pared

Figura 2: Graella final de la estància dormitori.

A partir d'aquest punt ja tenim una solució que ens permet generar moodboards de forma ràpida tot i que el resultat no sigui el mateix que utilitzant la primera tècnica descrita. Tot i aixó, en aquest cas preferim velocitat a la hora de generar que més cohesió ja que tampoc tenim forma que una cop la màquina generi graelles pugui editar aquestes imatges per tal que s'assemblin al model de la primera tècnica. A partir d'ara necessitem una forma de poder col·locar els objectes disponibles a la graella d'una forma senzilla i eficient.

2.2 Desenvolupament de l'eina

Per tal de poder aplicar el mètode anteriorment explicat necessitem alguna eina que ens permeti accedir a tots els objectes disponibles d'una forma fàcil per tal de poder crear moodboards seguin la graella prèviament definida. Així doncs necessitem crear un eina per realitzar aquesta tasca.

Aquesta eina que volem desenvolupar ha de ser fàcil de fer servir, intuïtiva i ràpida. Partint d'això s'ha de decidir quines tecnologies utilitzar per desenvoluparla. En aquest cas, com que ja s'havien creat altres eines per altres coses es va decidir aplicar les mateixes tecnologies que en aquest cas són utilitzar Unity i el llenguatge de programació C sharp.

Aquestes dos tecnologies combinades ens permetran desenvolupar una eina capaç de generar moodboards d'una forma ràpida i eficient.

En primer lloc tenim la part de Unity que ens permetrà crear tot el disseny de la interfície i les interaccions necessàries per tal que l'usuari pugui col·locar els objectes i així generar moodboards. També ens permetrà visualitzar tots els objectes i tota la informació que necessitem per a la generació.

I en segon lloc la part de C Sharp que controlarà tot a la lògica que hi ha darrere de la interfície. Però el paper més important és la connexió amb la base de dades. Els objectes que tenim disponibles, la seva informació, la graella creada i tots els moodboards generats es guarden en una base de dades que es troba en un servidor. Així doncs per tal de poder accedir a aquesta informació, s'han realitzat crides constants per obtenir-la i això s'encarrega la part de la lògica de l'aplicació.

Pensant en un esquema model-vista-controlador(MVC), la part de model i vista correspondrien a Unity mentre que tota la part del controlador estaria gestionada per fitxers, scripts, amb C Sharp els quals s'han de comunicar amb la base de dades per tal de proporcionar la informació necessària per a mostrar tots els objectes, la graella i altres funcions que ja explicarem.

2.2.1 Funcionalitats bàsiques

Com hem comentat aquesta eina ha de tenir unes funcionalitats bàsiques i essencials per a obtenir un bon resultat. Aquestes funcionalitats són les següents:

- Categoritzar graella predefinida. Com hem dit anteriorment, la graella la qual estableix quin objecte pot anar a cada casella, està organitzada de forma que cada una d'elles conté una sèrie d'identificadors els quals cada un és una subcategoria, un tipus d'objecte de la base de dades. Aquests identificadors no es veuen a la graella ja que no tenen importància visualment però el que sí que es veu és un resum d'aquestes categories que especifica de forma més general la casella.

Aquests noms i aquests valors s'han de poder modificar per si en algun moment s'ha classificat una casella incorrectament. Així doncs, l'eina ens ha de permetre modificar cada una de les caselles, tant la part visual com els valors que no es mostren que en permeten filtrar objectes.

- Carregar objectes. Com hem mencionat repetidament necessitem objectes per a col·locar. Aquests objectes es troben a una base de dades i el que l'eina ha de fer es obtenir la informació d'aquests i mostrar-la en forma de imatges per tal que l'usuari pugui col·locar-los correctament a la graella. Així doncs ha d'implementar un sistema de crides a servidor per obtenir les dades i transformar-les per tal que es mostrin correctament i s'emmagatzemi d'alguna forma la informació que posteriorment ens serà útil.

- Filtrar objectes. El rang disponible d'objectes és molt ampli i el que no volem és que l'usuari es passi molt de temps buscant un objecte per a col·locarlo a una casella. Per tant, el que es necessita es implementar un sistema de filtrar ràpid i fàcil de fer servir.

