



Politechnika Łódzka
Instytut Informatyki

PRACA DYPLOMOWA MAGISTERSKA

Automatyczne generowanie obrazów typu Thread Art z zastosowaniem wybranych algorytmów sztucznej inteligencji

Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej

Promotor: dr inż. Witold Marańda

Dyplomant: inż. Michał Suliborski

Nr albumu: 239713

Specjalność: Inżynieria oprogramowania i uczenie maszynowe

Łódź, wrzesień 2022



Instytut Informatyki

90-924 Łódź, ul. Wólczańska 215, budynek B9
tel. 042 631 27 97, 042 632 97 57, fax 042 630 34 14 email: office@ics.p.lodz.pl

Streszczenie

Niniejsza praca magisterska opisuje zagadnienie i różne metody automatycznego generowania obrazów typu Thread Art oraz opisuje autorską metodę wykorzystującą sieci neuronowe do stworzenia maski z wagami, która później zostaje użyta do wygenerowania lepszych jakościowo obrazów. Implementacja metody uwzględnia szereg parametrów, takich jak liczba wykorzystanych gwoździ oraz sposób ich rozmieszczenia, a ponadto parametryzuje właściwości tworzenia maski dając możliwość wyczulenia algorytmu na częstsze wybieranie nitek biegących przez tło obrazu, jego obiekt lub krawędzie obiektu. W niniejszej pracy przedstawione zostanie również zagadnienie jakim jest sztuka komputerowa, sztuka algorytmiczna oraz wprowadzenie do tematyki automatycznego generowania obrazów Thread Art i przedstawienie szeregu metod wykorzystanych w innych rozwiązaniach tego problemu. Następnie przedstawiono także autorską metodę tworzenia takich obrazów, sposób implementacji tej metody, a także przedstawiono i omówiono wyniki. W podsumowaniu, oprócz oceny otrzymanych wyników, zaproponowano również dwa sposoby na kontynuowanie projektu w przyszłości.

Słowa kluczowe— Thread Art, grafika komputerowa, sztuczna inteligencja, algorytmy, inżynieria oprogramowania

Abstract

This master thesis describes concept and various methods of automatic generation of Thread Art images and also it describes the proprietary method that uses neural networks to create a mask with weights, which is then used to generate better-quality images. The implementation of this method takes into account a number of parameters, such as the number of nails used and the shape of their arrangement, and also parameterizes the properties of creating a mask, making it possible to make the algorithm sensitive to more frequent selection of threads running through the background of the image, its object or the edges of the object. This paper presents the issue of computer art, algorithmic art and an introduction to the topic of automatic generation of Thread Art images and a presentation of a number of methods used in other solutions to this problem. Then, the proprietary method of creating such images is presented along with the implementation of this method, and the results are presented and discussed. In conclusion, in addition to the evaluation of the results obtained, two ways to continue the project in the future are also proposed.

Keywords— Thread Art, computer graphics, artificial intelligence, algorithms, software engineering

Spis treści

1 Wstęp	7
1.1 Wprowadzenie do tematu sztuki komputerowej	7
1.2 Zakres i problematyka pracy	8
1.3 Cele pracy	9
1.4 Metoda badawcza	10
1.5 Przegląd literatury w dziedzinie	11
1.6 Układ pracy	12
2 Automatyczne generowanie obrazów typu Thread Art	14
2.1 Podstawowe koncepty i definicje	14
2.2 Wstęp do zagadnienia generowania obrazów typu Thread Art	17
2.3 Standardowa metoda generowania obrazu	19
2.3.1 Dane wejściowe	19
2.3.2 Opis algorytmu	23
2.3.3 Dane wyjściowe	23
2.4 Techniki stosowane w celu poprawy jakości wygenerowanych obrazów	24
2.4.1 Edycja kontrastu	24
2.4.2 Automatyczny dobór parametrów	25
2.4.3 Maska z wagami	26
2.4.4 Wizualizacja	28
3 Przegląd istniejących rozwiązań	31
3.1 Podstawowa metoda autorstwa Jenny Ma	31
3.1.1 Opis rozwiązania	31
3.2 Metoda wykorzystująca maski autorstwa Calluma McDougalla	33
3.2.1 Opis rozwiązania	33
3.3 Metoda Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego	35
3.3.1 Opis rozwiązania	35
3.4 Metoda Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira	38
3.4.1 Opis rozwiązania	38
4 Autorska metoda generowania obrazów	41
4.1 Dane wejściowe	42
4.2 Generowanie słowników pozycji	43
4.3 Opis algorytmu	45
4.4 Parametry	46
4.5 Wizualizacja danych	49

5 Implementacja	53
5.1 Sprzęt i technologie	53
5.2 Generowanie słowników	54
5.2.1 Zewnętrzne biblioteki	54
5.2.2 Parametry	54
5.2.3 Obliczanie pozycji gwoździ	55
5.2.4 Tworzenie słowników	57
5.2.5 Zapis do pliku	58
5.3 Generowanie obrazów	58
5.3.1 Zewnętrzne biblioteki	59
5.3.2 Parametry	59
5.3.3 Przygotowanie danych wejściowych	60
5.3.4 Algorytm	62
5.3.5 Zapis i wizualizacja	66
6 Analiza porównawcza wybranych metod generowania obrazów	69
6.1 Wskaźniki oceny podobieństwa	69
6.1.1 Ocena automatyczna	70
6.1.2 Ocena subiektywna	72
6.2 Opis zbioru obrazów wejściowych	73
6.3 Porównanie z pomocą technik automatycznych i subiektywnych	74
6.3.1 Porównanie dla zdjęcia Marilyn Monroe	74
6.3.2 Porównanie dla zdjęcia Winstona Churchilla	75
6.3.3 Porównanie dla zdjęcia Buzzza Aldrina	77
6.3.4 Porównanie dla fragmentu obrazu Penitent Magdalene	78
6.3.5 Porównanie dla klatek z filmu Joker i Lśnienie	80
6.3.6 Porównanie dla fragmentów obrazów Du-Fu oraz Vincenta van Gogh	82
6.3.7 Porównanie dla zdjęć Mahatme Gandhiego oraz Nelsona Mandeli	83
6.3.8 Porównanie dla zdjęć Salvadoria Dali, Alana Turinga oraz grafiki maski Fawkesa	85
7 Podsumowanie	87
7.1 Omówienie wyników	87
7.2 Możliwości rozwinięcia tematu pracy	89
7.3 Wnioski	90
Bibliografia	91
Spis rysunków	93
Spis listingów	95
Spis tabel	97

