Inteligenţă Artificială

Proiect 3

Sinteza și transferul texturii

Echipa

Proiect realizat de:
- Georgescu Razvan
- Paraschiv Razvan

Profesori coordonatori:
- Noaica Cristina
- Nisioi Sergiu
- Alexe Bogdan

(a)
Sintetizarea imaginii
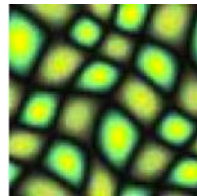
Exemplul 1

metodaSinteza = 'blocuriAleatoare'

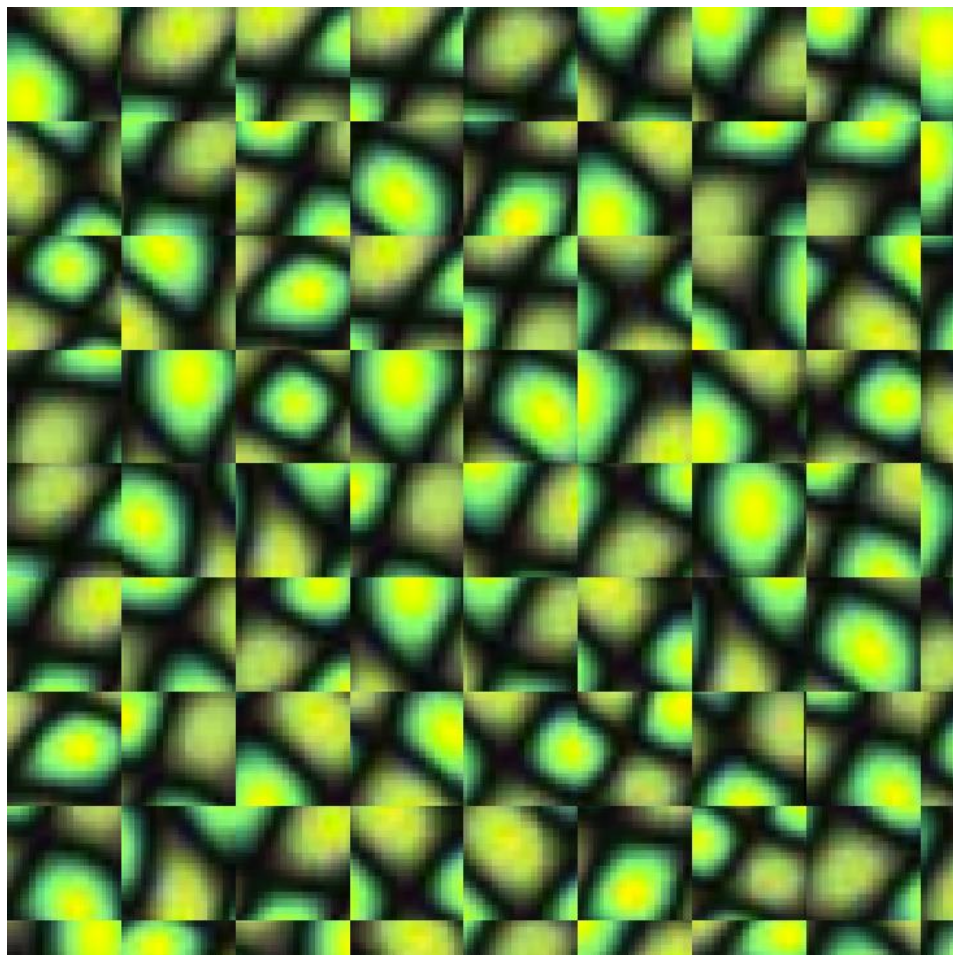# metodaSinteza = 'eroareSuprapunere'
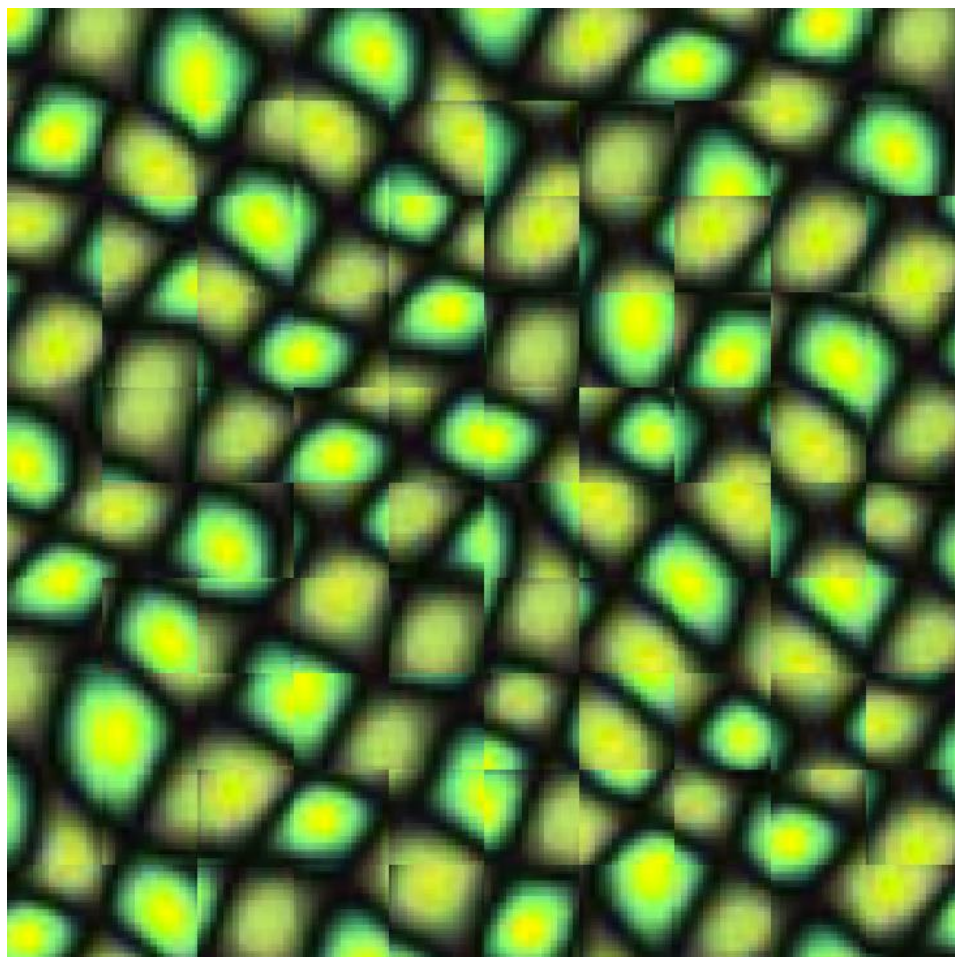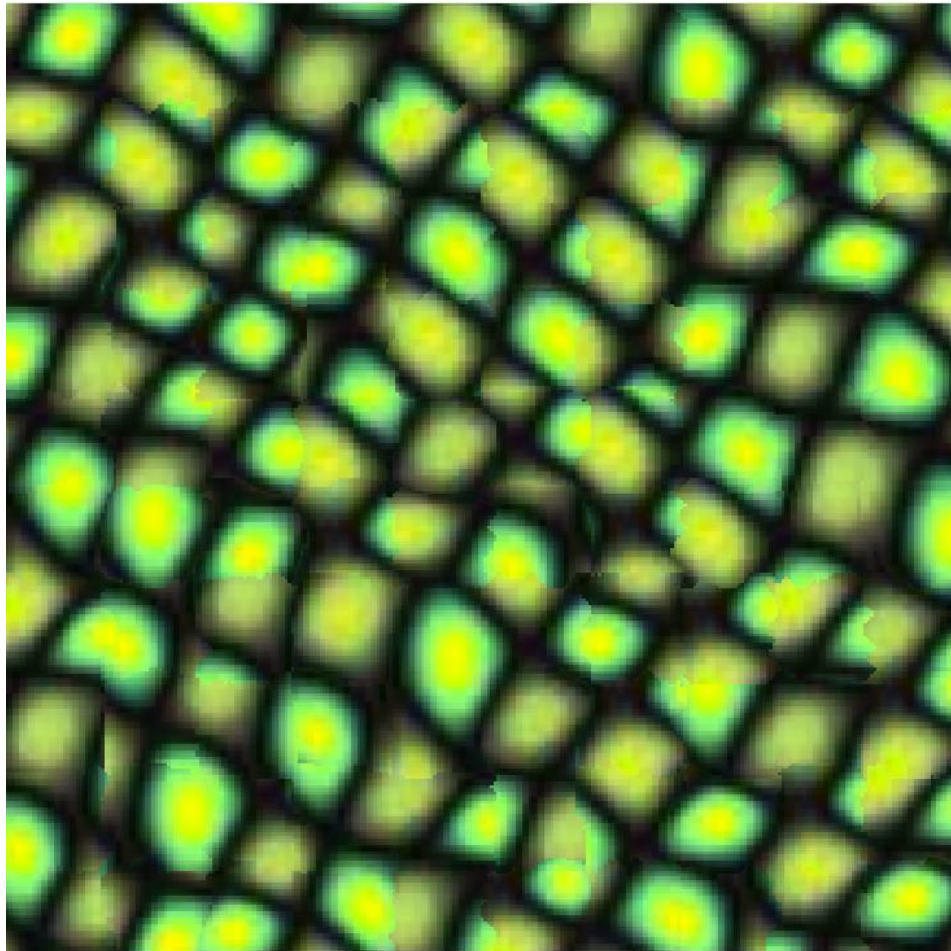
metodaSinteza = 'frontieraMinima'