Per tal d'implementar aquest sistema utilitzarem els valors que amaguen les caselles que són els que ens indiquen aquells objectes que poden anar en ella. Així doncs cada cop que es vulgui col·locar un objecte a una casella només es mostraran aquells objectes que la base de dades retornarà aplicant el filtre amb els valors de la casella. D'aquesta forma aconseguim que l'usuari no s'hagi de trencar al cap buscant objectes i sempre col·loqui objectes vàlids a cada casella.

A part també s'han de poder filtrar aquests objectes, els que ja han estat filtrats, segons cada valor de la casella, és a dir, ha d'haver-hi l'opció de mostrar tots els objectes disponibles de la casella o només els de un tipus determinat de la casella, els filtrats només utilitzant un valor de la casella.

- Colocar objectes. L'aplicació ha de permetre a l'usuari poder col·locar objectes a la graella. Així doncs, la mecànica és que pugui arrastrar la imatge de l'objecte a la graella. També ha de permetre que un cop col·locat l'objecte aquest es pugui treure i/o eliminar.
- Guardar graella. Com que el principal objectiu de l'aplicació és generar moodboards per després entrenar una màquina amb els moodboards generats, l'aplicació ens ha de permetre guardar d'alguna forma el moodboard generat amb tota la distribució d'objectes creada per l'usuari. El format d'aquestes dades que s'exportaran ha de ser l'adient per tal que la màquina pugui llegir-les.
- Crear pdf. Tot i que només necesstem exportar les dades per la màquina també s'ha demanat una forma de visualitzar els moodboards generats i la

informació que contenen. Així doncs, l'aplicació ha de permetre generar d'algun forma un fitxer on hi figuri tota la informació. La solució és generar un PDF. Aquest fitxer, en primer lloc contindrà una captura de la graella i els seus elements i a continuació a cada pàgina contindrà l'objecte amb tota la seva informació, així obtenim un fitxer fàcil de compartir i el qual conté tota la informació del moodboard generat.

2.2.2 Disseny i funcionament de l'aplicació

A continuació explicarem el disseny de l'aplicació, és a dir, com és la interfície gràfica, per a què serveix cada part que s'ens mostra. Per explicar-ho millor partirem d'una imatge de l'eina ja que ens servirà per anar assenyalant millor les parts i indicant que fa cada part. Més endavant explicarem quin procés s'ha de seguir per a crear un moodboard. A continuació es mostra la imatge de l'eina.

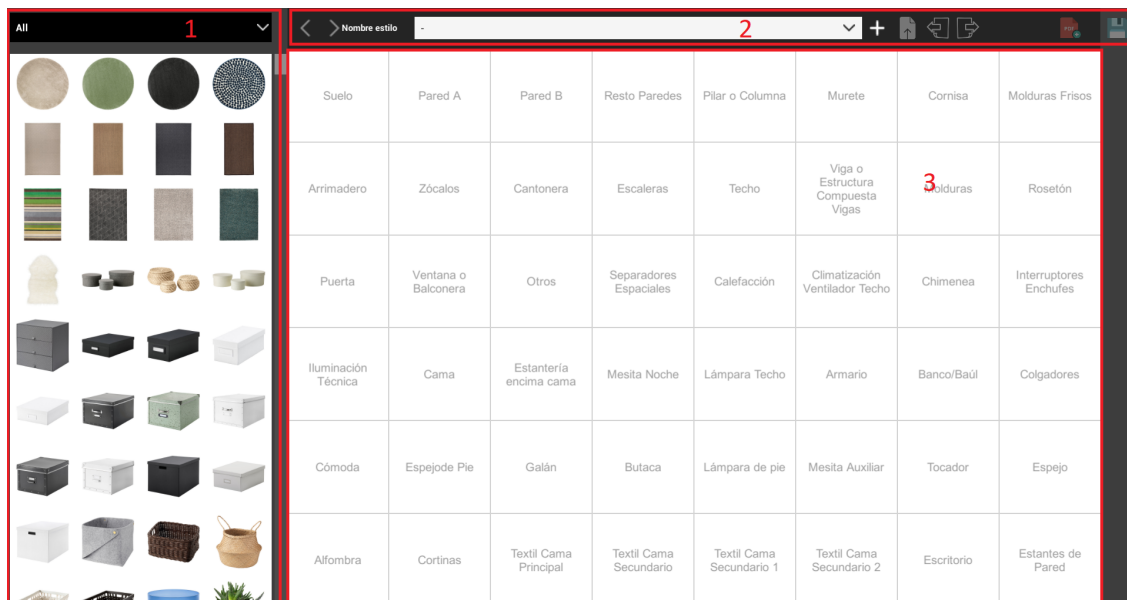


Figura 3: Captura de la eina.