Rozdział 1

Wstęp

1.1 Wprowadzenie do tematu sztuki komputerowej

Termin “sztuka” jest odpowiednikiem łacińskiego słowa “ars”, od którego wywodzi się wiele słów w nowożytnych językach, tj. włoski/hiszpański - arte, angielski - art. Znaczenie tego słowa zmieniało się dość drastycznie przez ostatnie kilkaset lat. Począwszy od starożytności termin ten był ściśle techniczny i oznaczał wszelką umiejętność wytwarzania według reguł, rzemiosło i naukę, a nie obejmował takich dziedzin jak poezja czy malarstwo. Dopiero w Renesansie, czyli na przełomie XVI i XVII wieku, zaczęto włączać dziedziny plastyczne i pisane do definicji sztuki, by z czasem nadać im miano sztuk pięknych, sztuk wyzwolonych. Dostrzeżono, że w pewnych tworach mniej ważna jest wiedza, a bardziej talent i smak, a więc sztuka jest czymś różnym od nauki [1]. Z czasem sztuki piękne zaczęto nazywać po prostu sztuką, a dyskusje na temat tego co nazwać sztuką, a co z tej definicji wyrzucić urosły do miana wybitnie kontrowersyjnych.

Jednym z wielu rodzajów sztuki, z którymi można mieć dzisiaj styczność, jest sztuka komputerowa (ang. computer art). Jest to każde dzieło, które według aktualnych definicji możemy zakwalifikować jako sztukę, lecz przy stworzeniu lub obejrzeniu których komputery odgrywają jakąś rolę. Takimi dziełami mogą być wszelkiego rodzaju obrazy, dźwięki, animacje ale też gry czy algorytmy [2].

Jedną z dziedzin sztuki komputerowej, na której opiera się niniejsza praca, jest sztuka algorytmiczna (ang. algorithmic art). Jest to forma sztuki, która bazuje na algorytmicznej powtarzalności, na przykład na wzorcu wizualnym lub na kompozycji

muzycznej. Podstawą sztuki algorytmicznej jest pewna przewidywalna matematycznie struktura służąca do wytwarzania obrazu, dźwięku czy obiektu. Zalicza się do niej jednak głównie dzieła wizualne, których wygląd wygenerowany został przez algorytm. Podkreślić natomiast należy, że to nie komputer jest wyłącznym twórcą dzieła, a jedynie wykonawcą skomplikowanych obliczeń, które człowiek scieśle zawał w algorytmie [3]. Twórców takich dzieł potocznie nazywa się algorystami.

W 2016 roku Petros Vrellis, grecki inżynier i artysta, zaprezentował ciekawą metodę łączącą tradycyjną sztukę nitkową ze sztuką algorytmiczną. Wykorzystał on program komputerowy do wygenerowania trasy nitki po ramce składającej się z kilkuset haczyków. Jako rezultat otrzymał dzieło przypominające obraz wejściowy, na którym efekt ten w całości osiągnięty został poprzez przecinania się odpowiednio poprowadzonych nitek [4].

1.2 Zakres i problematyka pracy

Niniejsza praca dotyczy przede wszystkim zagadnień grafiki komputerowej, w których to przedstawia proces obróbki obrazów w grafice rastrowej z wykorzystaniem podstawowych operacji takich jak korekta kontrastu czy obróbka geometryczna. Dodatkowo, użyte zostaną również zaawansowane techniki sztucznej inteligencji oraz podstawowe operacje morfologiczne, aby w rezultacie otrzymać zestaw danych wejściowych dla pracy algorytmu tworzącego obraz wyjściowy.

Zasadniczą część pracy stanowią elementy sztucznej inteligencji i algorytmiki. Zostaną tu omówione różne techniki i metody wykorzystane w przeszłości do rozwiązania problemu oraz ich wpływ na różnorodność danych wejściowych. Ponadto zastosowano sieć neuronową w celu intelligentnego usunięcia tła z obrazu.

Na końcu, w mniejszym stopniu, poruszone zostaną również elementy inżynierii oprogramowania, gdyż do zweryfikowania i zwizualizowania efektów niezbędne było stworzenie programu komputerowego zdolnego efektywnie przetworzyć dane wejściowe.

Podjęty problem na pierwszy rzut oka może wydawać się mało istotny, jednak rozwój sztuki towarzyszy ludzkości od zawsze. Jest to abstrakcyjny sposób wyrażania emocji i świata, często ciekawszy niż historia pisana lub opowiadana. Dzięki tak

szybkiemu rozwojowi technologicznemu wiele dziedzin, w tym także sztuka, znalazła rozwiązanie pewnych problemów i zdobyła możliwość tworzenia rzeczy niegdyś niemożliwych. Co więcej, przedstawiane rozwiązanie nie musi służyć jedynie sztuce. Niniejsza praca zbadała również wpływ portretów wykonanych w technice Thread Art na systemy automatycznego rozpoznawania twarzy.

Podstawowym celem pracy jest konstrukcja prostego w użyciu narzędzia, które po bardzo krótkim wprowadzeniu pozwala każdemu użytkownikowi stworzyć wysokiej jakości obraz w stylu Thread Art. Oprócz tego, dzięki wnikliwym testom i wielu przeprowadzonym doświadczeniom udało się określić jakie cechy danych wejściowych wpływają na jakość rezultatów i jakie techniki można użyć, w celu poprawy własności obrazów wejściowych i przystosować je do współpracy z algorytmem.

Udało się też zastosować techniki wielokrotnie przyspieszające tworzenie pojedynczych obrazów, dzięki zastosowaniu słowników przechowujących dane punktów w pliku binarnym i dostosowywaniu obrazów wejściowych pod kilka najpopularniejszych predefiniowanych proporcji.

1.3 Cele pracy

Ze względu na mnogość aspektów i dziedzin poruszanych w pracy, jej cele określone zastały w sposób równie szeroki i wyglądają następująco:

- Zaprezentowanie dawnego i aktualnego postrzegania sztuki oraz przedstawienie sztuki komputerowej, jej podkategorii i miejsca w odniesieniu do sztuki ogółem. Ponadto, dokładne opisanie i zaprezentowanie sztuki typu Thread Art oraz jej komputerowej wersji (ang. Computational Thread Art).
- Opisanie algorytmów powstawania obrazów typu Thread Art oraz metod pozwalających na uzyskiwanie lepszych rezultatów. Zrozumienie i określenie przydatności konkretnej metody do konkretnego rodzaju obrazu wejściowego.
- Opisanie znanych metod porównywania grafik komputerowych oraz dobór odpowiednich metod do porównywania obrazów wejściowych do wyjściowych oraz wyjściowych miedzy sobą. Analiza porównawcza dotychczasowych algorytmów i metod generowania obrazów typu Thread Art.
- Opracowanie nowej metody tworzenia obrazów typu Thread Art mającej na

celu zwiększenie wszechstronności danych wejściowych, zwiększenie szybkości generowania obrazów wyjściowych oraz ich jakości, zarówno bezwzględnej (mierzonej matematycznie), jak i subiektywnej (oceniając ogólny aspekt wizualny).