Exemplul 2

metodaSinteza = 'blocuriAleatoare'
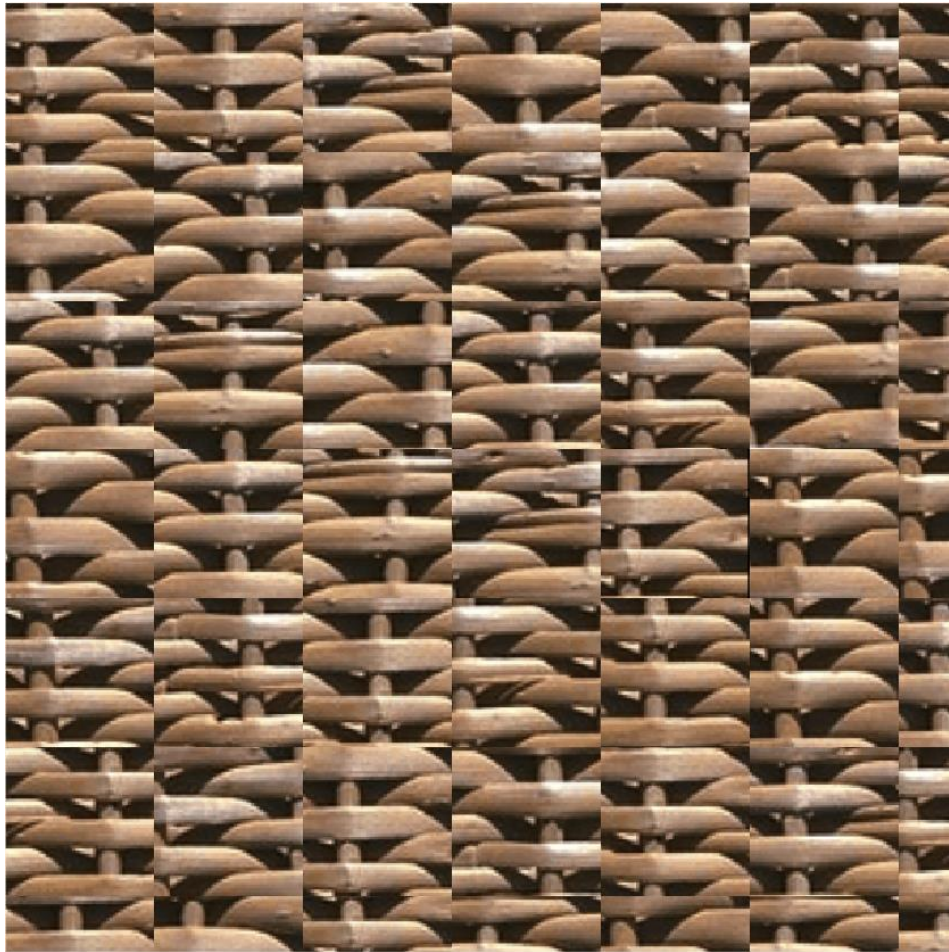
metodaSinteza = 'eroareSuprapunere'
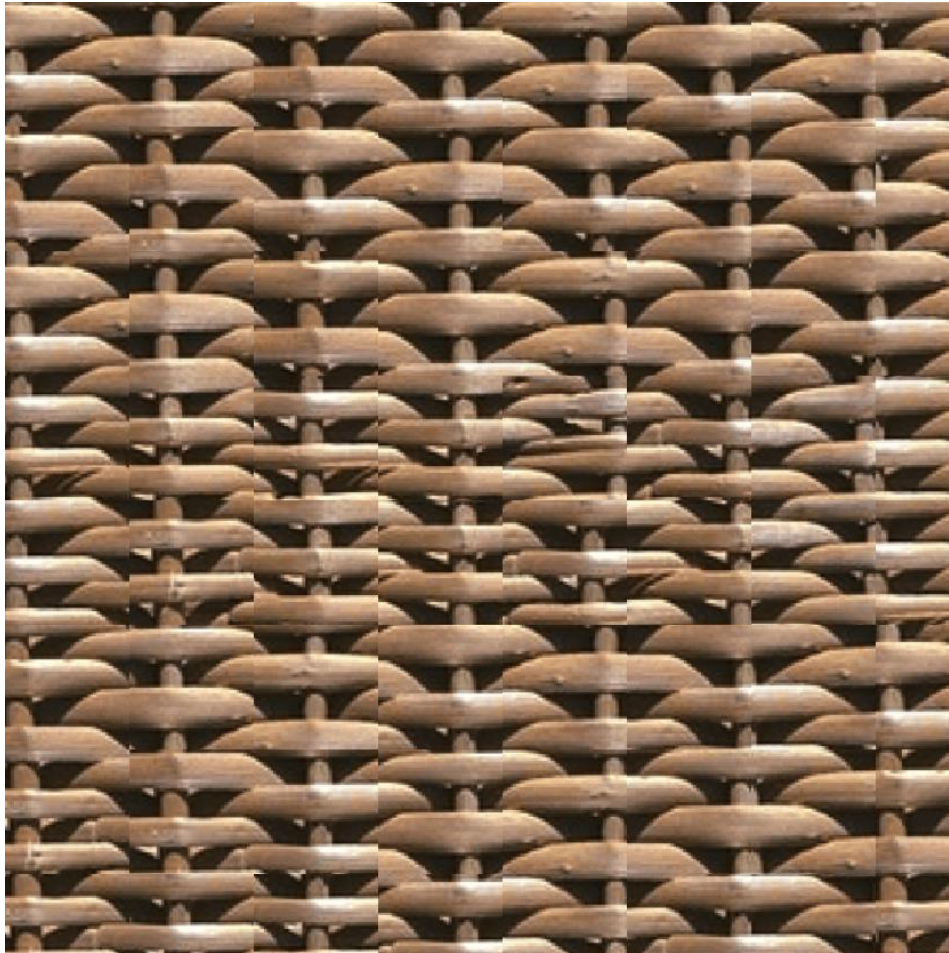