Podem observar que es tracta d'una interfície senzilla i ben organitzada. Alhora de dissenyar l'eina es van tenir en compte totes les normes de diseny i de usabilitat per tal que la distribució de la informació i dels botons fós la més adient per tal que l'usuari pogués treballar d'una forma ràpida i mecànica.

Com podem observar l'eina es divideix en tres parts essencials els quals cadascuna correspon alguna de les necessitats més importants que s'han mencionat anteriorment. A continuació analitzarem les 3 zone per separat explicant el seu objectiu i el funcionament dintre de l'eina.

Primer de tot començarem per la zona 3, la graella. Aquesta graella és la mateixa que s'ha mostrat prèviament i s'ha explicat com estava formada. Podem observar que aquesta graella és lo suficientment grossa per tal que al col·locar un objecte aquest no sigui ni molt petit ni molt gros sino la mida justa per tal que es pugui veure de quin objecte es tracti. Cada casella de la graella és clickable, és a dir, podem fer click sobre la casella i aquesta quedarà ressaltada de color verd. El que ens permet és que al seleccionar una casella els objectes es filtrin segons les categories de la casella.

Una altra funcionalitat de les caselles és que si en comptes de fer click amb el botó esquerra del ratolí el realitzem amb el botó dret, eliminarem l'objecte que es troba a la casella. Aquest funcionament permet a l'usuari una ràpida manipulació de les graelles per tal de poder trobar els objectes adients per a cada una i la facilitat de eliminar i/o modificar sense la necessitat de realitzar més moviments dels necessaris.

Tal i com hem mencionat abans la graella és pot modificar, es poden canviar les categories. Per tal de modificar-la necessitem entrar en el mode edició, en aquest mode, al fer click amb el botó esquerra ens apareixerà una finestra la qual haurem de indicar el nom que volem que es mostri i escollir les subcategories que desitgem. Per a escollir una subcategori primer s'ha de seleccionar el tipus, després la categoria i despres la subcategoria.

Per entrar i sortir del mode edició l'usuari només ha de premer la tecla "F1". Un cop acabada l'edició de les graelles, es guardarà la configuració i es mantindrà fins que no torni a ser modificada de nou per l'usuari. A continuació es mostra una imatge de la finestra que apareix quan ens trobem en el mode edició.

Figura 4: Captura de la finestra del mode edició.

La graella es pot emplenar del tot o deixar caselles buides. No hi ha cap restricció sobre els elements mínims necessaris per a generar un moodboard.

Un cop ja hem explicat l'element principal de l'eina a continuació ens centrarem amb la zona 1, la zona del objectes. Com hem dit, necessitem visualitzar els diferents objectes que es troben a la base de dades, així doncs necessitem una zona en la qual podem veure i filtrar els diferents objectes.

Només de iniciar l'aplicació els objectes que es mostraran són tots els objectes disponibles que tenim ja que no s'ha seleccionat cap cel·la en concret. El rang d'objectes que tenim és molt gran i cada objecte conté una imatge que l'aplicació ha descarregar. Això ens presenta un problema important que haurem de gestionar d'una forma especial.

El problema que se'ns presenta és que no podem carregar tots els objectes amb les seves corresponents imatges ja que aquesta carrega trigaria molt i podria fer lent la tasca de generació de moodboards.

Per tal de solucionar aquest problema crearem un sistema de càrrega semblant als buscadors de les pàgines web, les imatges s'aniran carregant a mesura que es mogui la barra de desplaçament o s'utilitzi la rodeta del ratolí per baixar la barra. Aquest sistema ens permet una càrrega ràpida i fluïda de les imatges sense la necessitat de carregar totes les imatges. Així doncs, al iniciar l'aplicació es mostraran un nombre finit de imatges, aquest nombre dependrà del tamany de la finestra ja que com més gran més imatges es mostraran al principi, i a mesura que es vagi desplaçant cap avall s'aniran carregant les següents imatges.