- Implementacja programu w języku Python pozwalającego na generowanie obrazów typu Thread Art oraz umożliwiającego zmianę parametrów w celu dopasowania ich pod konkretny obraz wejściowy.

1.4 Metoda badawcza

Pierwszym elementem metody badawczej jest studium literaturowe. Zacząć należy od samego twórcy opisywanej techniki - Petrosa Vrellisa - oraz jego artykułu gdzie technika ta po raz pierwszy została zaprezentowana [4]. Dalszą część studium stanowią niewielkie projekty napisane w Pythonie lub JavaScriptie dostępne na popularnych stronach oferujących systemy kontroli wersji, na przykład GitHub, w większości nie opisujące jednak dokładnie użytej metody, a jedynie jej implementacje [5] [6]. Istnieją również projekty komercyjne prezentujące jedynie wyniki swojej pracy bez żadnego oglądu do sposobu ich przygotowania [7]. Najbardziej obfitym w dokładne informacje dotyczące metod powstawania obrazów typu Thread Art są artykuły naukowe, a przede wszystkim “Automatic thread painting generation” autorstwa Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira [8] oraz “String Art: Towards Computational Fabrication of String Images” autorstwa Michaela Birsaka, Floriana Rista, Petera Wonka i Przemysława Musialskiego [9]. Ponadto, oprócz literatury problemu niezbędne jest zapoznanie się z dokumentacją techniczną narzędzi programistycznych takich jak Python 3.9 [10] oraz wykorzystanych bibliotek takich jak NumPy [11], OpenCV [12], Rembg [13] oraz PyCairo [14]. Wszystkie powyższe źródła są dostępne jedynie w języku angielskim.

Następnym krokiem jest dokładna analiza budowy i sposobu działania istniejących rozwiązań, których autorzy zdecydowali się tymi informacjami podzielić. Zalicza się do tego spis rodzajów i metod użytych do obróbki danych wejściowych, opis algorytmu generowania ścieżki dla nitki oraz sposób wizualizacji efektów końcowych.

Po zbudowaniu solidnych teoretycznych podstaw przystąpić należy do projekto-

wania i implementacji autorskiego rozwiązania. Na początku jest to praca odtwórcza, mająca na celu stworzenie systemu podobnego do istniejącego i oferujące podobne możliwości, mając na uwadze przyszłe wdrożenie nowatorskich rozwiązań wyróżniających nowe rozwiązanie od tych istniejących. Na końcu ma miejsce faktyczna implementacja zaproponowanej metody.

Ostatnim elementem jest dokładna analiza i opis otrzymanych wyników, porównanie ich z istniejącymi rozwiązaniami oraz automatyczna i subiektywna ocena.

1.5 Przegląd literatury w dziedzinie

Ze względu na małą popularność wybranego tematu oraz jego relatywną nowość w dziedzinie sztuki komputerowej i sztuki algorytmicznej, literaturę podzielono na trzy następujące kategorie:

- Najbardziej obfitym w metody i ich implementacje źródłem są wszelkiego rodzaju zasoby internetowe, takie jak repozytoria, strony internetowe, artykuły, blogi oraz filmy wideo. Głównymi pozycjami wykorzystanymi do analizy i zgłębiania tematu są:
 - Artykuł oraz film Petrosa Vrellisa, który jako pierwszy zaprezentował technikę komputerowego Thread Art'u [4].
 - Film oraz repozytorium Jenny Ma, autorki prostej implementacji algorytmu tworzenia obrazów typu Thread Art [6] [15].
 - Repozytorium Calluma McDougalla, który wykorzystał i opisał metodę wykorzystującą maski z wagami do tworzenia obrazów typu Thread Art [5]
- Literatura książkowa poruszająca głównie tematykę sztuki i sztuki komputerowej oraz literatura naukowa w szczegółowy sposób przedstawiająca generowanie obrazów typu Thread Art:
 - Selected Works, czyli zestaw wielu dzieł sztuki algorytmicznej oraz przemyśleń pomagających zrozumieć czym jest sztuka algorytmiczna autorstwa Kerry'ego Mitchella [3].
 - "Automatic thread painting generation" autorstwa Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira [8].

- “String Art: Towards Computational Fabrication of String Images” autorstwa Michaela Birsaka, Floriana Rista, Petera Wonka i Przemysława Musalskiego [9].
- Dokumentacje techniczne narzędzi i bibliotek niezbędnych do swobodnego stworzenia autorskiego programu generującego i wizualizującego obrazy typu Thread Art:
 - Dokumentacja języka Python 3.9, w którym zaimplementowana została autorska metoda [10].
 - Biblioteka NumPy, która jest podstawowym pakietem do obliczeń numerycznych w Pythonie. Zapewnia ona wielowymiarowy obiekt tablicowy, różne obiekty pochodne, takie jak tablice i macierze z maską oraz zestaw procedur do szybkich operacji na nich [11].
 - Biblioteka OpenCV, która jest biblioteką otwarto-źródłową dla - między innymi - języka Python, zawierającą kilkaset algorytmów manipulacji obrazu oraz wykorzystującą tablice NumPy jako obiekt przetrzymywania obrazu [12].
 - PyCairo to zorientowany obiektowo interfejs dla biblioteki Cairo. Jest ona biblioteką służącą do tworzenia i obróbki wektorowej grafiki dwuwymiarowej [14].
 - Biblioteka Rembg autorstwa Daniela Gatisa to narzędzie, które umożliwia rozdzielenie obrazu na tło i obiekty pierwszoplanowe z pomocą jednego z dołączonych do biblioteki pretrenowanych wyspecjalizowanych modeli sieci neuronowej [13].