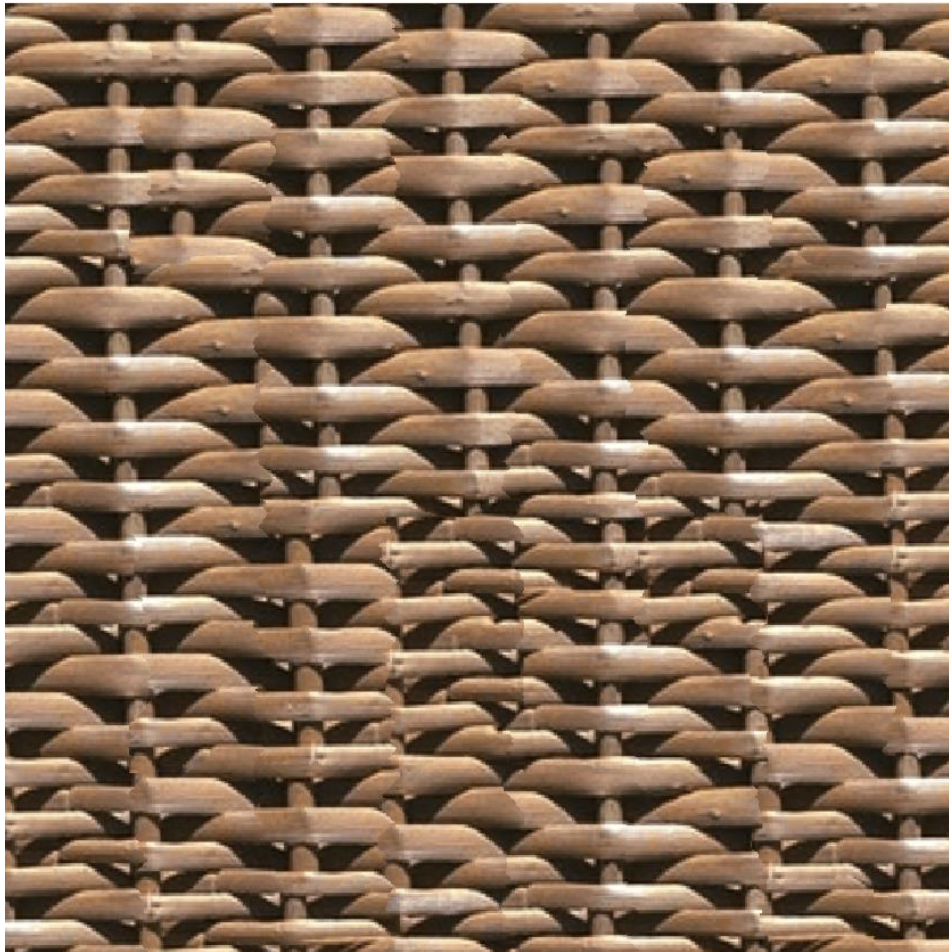# metodaSinteza = 'frontieraMinima'

Exemplul 3

metodaSinteza = 'blocuriAleatoare'

