Creatividad computacional en las artes visuales mediante Inteligencia Artificial



🚾 dmjimenez@usal.e

P Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, México

12 de abril de 2022







Contenidos

- Introducción
- 2. Revolución de la IA
- 3. Redes GANs
- 4. Aplicaciones de las GANs
- 5. Otras arquitecturas
- 6. Conclusiones
- 7. Referencias de interés
- 8. Licencia

1. Introducción

¿Quién soy?



Soy Diego M. Jiménez Bravo

Tr. en Ingeniería Informática.

Profesor asociado en la Universidad de Salamanca.

1. Introducción

¿De dónde vengo?

Universidad de Salamanca

Más de 800 años de historia.

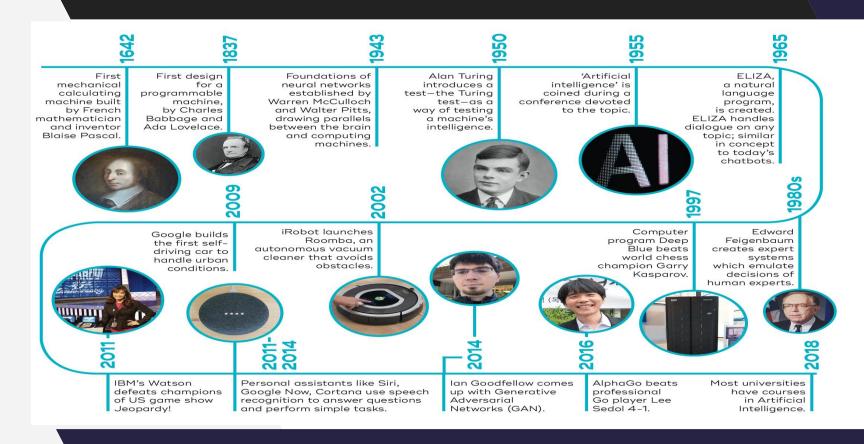
Expert Systems and Applications Lab

Grupo de investigación reconocido con alrededor de 25 investigadores.

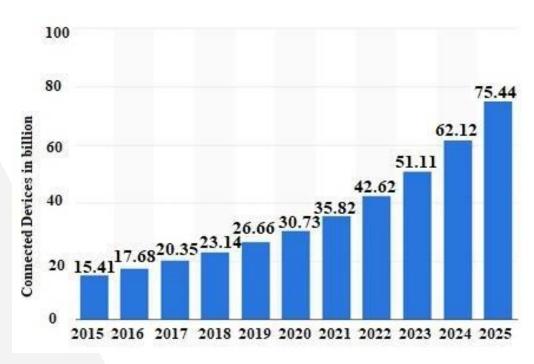
Investigación focalizada en IoT, inteligencia artificial, robótica, ...

2. Revolución de la IA

Evolución de la IA

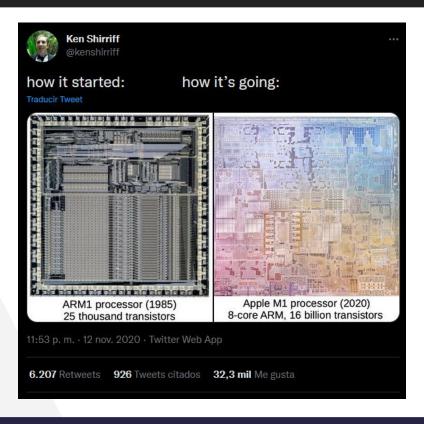


Revolución de la IA

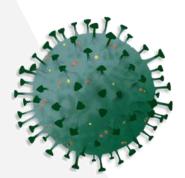


Tanweer Alam 2018

Revolución de la IA



Revolución de la IA





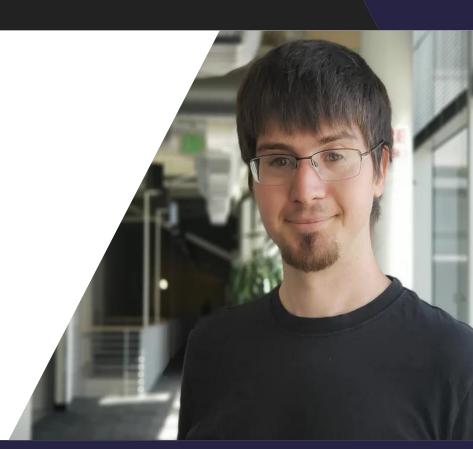


3. Redes GANs

Origen de las GANs

Desarrolladas por **Ian Goodfellow** en 2014 (<u>enlace al artículo</u>).