1.6 Układ pracy

Tematem pracy jest automatyczne generowanie obrazów typu Thread Art z zastosowaniem wybranych algorytmów sztucznej inteligencji. Za główny cel pracy przyjęto zbadanie i porównanie różnych metod tworzenia takich obrazów oraz zaproponowanie, zaimplementowanie i przetestowanie autorskiej metody. Niniejszy rozdział zawiera wstęp do tematyki sztuki, zakres i cele pracy, opis metody badawczej oraz przegląd literatury w dziedzinie. W rozdziale 2 opisano podstawową technikę auto-

matycznego tworzenia obrazów Thread Art oraz techniki, które stosuje się w celu poprawy jakości generowanych obrazów. W rozdziale 3 dokonano przeglądu i opisu istniejących rozwiązań, natomiast w rozdziale 4 opisano metodę autorską. W rozdziale 5 przedstawiono implementację autorskiej metody, a w rozdziale 6 porównano obrazy wygenerowane metodą autorską ze sobą oraz z wynikami metod innych twórców. W podsumowaniu pracy przedstawiono skuteczność zaproponowanej metody oraz pokazano, że metoda ta sprawdza się w szerszej dziedzinie obrazów niż metoda podstawowa oraz wymaga dużo mniejszej ilości przygotowań niż metody wyspecjalizowane, oferując przy tym szereg jasno zdefiniowanych parametrów mogących znacznie wpływać na efekt końcowy. Na końcu zaproponowano także dwie możliwości dalszych badań w dziedzinie tematu.

Rozdział 2

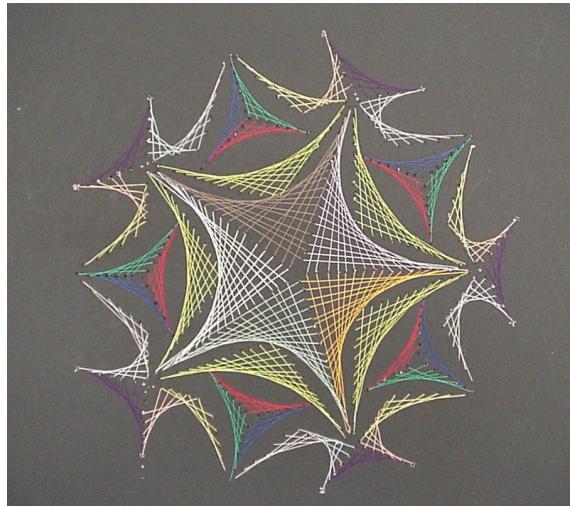
Automatyczne generowanie obrazów typu Thread Art

Niniejszy rozdział zgłębia zagadnienie automatycznego generowania obrazów typu Thread Art oraz omawia techniki, które można zastosować w celu osiągnięcia lepszych jakościowo rezultatów. Omówione zostaną podstawowe pojęcia niezbędne do głębokiego zrozumienia tematu, nakreślona zostanie historia powstania tej techniki oraz przedstawiony zostanie dokładny proces powstawania takich obrazów.

2.1 Podstawowe koncepty i definicje

Thread Art, znany również jako String Art lub Pin Art, to technika wykorzystująca nitki różnego koloru poprowadzone przez gwoździe rozprowadzone w dowolny sposób na desce lub innej płaskiej powierzchni. Wykonane w ten sposób dzieła mogą przypominać rzeczywiste jak i abstrakcyjne obiekty. Przykład tej techniki widoczny jest na rysunku 2.1.

Computational Thread Art to technika zapoczątkowana w 2016 roku przez greckiego inżyniera Petrosa Vrellisa, która łączy ze sobą technikę tradycyjnego Thread Art'u ze sztuką algorytmiczną, aby w rezultacie otrzymać obraz jak najbardziej podobny do wejściowego. Osiągane jest to poprzez przecinanie się odpowiednio prowadzonych przez gwoździe nitek, jak jest to widoczne na rysunku 2.2.Więcej informacji na temat tej techniki oraz sposobu w jaki takie obrazu są generowane omówiono w rozdziale 2.2.



Rysunek 2.1: Przykład obrazu Thread Art.

Źródło: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f7/StringArt.jpg>

W pracy będą wykorzystywane również następujące pojęcia z zakresu Thread Art'u, przedstawione na rysunku 2.3.

Płótno (ang. canvas), nazywane również planszą (ang. board) lub deską (ang. plank), to płaska przestrzeń do której przyczepione są gwoździe.

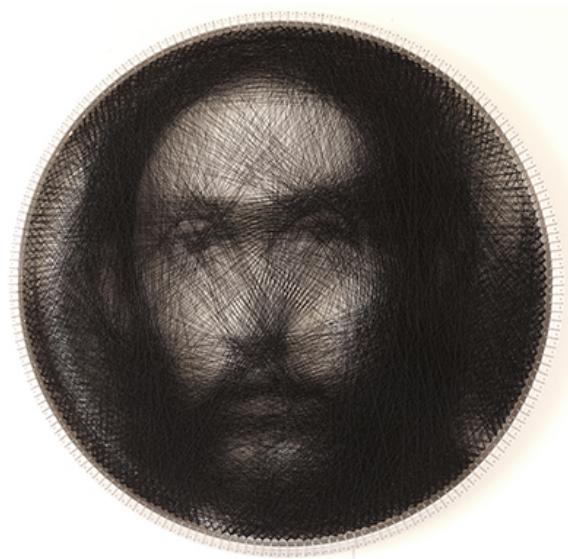
Gwoźdż (ang. nail), nazywany również pinezką (ang. pin), punktem (ang. point), wierzchołkiem (ang. vertex) lub haczykiem (ang. hook), to punkt rozdystybuowany na ramce, przez którą prowadzone są nitki.

Ramka (ang. frame) odnosi się do wszystkich gwoździ na płótnie, najczęściej ułożonych na okręgu w równych odstępach od siebie.

Nitka (ang. thread), nazywana również krawędzią (ang. edge), to tak naprawdę odcinek nici poprowadzony pomiędzy dwoma dowolnymi gwoździami.

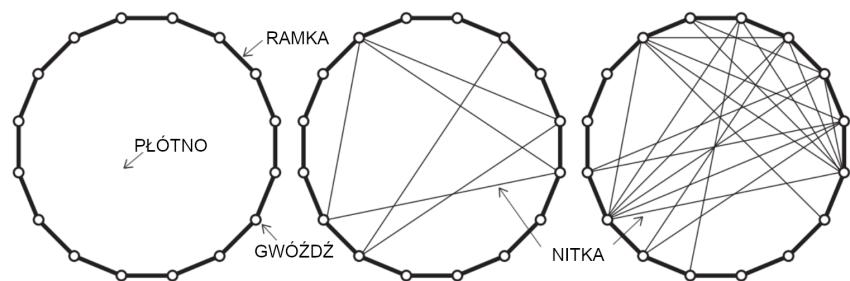
Wśród technik wizualizacji cyfrowej obrazów typu Thread Art wyróżniamy dwa rodzaje, zależne od użytej do tej wizualizacji metody reprezentacji graficznej. Jest to grafika rastrowa i grafika wektorowa. Zestawienie grafiki rastrowej i wektorowej prezentuje rysunek 2.4, a ich definicje są przedstawione poniżej.