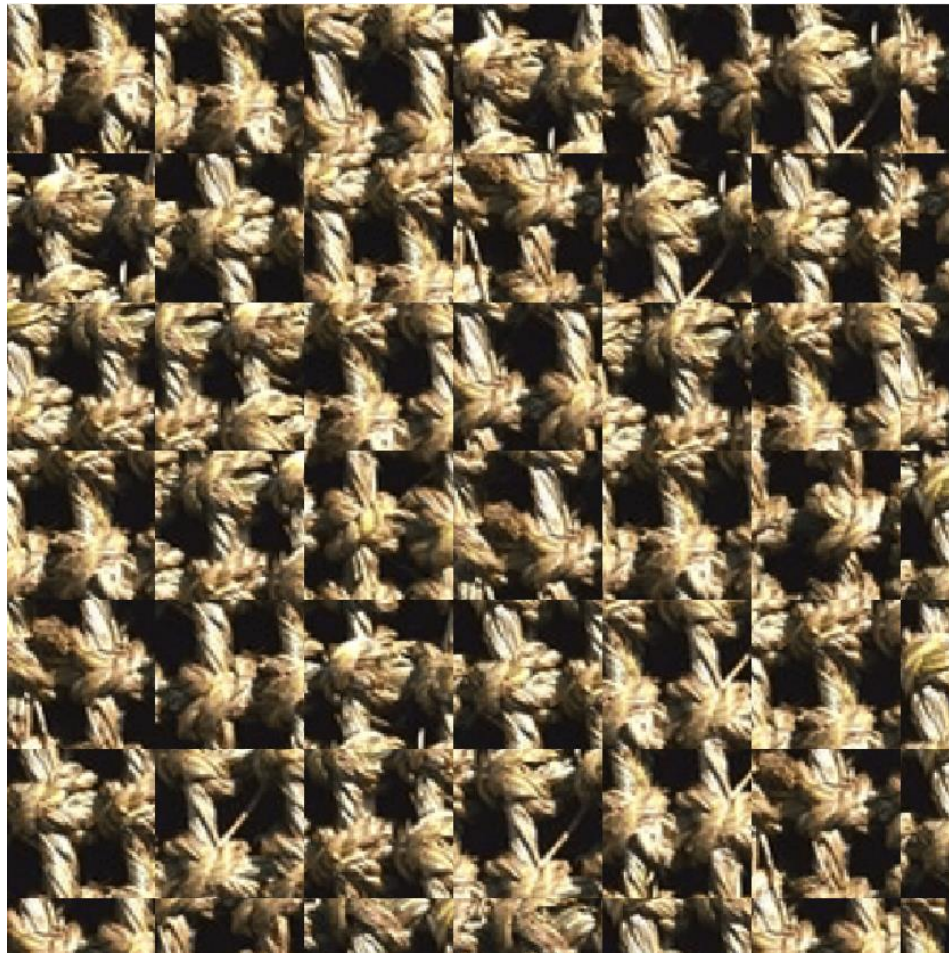# metodaSinteza = 'eroareSuprapunere'