Surgieron tras una conversación en un bar con unos compañeros de doctorado.

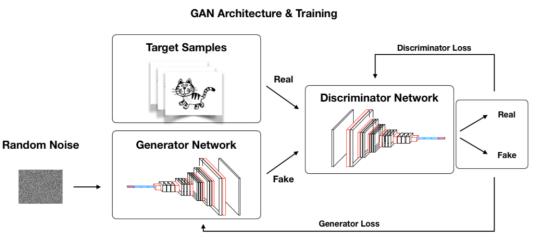


Quería probar que tenía razón así que me fui del bar, escribí el código de madrugada, mandé un mail a mis compañeros y luego elaboramos un paper juntos.

Definición de GAN

GAN (*Generative Adversarial Nets*, redes generativas antagónicas) compuestas por dos redes neuronales profundas:

- Generador: creará fotos sintéticas a partir de ruido.
- Discriminador: decide si la foto es real o no.

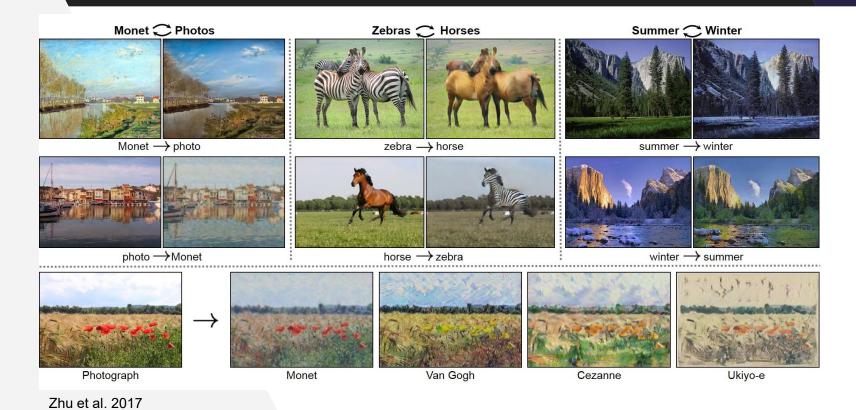


Aplicaciones de las GANs

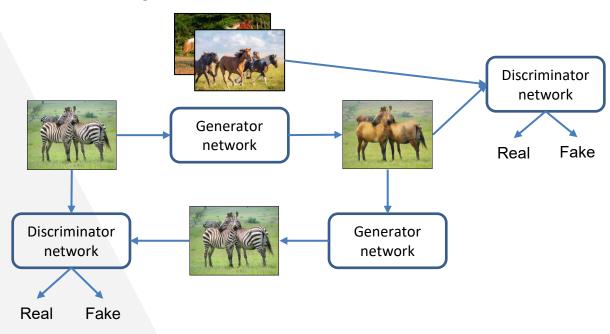
- Generación de imágenes realistas artificiales (<u>https://thispersondoesnotexist.com</u>).
- Traslaciones de imagen a imagen.
- Traslaciones de texto a imagen.
- Relleno de imágenes incompletas.
- Predicción de video.
- Generación de objetos 3D.

4. Aplicaciones de las GANs

Traslación de imagen a imagen



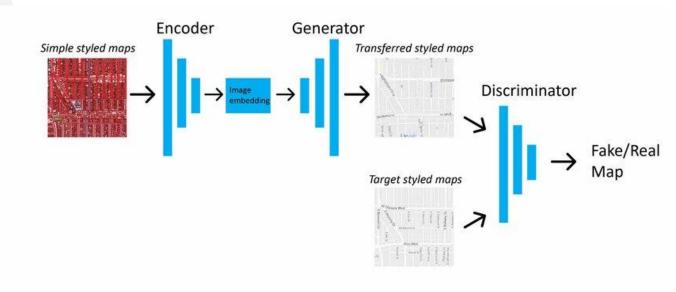
Arquitectura CycleGAN



Código de una CycleGAN en un *notebook* de Google Colab:



Arquitectura Pix2Pix

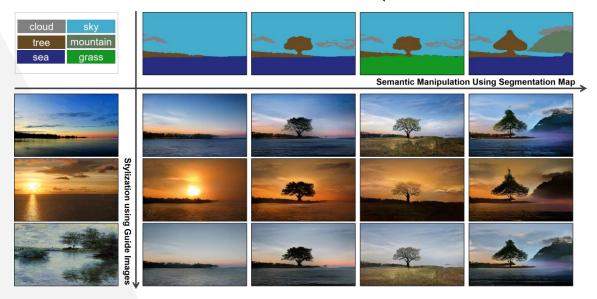


Kang et al. 2019

Código de un Pix2Pix en un *notebook* de Google Colab:

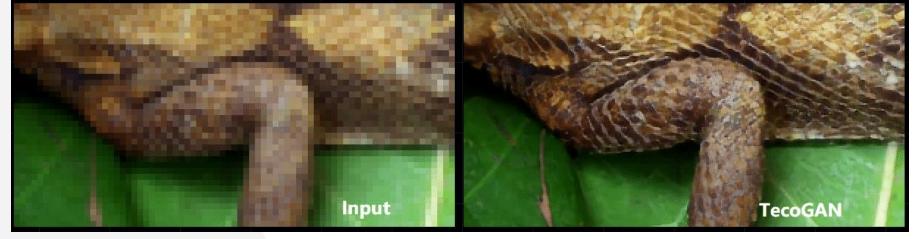


Demo del sistema <u>GauGAN 2</u> (similar al Pix2Pix).