Grafika rastrowa, zwana również grafiką bitmapową, to rodzaj obrazu cyfrowego, który wykorzystuje prostokątne piksele ułożone w formie siatki do reprezentowania obrazu. Każdy taki obraz musi mieć określony rozmiar i przestrzeń barw, a jego przybliżanie lub powiększanie powoduje stratę jakości i uwidocznienie pojedynczych pikseli.



Rysunek 2.2: Przykład obrazu Computational Thread Art autorstwa Petrosa Vrellisa przedstawiający Chrystusa namalowanego przez El Greco.

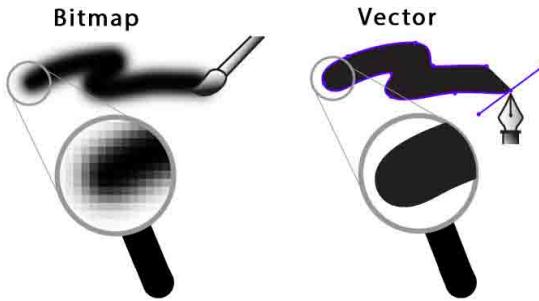
Źródło: <http://artof01.com/vrellis/images/work/christ.jpg>



Rysunek 2.3: Grafika przedstawiająca definicje płótna, gwoździa, ramki i nitki.

Grafika wektorowa to sposób reprezentacji oparty o sekwencję poleceń lub twierdzeń matematycznych, które opisują linie i kształty w przestrzeni. W odróżnieniu od grafiki rastrowej, nie mamy tu określonych miejsc dla pikseli, a co za tym idzie, przybliżanie lub powiększanie obrazu nie powoduje utraty jego jakości.

Finalnie, każdy obraz cyfrowy prezentowany na ekranie lub nośniku fizycznym ma charakter rastrowy i o jego jakości wizualnej decydują parametry monitora lub drukarki. Wizualizacja rzeczywista obrazów Thread Art różni się znacznie od dwóch wyżej opisanych reprezentacji.



Rysunek 2.4: Różnica miedzy grafiką rastrową a wektorową.

Źródło:

<http://archive.fabacademy.org/2017/fablabboscana/students/128/week2file/bit.jpg>

2.2 Wstęp do zagadnienia generowania obrazów typu Thread Art

Thread Art to technika wykorzystująca różnokolorowe nitki poprowadzone przez gwoździe do stworzenia dzieł przypominających tak rzeczywiste jak i abstrakcyjne obiekty. Sięga ona końca XIX wieku i spopularyzowana została w latach 60' ubiegłego wieku. Jest to technika bardzo prosta i opisana nierygorystycznie, przez co była łatwa do wykonywania szczególnie dla dzieci, wprowadzając je w proste matematyczne koncepty.

W 2016 roku grecki inżynier i artysta - Petros Vrellis - zaprezentował światu w swoim artykule "A new way to knit" [4] nowatorską metodę łączącą ze sobą technikę tradycyjnego Thread Art'u ze sztuką algorytmiczną, którą nazwał "Computational Thread Art". Podstawowym elementem różniącym tę technikę od tradycyjnego Thread Art'u jest odpowiednio przygotowany obraz wejściowy, na podstawie którego algorytm dobiera ścieżkę nici tak, aby w rezultacie otrzymać obraz możliwie jak najbardziej przypominający obraz wejściowy, co osiągane jest przez przecinanie się poprowadzonych przez gwoździe nitek. Rezultatem algorytmu jest uporządkowana lista gwoździ i nitek, którą można wykorzystać zarówno do wizualizacji cyfrowej, jak i rzeczywistej. Dokładne omówienie wszystkich metod wizualizacji danych zwracanych przez algorytm znajduje się w sekcji 2.3.2, a na rysunku 2.5 przedstawione są obrazy wykonane przez Petrosa, zwizualizowane w formie rzeczywistego nawleczenia nitki na przygotowaną wcześniej ramkę.



Rysunek 2.5: Wszystkie 15 obrazów wykonanych przez Petrosa do dnia publikacji jego artykułu [4].

Źródło: <http://artof01.com/vrellis/images/work/all15small.jpg>

Komputerowy Thread Art jako pierwszy opisany został według pewnych konkretnych zmiennych. Ramka składać powinna się z 200 haczyków, równo rozmieszczonych na okręgu. Do stworzenia obrazu zostać może użyta nitka dowolnego koloru (choć najczęściej jest ona koloru czarnego) lub kilka różnokolorowych nitek w przypadku obrazów kolorowych, a sama rama mierzy 28 cali (około 71 centymetrów) średnicy. W zależności od nasycenia barw obrazu wejściowego, algorytm powinien wygenerować od trzech do czterech tysięcy połączeń, a sumaryczna długość trasy nitki sięga od jednego do nawet dwóch kilometrów długości.

Mimo sprecyzowania wielu zmiennych przez autora, zmiana tych parametrów jest niezbędna w niektórych przypadkach i zależy w głównej mierze od obrazu wejściowego oraz metody wizualizacji. W wielu projektach o tej tematyce, jak i w autorskiej metodzie, liczba gwoździ została zmieniona oraz dobierana jest w zależności od wybranego kształtu ramki, co ma również bezpośredni wpływ na liczbę wygenerowanych nitek. Ponadto, większość prac skupiało się na wizualizacji cyfrowej, stąd w zależności od rozmiaru płotna również i finalna sumaryczna długość wszystkich odcinków może różnić się od oryginalnych założeń.

2.3 Standardowa metoda generowania obrazu

Proces powstawania obrazu Thread Art jest złożony i wieloetapowy, przy czym każdy etap jest podatny na modyfikacje i w znaczący sposób potrafi wpływać na efekt końcowy. Przedstawiona niżej metoda opisuje standardowy proces generowania czarno-białego obrazu zakładając, że obraz wejściowy wpasowuje się w niezbędne kryteria, opisane w sekcji 2.3.1, a parametry zostały odpowiednio dobrane. Każda ze zmiennych oraz wszelkie wariacje i usprawnienia tej metody zostaną dokładnie przedstawione w sekcji 2.4 tego rozdziału.

2.3.1 Dane wejściowe

Głównym kryterium danych wejściowych jest obraz o proporcjach 1:1, gdyż to na jego podstawie algorytm określi ścieżkę nitki, która na przecięciach stworzy obraz możliwie jak najdokładniej przypominający oryginał. Należy tutaj powiedzieć, że obraz typu Thread Art może zostać stworzony na ramce w kształcie dowolnej figury wypukłej, natomiast każdy kształt rodzi różne techniczne problemy. Niezbędne jest określenie liczby ignorowanych najbliższych sąsiadujących gwoździ, gdyż nitki z nich prowadzone mogą biec wzdłuż krawędzi ramki lub powodować nierówne zageszczenie nitek we fragmentach obrazu. Powodują one trudne do przewidzenia zachowania algorytmu, które można łatwo wyeliminować trzymając się ramki w kształcie okręgu. Sam Petros Vrellis oryginalnie zaprezentował swoje dzieła z ramką w tym kształcie, stąd obraz wejściowy powinien być kwadratem, lub do takiego kwadratu zostać przycięty.