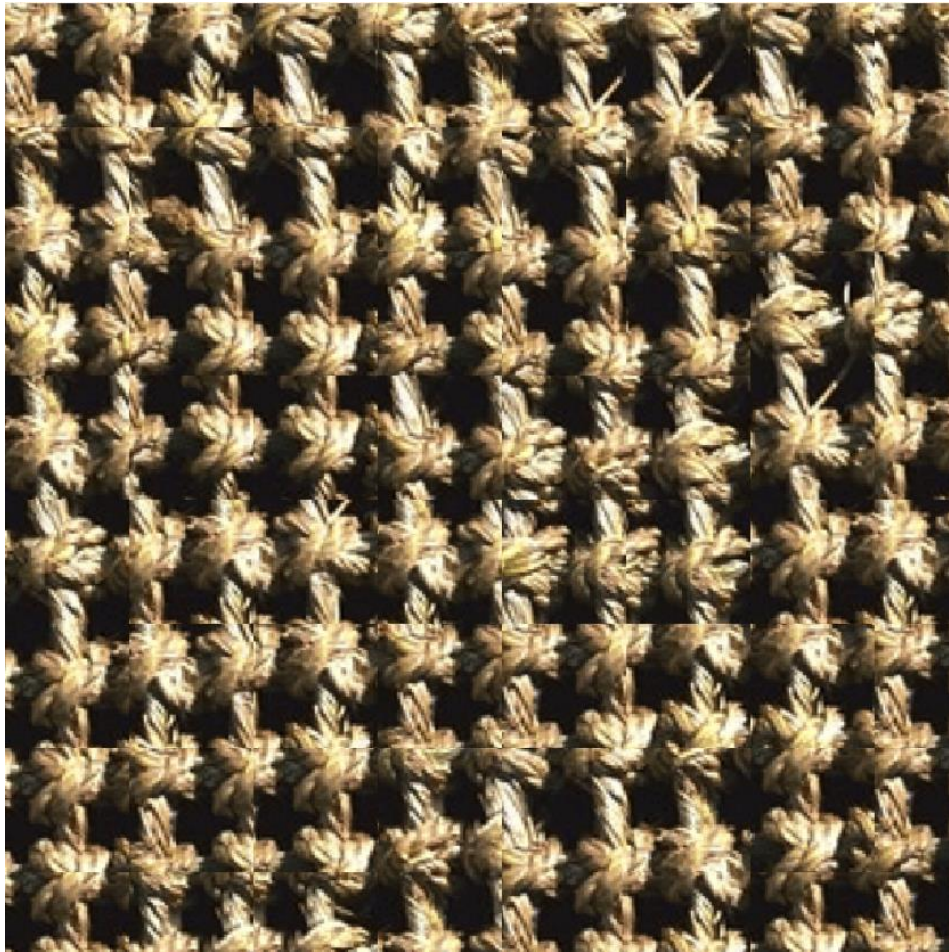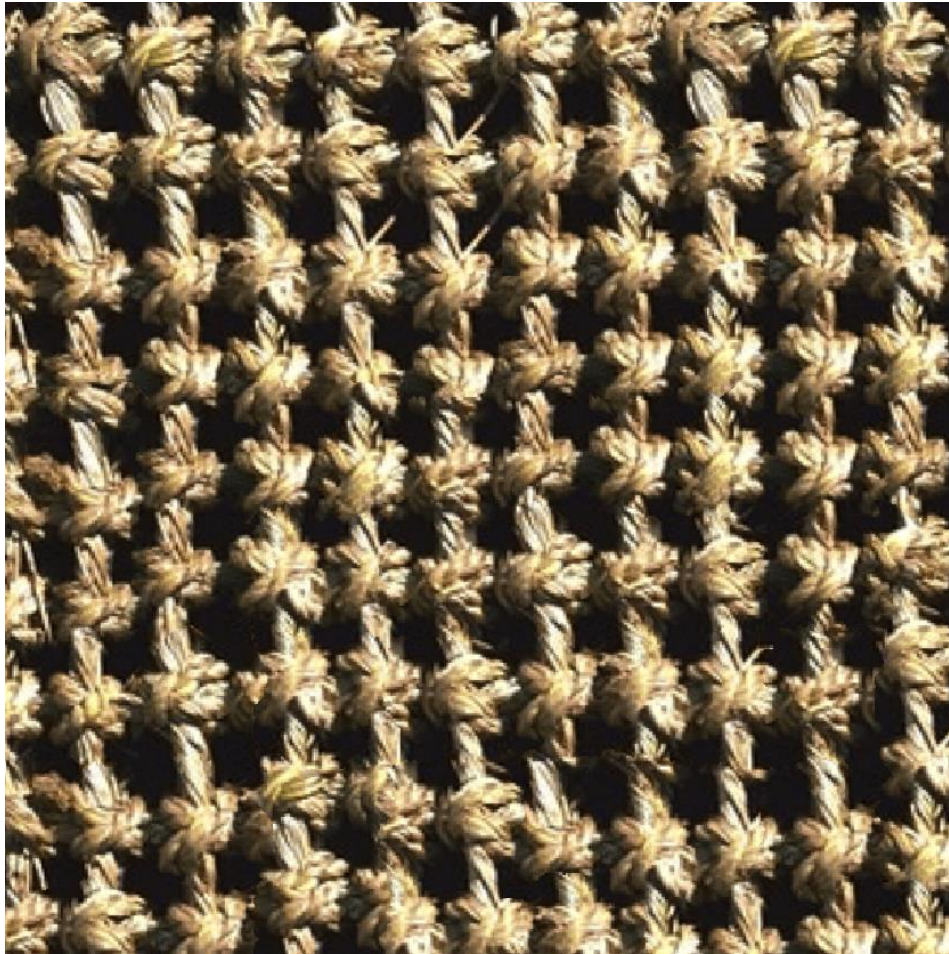
metodaSinteza = 'frontieraMinima'