També s'ha implementat que un cop la imatge s'ha descarregat no es torni a descarregar, es vol imitar el sistema de memòria caché però en aquest cas les imatges es guarden internament en l'aplicació el que ens permet que un cop carregada una imatge ja no es torni a descarregar, consegüentment, si s'han carregat tots els objectes amb les seves imatges ja no es descarregaran més imatges i el filtratge d'objectes serà més ràpid. Aquesta informació desapareixerà un cop l'aplicació es tanqui.

El filtratge d'objectes es realitzarà quan es seleccioni una cel·la. Les diferents opcions de filtratge es mostraran en el desplegable que es troba a la part superior. En tots els casos hi haurà una opció que serà el filtratge de totes les categories, és a dir, de tots els objectes que poden anar a la cel·la i les altres opcions seran per filtrar per categoria, per escurçar el rang d'objectes a col·locar. El sistema de càrrega de imatges del filtratge és el mateix que s'ha explicat anteriorment ja que si ja tenim imatges descarregades només les hem de mostrar i en cas contrari, les descarreguem i les guardem per posteriors usos.

Tot el filtratge d'objectes s'obté mitjançant crides a la base de dades aplicant els filtres que té la cel·la. Un altre sistema seria filtrar a partir de la llista d'objectes descarregats inicialment però això pot suposar que en algun moment s'afegeixi o es modifiqui un objecte mentre s'està utilitzant l'aplicació i aquest no apareixeria en

el filtratge per aixó utilitzem les crides a base de dades per obtenir la informació actualitzada. A continuació es mostra un exemple de com funciona el filtre un cop es selecciona una cel·la. Podem veure com la primer opció és la general, la que engloba les dos categories i després podem filtrar per cada una d'elles.

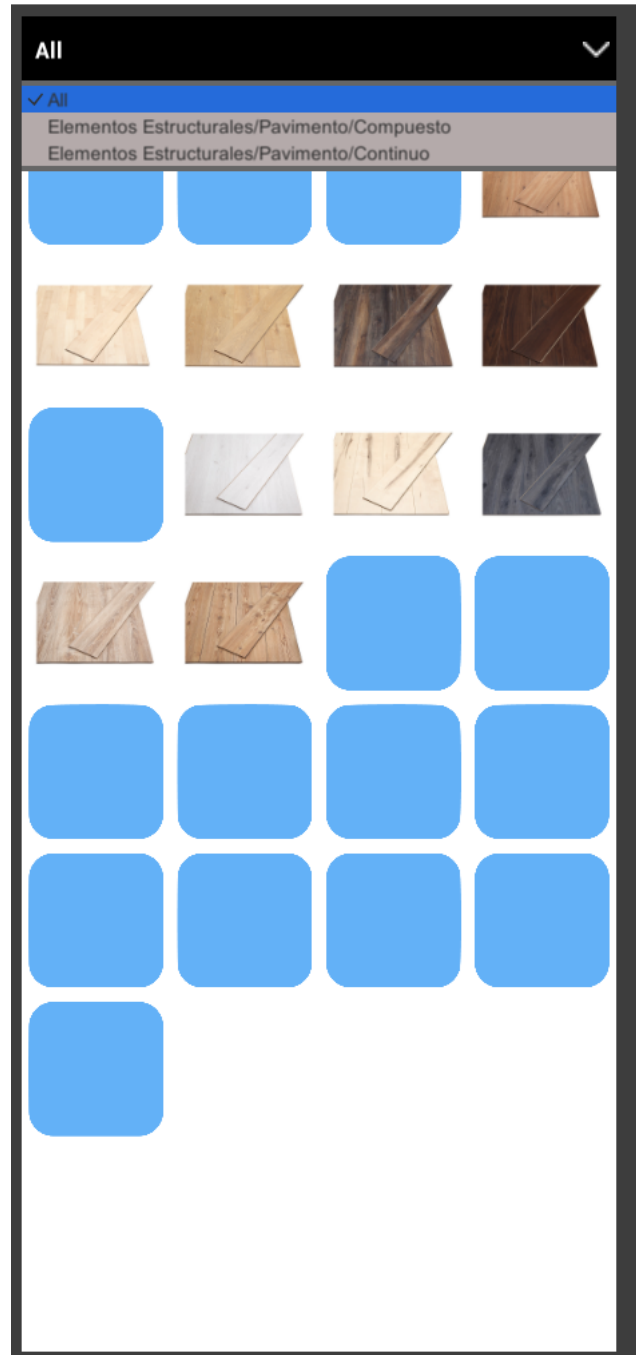


Figura 5: Captura del filtratge després de seleccionar una cel·la.