Jeśli chodzi o kolor, to już w oryginalnych pracach Petrosa dostrzec możemy obrazy kolorowe, natomiast rodzi to wiele problemów w kwestii wyświetlania takich obrazów. Możemy wygenerować taki obraz do postaci grafiki wektorowej lub rastrowej lub spróbować wykonać go z pomocą prawdziwych gwoździ i nitki. Ze względu na ogromne różnice wynikające z tych technik, algorytm również musiałby być odpowiednio dostosowany. W przypadku samego wyświetlania obrazów, algorytm potencjalnie mógłby pracować na trzech osobnych kanałach RGB i wyświetlić jako obraz kolorowy, lecz byłoby to niemożliwe do odtworzenia w rzeczywistości. Innym podejściem byłoby łączenie kilku wielokolorowych nitek i tworzenie różnych

elementów obrazu z różnych kolorów. Tutaj niestety podgląd cyfrowy byłby bardzo trudny, ze względu na to, że nachodzące na siebie piksele zastępowałyby się i wyglądałyby zupełnie inaczej niż wskazywałaby na to wersja rzeczywista. Stąd, dla uproszczenia tego opisu, jak i dla wszechstronności autorskiego rozwiązania, przez dalszą część całej pracy opisywane będą jedynie techniki pracy na obrazach czarno-białych. Zapewni to możliwe jak najbardziej zbliżony wygląd podglądu cyfrowego do potencjalnej wersji stworzonej w rzeczywistości. Więcej informacji o sposobach wyświetlania danych wyjściowych algorytmu znajduje się w sekcji 2.3.3.

Ważne jest również, aby podane zdjęcie posiadało wysoki kontrast, gdyż obrazy Thread Art nie radzą sobie dobrze z odwzorowywaniem szczegółów, a obrazy o wysokim kontraście mają tendencję do posiadania mniejszej ich ilości, podkreślając tym samym jednak charakterystyczne elementy obrazu. Na rysunku 2.6 przedstawiona jest różnica między zdjęciem z niskim i wysokim kontrastem. Na rysunku 2.6b widać, że szczegóły włosów oraz pióra zostały utracone, natomiast nie wpłynie to negatywnie na działanie algorytmu. Ponadto, kolor twarzy rozjaśnił się, a szczegóły twarzy takie jak oczy, usta czy nos pociemniały. Dzięki temu algorytm częściej wybierać będzie nitki które ominą jasne fragmenty twarzy, natomiast skupi się na jej charakterystycznych elementach lepiej odwzorowując całokształt obrazu.



(a) obraz bez modyfikacji kontrastu

(b) obraz ze zwiększoną kontrastem

Rysunek 2.6: Porównanie obrazu nie poddanego poprawie kontrastu z obrazem o poprawionym kontraście.

Źródło: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7d/Lenna_%28test_image%29.png

Ze względu na to, że obraz tworzony jest tylko i wyłącznie z czarnych linii będącymi cięciwami okręgu oraz białych fragmentów, które nie zostały pokryte nitką, ważne jest aby istniało wiele takich cięciw, które pokrywają ciemne elementy obrazu, nie powodując przy tym niechcianego pokrycia białych elementów obrazu. Cechę tę można nazwać stopniem enklaw segmentacji obrazu. Jest to jedna z najważniejszych cech obrazu wejściowego i należy dążyć do tego, żeby liczba takich enklaw była jak najmniejsza. Ponadto, nie sama liczba enklaw segmentacji ma wpływ na wynik końcowy, ale także kształt samych segmentów.

Wyjaśnić jednak najpierw należy czym jest segmentacja obrazu. Jest to proces jego podziału na segmentu, lub inaczej obszary, które są podobne pod pewnymi względami. Otrzymany w ten sposób obraz jest mniej szczegółowy i nie zawiera pełnej informacji, podobnie jak obraz będący wynikiem algorytmu wykrywania krawędzi, na przykład filtra Sobela.

Występuje kilka rodzajów segmentacji:

- metody punktowe, takie jak progowanie, gdzie po analizie histogramu i ustaleniu progów wynikiem jest obraz binarny, lub klasteryzacja, gdzie podział następuje na podstawie cech danego piksela;
- metody krawędziowe, gdzie do znalezienia danych obszarów stosowane są algorytmy wykrywania krawędzi;
- metody obszarowe, takie jak rozrost obszaru zaczynając od konkretnego miejsca na obrazie, łączenie lub dzielenie obszarów;
- metody hybrydowe wykorzystujące kilka powyższych technik, na przykład rozrost obszarów z wykorzystaniem informacji o krawędziach;
- metody wykorzystujące sieci neuronowe, które inteligentnie wykrywają obszary obiektów.

Na rysunku 2.7 pokazane jest zestawienie obrazów z różną liczbą segmentów i enklaw segmentacji oraz o różnych ich kształtach. Dla ułatwienia wybrane zostały obrazy binarne, aby ich segmenty były łatwo widoczne. Na rysunku 2.8 natomiast przedstawiono jak standardowy algorytm tworzenia obrazów Thread Art radzi sobie z tymi obrazami. Zauważać można, że to nie liczba samych segmentów, a liczba enklaw segmentów oraz kształt segmentów ma kolosalny wpływ na jakość otrzymanego obrazu wejściowego. Ze względu na skrajnie wysoką liczbę enklaw segmentacji i tym