Exemplul 4

metodaSinteza = 'blocuriAleatoare'

metodaSinteza = 'eroareSuprapunere'

metodaSinteza = 'frontieraMinima'

Exemplul 5

oing in the unsensation
r Dick Gephardt was fai
rful riff on the looming
nly asked, "What's your
tions?" A heartfelt sigh
story about the emergen
es against Clinton. "Boy
g people about continuin
ardt began, patiently obs
s, that the legal system h
g with this latest tanger

metodaSinteza = 'blocuriAleatoare'

metodaSinteza = 'eroareSuprapunere'

metodaSinteza = 'frontieraMinima'

(b)
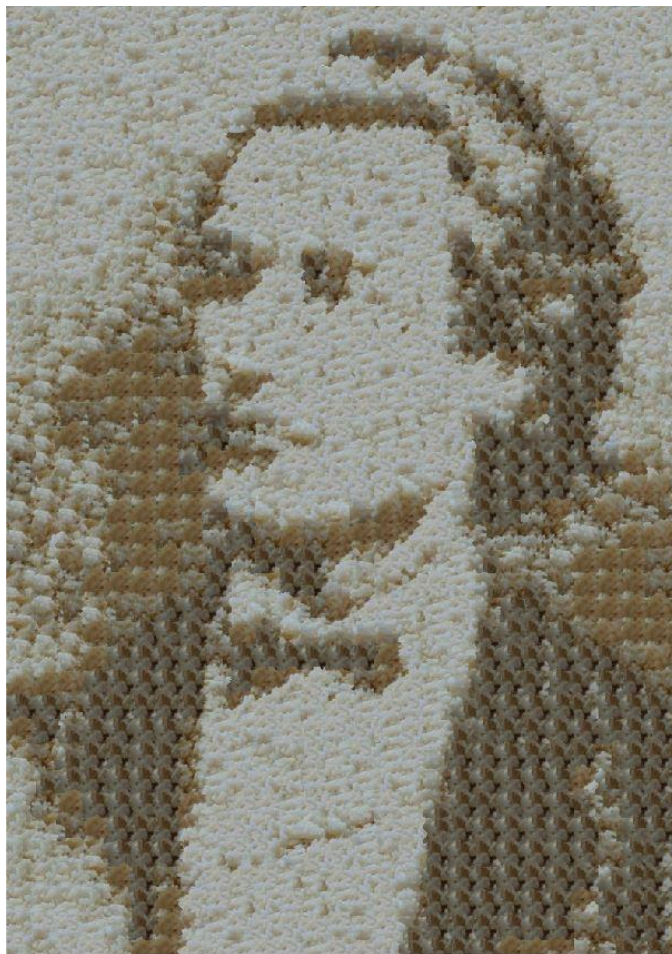# Transfer de textură

Exemplul 1
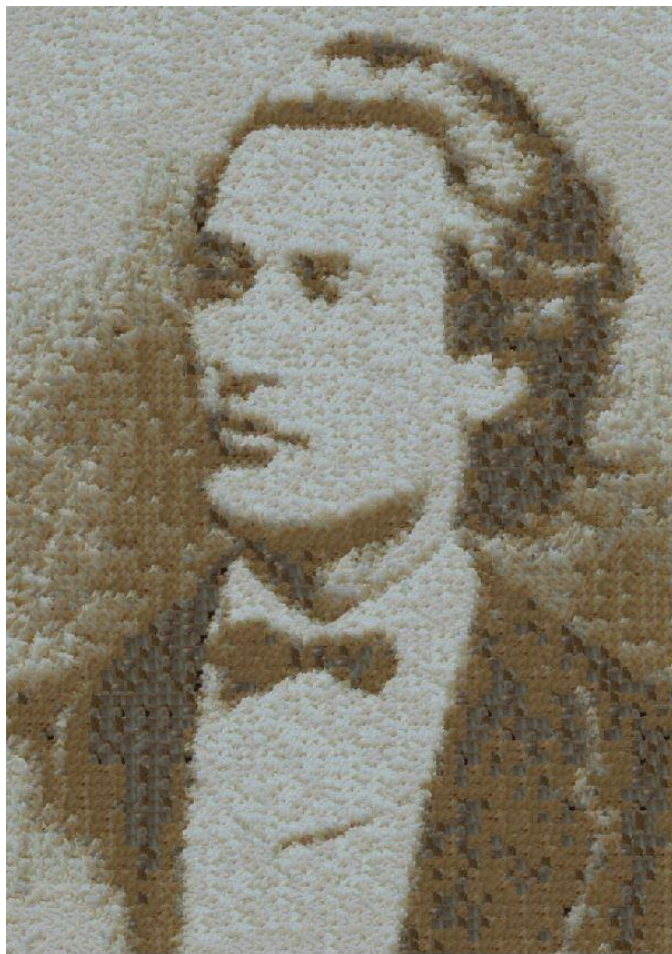

Imagine sursă

Textură
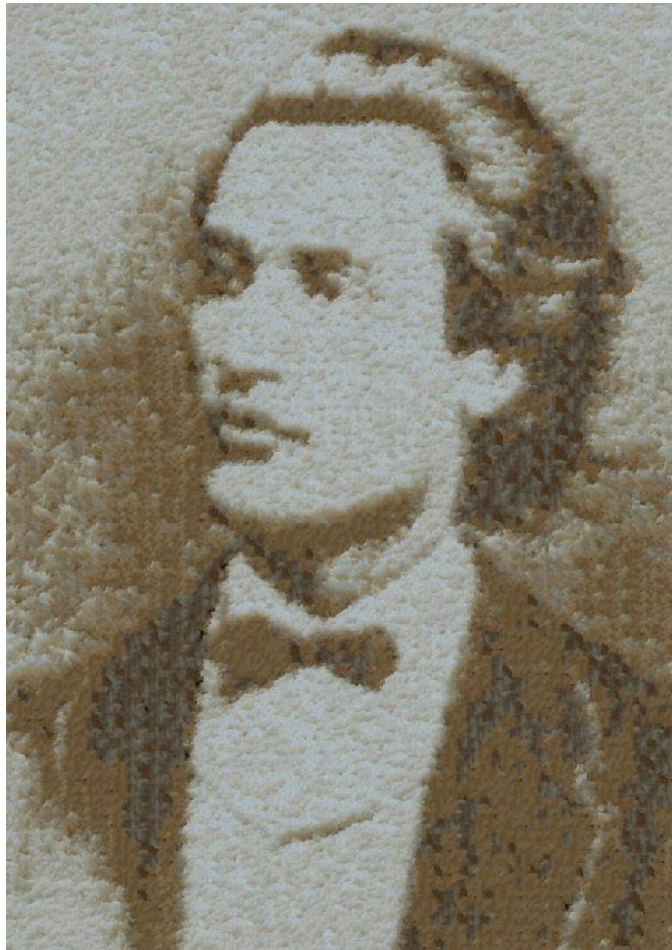
Iterația 1