Un cop ja explicades dos de les parts de l'eina, finalment explicarem la part superior la qual es compona dels diferents botons de l'aplicació per a realitzar diferents

accions. A continuació es mostra una imatge de la barra superior de botons. A partir d'aquesta imatge explicarem la funcionalitat de cada boto a dins l'eina i les diferents part que la formen.



Figura 6: Barra superior de l'aplicació.

Seguint un ordre de esquerra a dreta tenim en primer lloc dos botons que són els botons de desfer i refer. L'aplicació té implementat un sistema de gestió d'accions, és a dir, cada cop que es realitza una acció aquesta queda registrada a dins l'aplicació. Això el que ens permet es tenir un control sobre elles i en qualsevol moment saber quines accions s'han realitzat.

A partir d'aquest sistema de gestió hem implementat un sistema de desfer i refer que desfa o torna a refer les accions que s'han realitzat. Això permet que si en un punt ens hem equivocat i volem tornar enrera no tinguem problema o si s'ha guardat pero ens hem equivocat poguem tornar a un punt anterior per seguir endavant.

Aquest sistema gaurda totes les accions que es realitza l'usuari amb el ratolí. Aquestes dos icones s'aniran il·luminant a mesura que sigui possible realitzar les accions, és a dir, si no es pot retrocedir o no es pot refer, no es podrà interaccionar amb el botó, així s'evita que es realitzin accions no permeses.

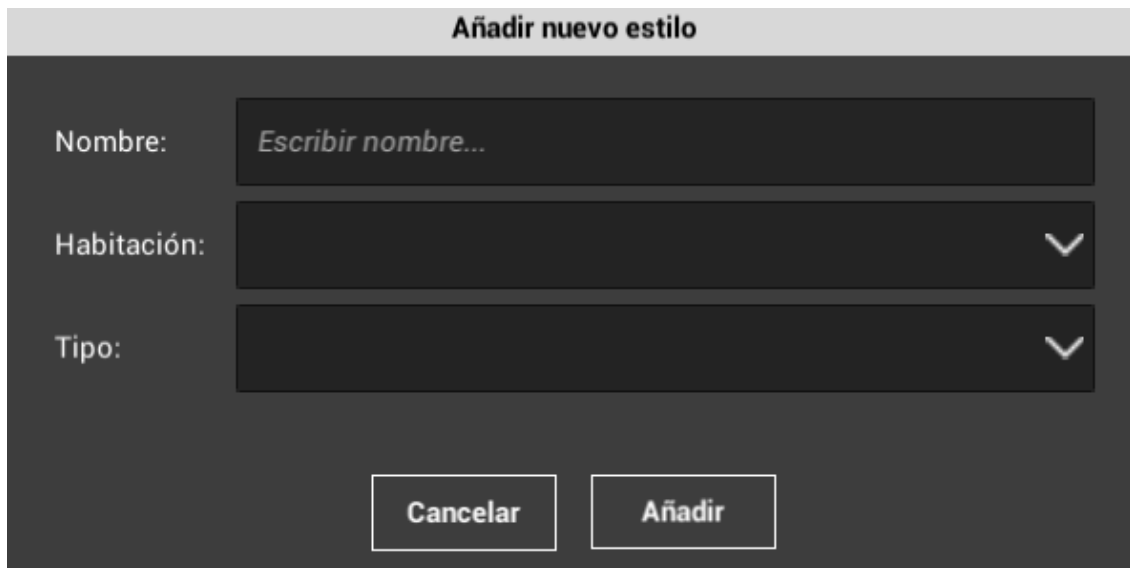
Cada cop que es reinicia l'aplicació és reseteja el sistema i es netegen les accions, quan es guarda un moodboard definitiu també es netegen tot i que es pot seguir realitzant accions que seràn afegides al sistema com a noves accions, és a dir, com si es tornes a crear el sistema de gestió. Aixó permet indicar a l'usuari que ha guardat el que ha realitzat i que a partir d'aquest punt tot el que realitzi serà un nou moodboard.