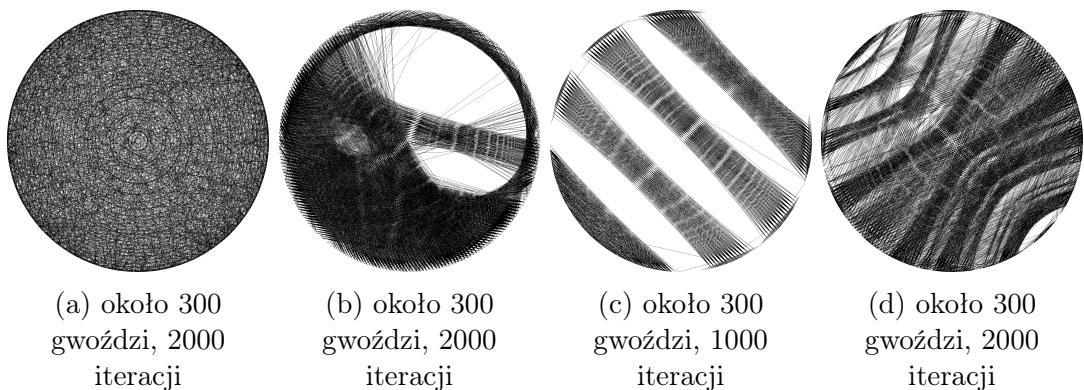
samym brak nitek mogących zostać poprowadzonych bez pokrywania znacznej ilości białych pól obraz 2.8a nie mógł zostać odwzorowany poprawnie, bez względu na algorytm. Obraz 2.8b ze względu na małą liczbę segmentów został odwzorowany dużo lepiej. Mimo że białe koło na czarnym tle zostało pokryte kilkoma niepożądanymi nitkami, a do odtworzenia czarnego koła niezbędne było poprowadzenie nitek przez część pola białego, to wygenerowany obraz jest bardziej czytelny. Obrazy 2.8c i 2.8d w widoczny sposób prezentują wpływ kształtów segmentów. Na pierwszym prawie wszystkie wygenerowane linie są poprawne, natomiast na drugim liczba takich linii jest znacznie mniejsza, stąd obraz traci na szczegółowości, zwłaszcza bliżej środka.



Rysunek 2.7: Zestawienie obrazów o różnych liczbach enklaw segmentacji oraz kształtach segmentów.

Źródła:

http://res.publicdomainfiles.com.s3.amazonaws.com/pdf_dl/57/13530430814562.png
<https://www.publicdomainpictures.net/pictures/200000/velka/yin-yang-symbol-14775934350ha.jpg>
<https://www.publicdomainpictures.net/pictures/230000/velka/diagonal-bars.jpg>
<https://www.publicdomainpictures.net/pictures/240000/velka/warped-stripes.jpg>



Rysunek 2.8: Zestawienie przetworzonych obrazów o różnych ilościach enklaw segmentacji oraz kształtach segmentów.

2.3.2 Opis algorytmu

Po przetworzeniu i dostosowaniu obrazu wejściowego do potrzeb algorytmu następuje zasadnicze wyznaczenie trasy nitki. Po podaniu liczby gwoździ algorytm liczy wszystkie ich pozycje tak, aby były równo rozmiieszczone na okręgu, którego średnica jest wielkości boku wejściowego kwadratu obrazu. Następnie wybierany jest losowy startowy gwóźdź i następuje liczenie dopasowania wszystkich możliwych nitekaczynających się od tego gwoździa. Dopasowanie to wyrażamy w formie funkcji kary i w najprostszej formie algorytmu jest ona liczona dla każdej nitki jako średnia arytmetyczna wartości nasycenia wszystkich pikseli (czyli liczb z przedziału $<0;255>$, gdzie 0 oznacza piksel czarny, 255 piksel biały, a wartości pomiędzy to odcienie szarości), przez które przechodzi dana nitka i jest wyrażana wzorem:

$$P(k) = \frac{1}{A} \sum_{i=1}^A k_i \quad (2.1)$$

gdzie k to nitka biegąca przez dwa gwoździe; k_i to wartość i piksela przez które przechodzi nitka; A to liczba pikseli przez które przechodzi nitka.

Im mniejsza kara, tym mniejsza jest średnia wartość pikseli przez które przechodzi dana nitka, co za tym idzie, ciemniejszy jest pokrywany obszar. Poprowadzenie tak wybranej nitki spowoduje mniejszą stratę jakości obrazu i większe odwzorowanie detali.

Po wybraniu najlepszej nitki jest ona usuwana z obrazu wejściowego (poprzez zastąpienie wszystkich wartości jej pikseli liczbą 255), rysowana na obrazie wyjściowym (wartosciami 0 na analogicznych pikselach), następnie zabierana z puli dostępnych do poprowadzenia nici, a algorytm jest powtarzany z gwoździa znajdującego się na drugim końcu wybranej nitki. Algorytm powtarzany jest około trzech tysięcy razy, ale liczba ta jest mocno podatna na zmianę. Wpływ na liczbę iteracji ma dystrybucja kolorów obrazu wejściowego, liczba gwoździ, rozdzielcość wyjściowego obrazu, a także preferencja estetyczna użytkownika.

2.3.3 Dane wyjściowe

Po zakończonej pracy algorytmu należy zinterpretować dane wyjściowe. Przede wszystkim jest to uporządkowana lista nitek, które stworzą obraz wyjściowy. Zwizualizować

taki obraz można najprościej nanosząc otrzymane nitki na pusty biały obraz i wyświetlić użytkownikowi. Wizualizację połączyć można z samym procesem tworzenia obrazu tak, aby użytkownik w łatwy sposób mógł przerwać działanie algorytmu po otrzymaniu zadowalającego wyniku.

Wśród danych wyjściowych programu znajduje się również uporządkowana lista gwoździ, zapisana w czytelny dla użytkownika sposób. Pozwala to na stworzenie rzeczywistej kopii takiego obrazu.

2.4 Techniki stosowane w celu poprawy jakości wygenerowanych obrazów

Opisany powyżej algorytm jest metodą najprostszą i potrafi zawieść w przypadku większości danych wejściowych. Istnieje jednak wiele technik, które można zastosować, aby znaczaco zwiększyć skuteczność algorytmu oraz odciążyć użytkownika z konieczności samodzielnego dostosowywania danych wejściowych.

2.4.1 Edycja kontrastu

Najważniejszą zmienną w programie jest sam obraz wejściowy i to od niego w głównej mierze zależy sukces algorytmu. Zakładając, że wybrany został możliwy do przetworzenia obraz (spełniający założenia opisane w punkcie 2.3.1) możemy użyć jednej z podstawowych technik manipulacji obrazu jaką jest zmiana kontrastu, aby uwypuklić ważne dla algorytmu cechy. W tym celu zaimplementować należy algorytm poprawy kontrastu oparty o średnią wartość piksela w obrazie. W tym przypadku na początku policzyć należy średnią wartość pikseli w obrazie wejściowym jak następuje:

$$M(x) = \frac{1}{mn} \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n x_{ij} \quad (2.2)$$

