

① 写写写

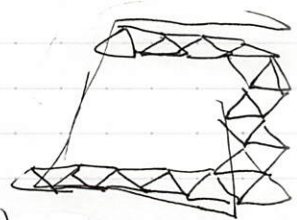
この右の色を図はこう

○のモザイク → 小つう

□のモザイク → 大つう

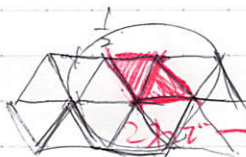
△の ... → (ありと大つう)

・ 三点決める

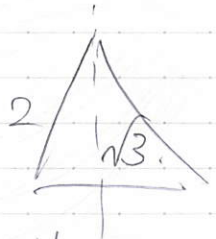


◇の ... → (大つう, 大つう)

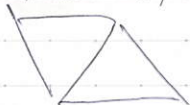
大つう大つう



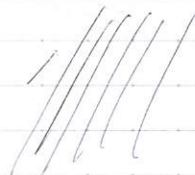
大つう大つう大つう



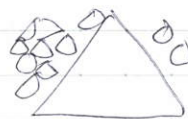
$P(x_1, y_1) (x_2, y_2)$



$(x_3, y_3) (x_4, y_4)$



○ 線かく



○ △ かく

→ (黒→△, 白→△)

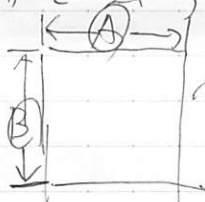
白黒に

点の位置

大つう大つう大つう

①の図

どうやって描くの？ ...



255 (黒) \Rightarrow for (A)
for (B)
if (~~0~~ 255)

最初 □ 2 点打つ random(0, 255) < 255
 \rightarrow 三角のドットで 点描する

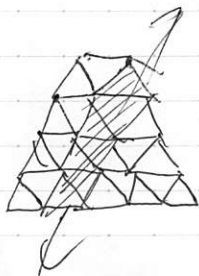


色が濃い部分 \rightarrow 多く点描する
の点数

あまのうた
カラフル
に色を付ける

または... 色の境界をうまくつける
 \rightarrow 斜交法を使う

△とか(□とか) 斜交法を使うと描ける



2D スライド法

(2次元、ルビック cube) 斜交法
で描く

1D スライド法

Image Buisness 2017? OK



点列を線にする

7/12/2017/2017

2017

HSBでわかるか。

→ Hue で抽出 (1次元) → 2次元 cell として処理して。
(RGB - 3次元) 関係で

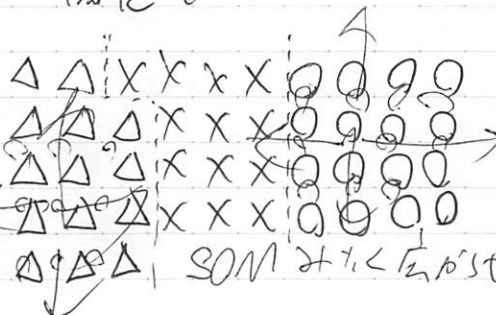
→ K-means?

(差分が小さくなるようにする)
合計

→ 一番近い線に近づける

→ 差分をとり、一番近いやつを探す

→ 平均として線に近づける



↓



1. 四角(枠)を作る

2. 中の差分を調べる

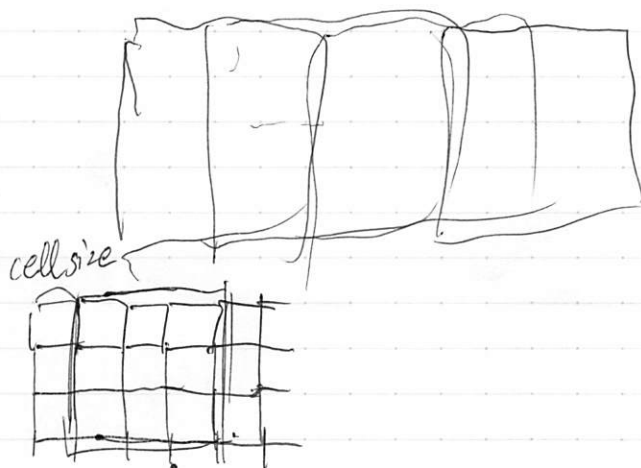
3. その値に応じて線をつける

グリッドが線に近づけるようにする

○ 2次元線上に全部集めるように。

○ 差分が大きいと全部の点が集まる。

— 1 — 1 — 1 —



$$\text{Layer} = \text{block} \times \text{block} \times \frac{\text{height}}{\text{width} \times \text{cell size}}$$

→ 中で色の種類を区別する ~~点~~

↓
点そう

↓
ドローイング