Després del botons de desfer i refer tenim el nom del moodboard. Aquí és on ens apareixerà el nom del moodboard que estem generant. En el desplegable també ens apareixerà el nom dels moodboards anteriors que hem creat. Seleccionar un nom d'un moodboard que ja hem creat ens permet crear un nou moodboard amb el mateix o carregar-ne un de nou per a visualitzar-lo.

Per tal de crear un nou moodboard hem de premer el botó amb el símbol més. Al premer aquest botó ens apareixerà una nova finestra en el qual ens demanarà que entrem unes dades. En primer lloc en demanarà el nom de l'estil, que potser qualsevol nom que l'usuari desitji. Després utilitzant un desplegable l'usuari ha de seleccionar a quina habitació correspon l'estil i finalment haurà de del tipus que correspon.

El tipus es refereix a la distribució d'atrezzo, és a dir, la distribució d'objectes que

es podrien posar a cada moble, a sobre, a sota, els complements per a cada moble que es podrien col·locar per acabar de completar el moodboard. Hi ha sis tipus respecte si estan ordenats o poc i amb quina quantitat. Quan s'afegeix un nou moodboard aquest s'afegirà automàticament al desplegable. A continuació es mostra la pantalla per afegir un nou moodboard.



Añadir nuevo estilo

Nombre:

Habitación:

Tipo:

Figura 7: Barra superior de l'aplicació.

2.2.3 Procés de generació d'un moodboard

3 Desenvolupament del Machine Learning

3.1 Introducció

resum del machine learning, l'estat actual i les seves utilitats

3.2 Plantejament de l'algoritme

explicar que es el que volem que faci l'algoritme

3.3 Tipus d'algoritmes

explicació dels diferents algoritmes que es poden aplicar i quins s'escull per aplicar-lo

3.4 Màquina de Boltzmann Restrictiva (RBM)

explicació rbm funcionament

4 Desenvolupament de l'algoritme aplicat al problema

com aplicarem l'algorisme en el projecte. Com seran les dades.

4.1 Dades d'entrada

format de les dades obtingudes de l'eina

4.2 Dades d'entrenament

format de les dades d'entrenament per a la màquina

4.3 Anàlisi de l'algoritme amb les dades

analitzar el temps, l'eficiència i les propietats de la màquina

4.4 Dades de sortida

format de les dades de sortida

5 Resultats i conclusions i línies de continuació

Evaluation Quantitativa

Evaluar models generatius és en general molt complicat.

Per a decidir que el nostre sistema "va bé" (va millor que generar coses aleatoriament). S'ha decidit generar

- 25 dades amb la RBM. - 25 dades aleatòries.

Donem les graelles al expert i li preguntem quines son bones i quines no. Contem quantes "de les bones corresponen amb les generades per la RBM.

Evaluació custom

Podriem mirar de les graelles generades si els objectes son de color similar.

Evaluation Qualitativa

Posar en el document les graelles generades per la RBM, alguna graella random i alguna graella original. Explicar quins aspectes son bons i quins dolents de les graelles generades. Per exemple, demanar al expert que, de les graelles RBM generades quines coses 'no li agraden'.

Posar imatge de la eina

Interfície gràfica de la imatge.

- Que aporta la eina - Temps que triguen els humans a generar una graella amb photoshop - Temps que triguen els humans a generar una graella amb eina - Temps que triguen els humans a generar una graella amb RBM - Podries vendre-ho com una "help tool" que a un disenyador li genera 25 graelles i ell sols ha de triar quina li agrada més. I si vol variar alguna cosa de la graella.