Park et al. 2019

Superresolución



Thuerey et al. 2019

Animación de retratos

Living portraits



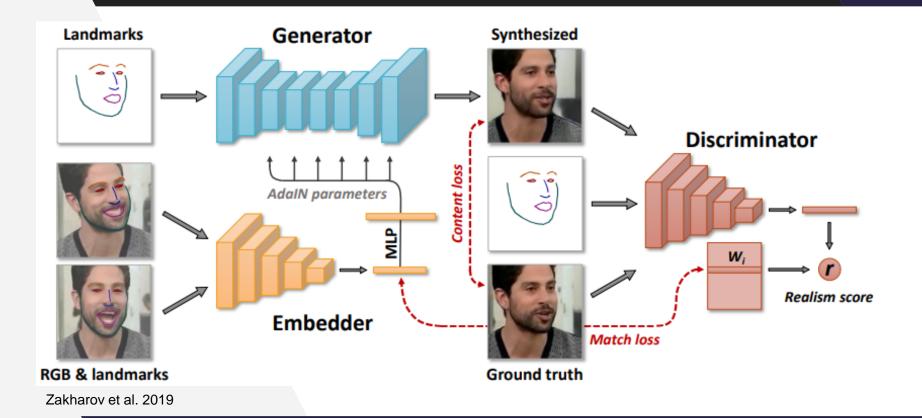






Zakharov et al. 2019

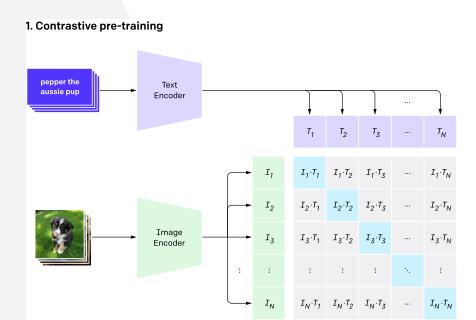
Animación de retratos



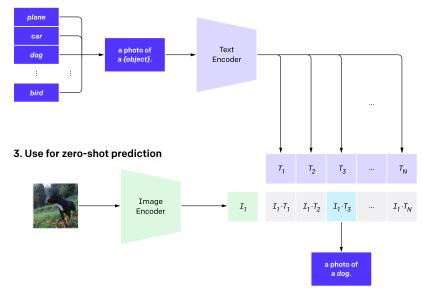
4. Aplicaciones de las GANs

Traslación de texto a imagen

CLIP

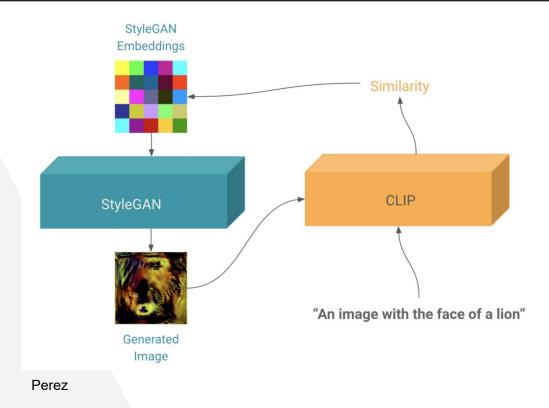


2. Create dataset classifier from label text

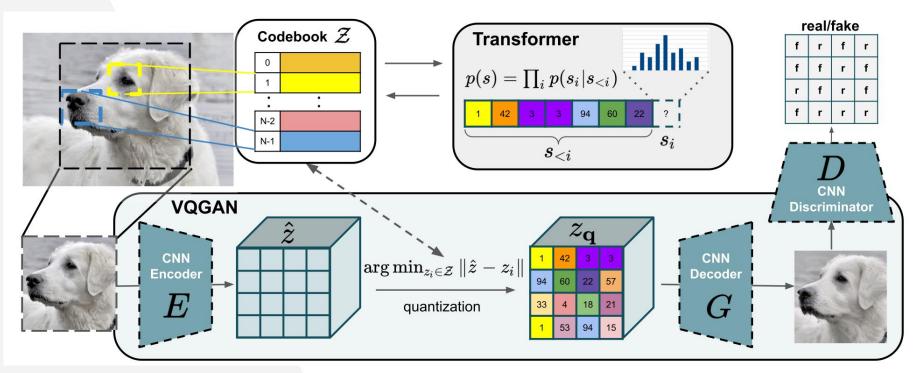


Radford et al. 2021

CLIP como discriminador en una GAN



VQGAN



Esser et al. 2021

VQGAN + CLIP

Código de un modelo VQGAN + CLIP en un notebook de Google Colab:



5. Otras arquitecturas

DALL-E

Demo del sistema DALL-E.



accordion.

(a) a tapir made of accordion. (b) an illustration of a baby (c) a neon sign that reads (d) the exact same cat on the a tapir with the texture of an hedgehog in a christmas "backprop". a neon sign that top as a sketch on the bottom sweater walking a dog

reads "backprop". backprop neon sign

Ramesh et al. 2021

6. Conclusiones

Conclusiones

- El avance de la IA en los últimos años es realmente increíble.
- Posibilidades que ofrece la creatividad computacional en las artes visuales para otras áreas.
- ► El mundo de la IA involucra a gente con perfiles multidisplinares.
- La IA va a cambiar el mundo y el sector empresarial tal y como lo conocemos.

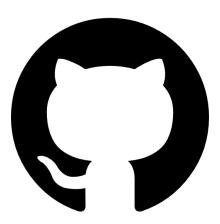
7. Referencias de interés

Referencias de interés

- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., ... & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in neural information processing systems*, 27.
- Zhu, J. Y., Park, T., Isola, P., & Efros, A. A. (2017). Unpaired image-to-image translation using cycle-consistent adversarial networks. In *Proceedings of the IEEE international conference on computer vision* (pp. 2223-2232).
- Isola, P., Zhu, J. Y., Zhou, T., & Efros, A. A. (2017). Image-to-image translation with conditional adversarial networks. In *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 1125-1134).
- Park, T., Liu, M. Y., Wang, T. C., & Zhu, J. Y. (2019). Semantic image synthesis with spatially-adaptive normalization. In *Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 2337-2346).
- Chu, M., Xie, Y., Leal-Taixé, L., & Thuerey, N. (2018). Temporally coherent gans for video super-resolution (tecogan). arXiv preprint arXiv:1811.09393, 1(2), 3.
- Zakharov, E., Shysheya, A., Burkov, E., & Lempitsky, V. (2019). Few-shot adversarial learning of realistic neural talking head models. In *Proceedings of the IEEE/CVF international conference on computer vision* (pp. 9459-9468).
- CLIP: Connecting Text and Images. https://openai.com/blog/clip/
- Esser, P., Rombach, R., & Ommer, B. (2021). Taming transformers for high-resolution image synthesis. In *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 12873-12883).

Repositorio con la presentación

Estas presentación se encuentra disponible en un repositorio de Github:



8. Licencia

Licencia

Usted es libre de:



copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.



hacer obras derivadas.

Bajo las siguientes condiciones:



Más información en https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/.

Creatividad computacional en las artes visuales mediante Inteligencia Artificial



🚾 dmjimenez@usal.e

P Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, México

12 de abril de 2022