Iterația 2

Iterația 3

Exemplul 2

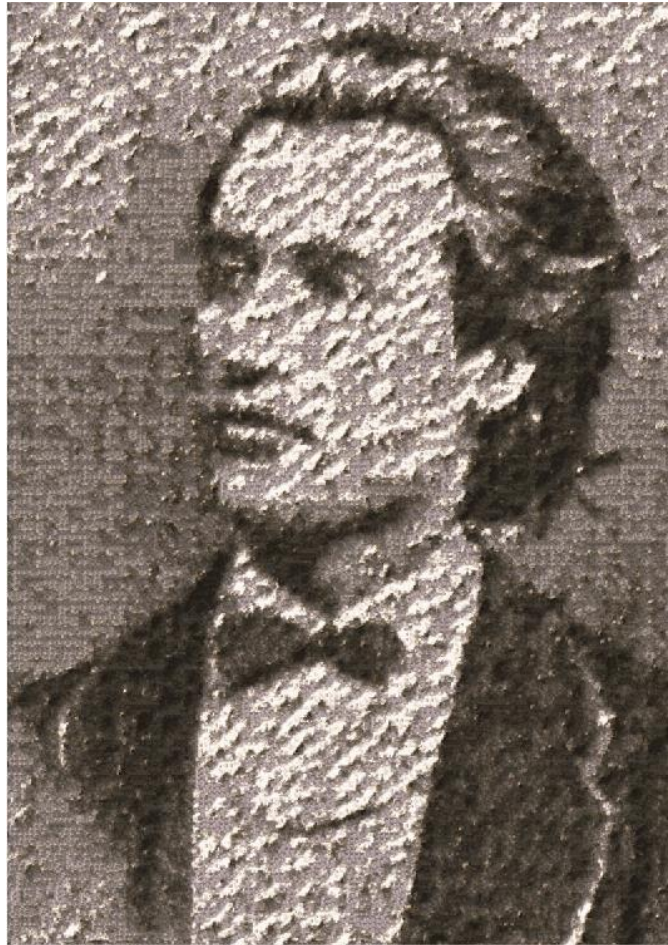
Imagine sursă

Textură

Iterația 1

Iterația 2

Iterația 3

Observații

În urma executării programului pentru diferite texturi, am observat că pentru obținerea unui rezultat satisfăcător trebuie să variăm dimensiunea blocului în funcție de conținutul imaginii inițiale. Astfel, pentru texturile care conțin foarte multă informație importanta(exemplul texturii cu rachita, în care fibrele de lemn trebuie să se îmbine perfect) vom selecta dimensiunea blocurilor să fie destul de mare(96), in timp ce, pentru texturile intiale care nu au nevoie de o precizie foarte mare la imbinare, putem selecta blocuri de dimensiune mai mica(36).