Referències

- [1] Batut, C.; Belabas, K.; Bernardi, D.; Cohen, H.; Olivier, M.: User's guide to *PARI-GP*,
`pari.math.u-bordeaux.fr/pub/pari/manuals/2.3.3/users.pdf`, 2000.
- [2] Chen, J. R.; Wang, T. Z.: On the Goldbach problem, *Acta Math. Sinica*, 32(5):702-718, 1989.
- [3] Deshouillers, J. M.: Sur la constante de Šnirel'man, *Séminaire Delange-Pisot-Poitou, 17e année: (1975/76), Théorie des nombres: Fac. 2, Exp. No. G16*,
pàg. 6, Secrétariat Math., Paris, 1977.
- [4] Deshouillers, J. M.; Effinger, G.; te Riele, H.; Zinoviev, D.: A complete Vinogradov 3-primes theorem under the Riemann hypothesis, *Electron. Res. Announc. Amer. Math. Soc.*, 3:99-104, 1997.
- [5] Dickson, L. E.: *History of the theory of numbers. Vol. I: Divisibility and primality*, Chelsea Publishing Co., New York, 1966.
- [6] Hardy, G. H.; Littlewood, J. E.: Some problems of 'Partitio numerorum'; III: On the expression of a number as a sum of primes, *Acta Math.*, 44(1):1-70, 1923.
- [7] Hardy, G. H.; Ramanujan, S.: Asymptotic formulae in combinatory analysis, *Proc. Lond. Math. Soc.*, 17:75-115, 1918.
- [8] Hardy, G. H.; Wright, E. M.: *An introduction to the theory of numbers*, 5a edició, Oxford University Press, 1979.
- [9] Helfgott, H. A.: Minor arcs for Goldbach's problem,
`arXiv:1205.5252v4 [math.NT]`, desembre de 2013.
- [10] Helfgott, H. A.: Major arcs for Goldbach's problem,
`arXiv:1305.2897v4 [math.NT]`, abril de 2014.
- [11] Helfgott, H. A.: The ternary Goldbach conjecture is true,
`arXiv:1312.7748v2 [math.NT]`, gener de 2014.
- [12] Helfgott, H. A.; Platt, D.: Numerical verification of the ternary Goldbach conjecture up to $8.875 \cdot 10^{30}$, `arXiv:1305.3062v2 [math.NT]`, abril de 2014.
- [13] Klimov, N. I.; Pil'tjaž, G. Z.; Šeptickaja, T. A.: An estimate of the absolute constant in the Goldbach-Šnirel'man problem, *Studies in number theory, No. 4*,
pàg. 35-51, Izdat. Saratov. Univ., Saratov, 1972.
- [14] Liu, M. C.; Wang, T.: On the Vinogradov bound in the three primes Goldbach conjecture, *Acta Arith.*, 105(2):133-175, 2002.

- [15] Oliveira e Silva, T.; Herzog, S.; Pardi, S.: Empirical verification of the even Goldbach conjecture and computation of prime gaps up to $4 \cdot 10^{18}$, *Math. Comp.*, 83:2033-2060, 2014.
- [16] Ramaré, O.: On Šnirel'man's constant, *Ann. Scuola Norm. Sup. Pisa Cl. Sci.*, 22(4):645-706, 1995.
- [17] Riesel, H.; Vaughan, R. C.: On sums of primes, *Ark. Mat.*, 21(1):46-74, 1983.
- [18] Rosser, J. B.; Schoenfeld, L.: Approximate formulas for some functions of prime numbers, *Illinois J. Math.*, 6:64-94, 1962.
- [19] Schnirelmann, L.: Über additive Eigenschaften von Zahlen, *Math. Ann.*, 107(1):649-690, 1933.
- [20] Tao, T.: Every odd number greater than 1 is the sum of at most five primes, *Math. Comp.*, 83:997-1038, 2014.
- [21] Travesa, A.: *Aritmètica*, Col·lecció UB, No. 25, Barcelona, 1998.
- [22] Vaughan, R. C.: On the estimation of Schnirelman's constant, *J. Reine Angew. Math.*, 290:93-108, 1977.
- [23] Vaughan, R. C.: *The Hardy-Littlewood method*, Cambridge Tracts in Mathematics, No. 125, 2a edició, Cambridge University Press, 1997.
- [24] Vinogradov, I. M.: Sur le théorème de Waring, *C. R. Acad. Sci. URSS*, 393-400, 1928.
- [25] Vinogradov, I. M.: Representation of an odd number as a sum of three primes, *Dokl. Akad. Nauk. SSSR*, 15:291-294, 1937.