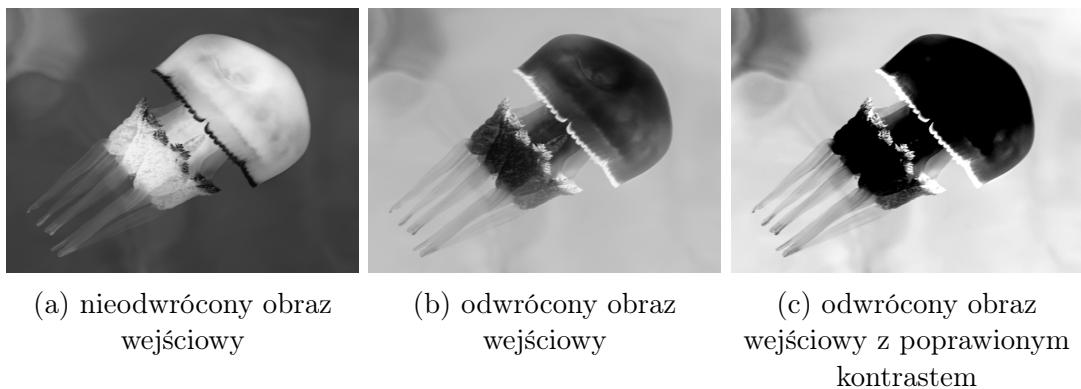
gdzie x to obraz; x_{ij} i y_{ij} to wartości ij piksela obrazu; m i n to długość i szerokość obrazu

A następnie policzyć faktyczną wartość dla każdego piksela przy pomocy następującego wzoru:

$$y_{ij} = F \cdot x_{ij} + (1 - F) \cdot M + C \quad (2.3)$$

gdzie y_{ij} to wartość ij piksela wyjściowego; x_{ij} to wartość wartości ij piksela wejściowego; F to współczynnik siły poprawy kontrastu (0.0 to jednolity obraz koloru średniej wartości piksela, 1.0 to obraz wejściowy, każda wartość powyżej 1.0 podwyższa kontrast); M to wyliczona z wzoru (2.2) średnia wartość piksela w obrazie wejściowym; C to stała, zazwyczaj równa zeru.

Na rysunku 2.9a przedstawiono czarno-biały obraz meduzy z niezmienionymi parametrami. Na rysunku 2.9b znajduje się obraz o niezmienionym kontraście, lecz po poddaniu operacji odwrócenia tak, aby tło było jaśniejsze niż obiekt, który należy odwzorować. Operację tę wykonuje się przede wszystkim dlatego, że algorytm lepiej radzi sobie z takimi właśnie obrazami jak i również ze względów estetycznych. Rysunek 2.9c przedstawia odwrócony obraz, lecz ze zmodyfikowanym kontrastem o współczynniku $F = 2.0$. Rysunek 2.10 przedstawia porównanie wyników algorytmu dla kolejno obrazu 2.9b oraz 2.9c przy liczbie 1500 iteracji. Łatwo dostrzec można, że w obrazie 2.10b dużo więcej nici odwzorowuje ciało meduzy niż w obrazie 2.10a, a jej kontury są przez to dużo wyraźniejsze.



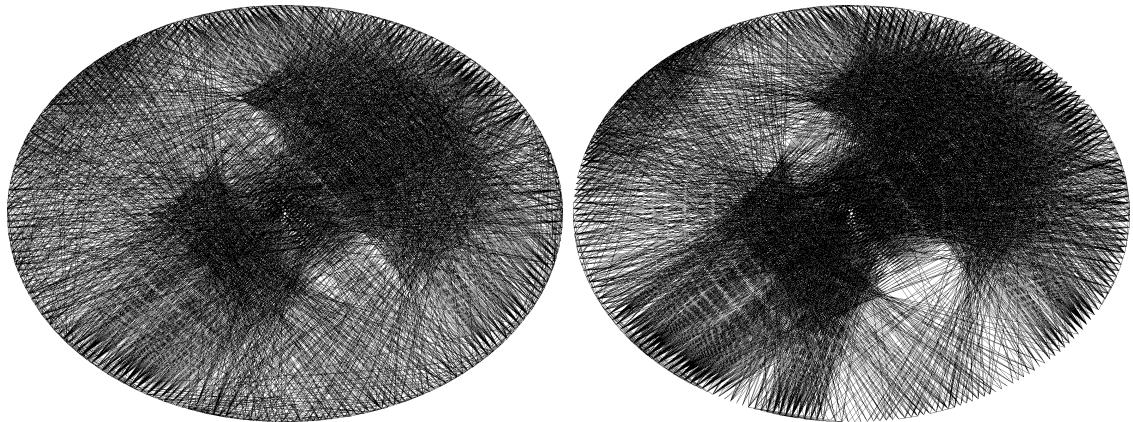
Rysunek 2.9: Działanie algorytmu poprawy kontrastu.

Źródło:

<https://www.insidehook.com/wp-content/uploads/2019/07/GettyImages-539104081.jpg>

2.4.2 Automatyczny dobór parametrów

W celu uproszczenia korzystania z algorytmu niektóre metody automatycznie określają wartości parametrów na podstawie obrazu wejściowego. Tak na przykład w pracy



(a) obraz wygenerowany na podstawie obrazu 2.9b (b) obraz wygenerowany na podstawie obrazu 2.9c

Rysunek 2.10: Porównanie działania algorytmu na obrazie poddanym poprawie kontrastu.

autorstwa Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira [8] zaproponowano metodę wyznaczania liczby iteracji biorąc pod uwagę średnią wartość piksela obrazu wejściowego. Wartość ta liczona jest ze wzoru 2.4.

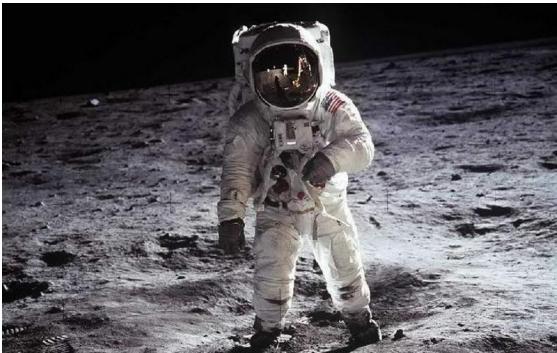
$$I(x) = 500 + 10 \cdot (255 - M(x)) \quad (2.4)$$

gdzie $M(x)$ to średnia wartość pikseli obrazu wejściowego.

2.4.3 Maska z wagami

Jednym z najefektywniejszych sposobów polepszenia jakości wygenerowanych obrazów jest zastosowanie maski z wagami. Maska to nic innego jak czarno-biały obraz o rozdzielczości obrazu wejściowego, który przechowuje wartości tym mniejsze, im ważniejszy jest dany element na zdjęciu. Na przykład w przypadku portretu tło miałoby najwyższe wartości, twarz, szyja i barki niższe, natomiast usta, nos oraz oczy najniższe. Na rysunku 2.11 przedstawiono obraz astronauty Buzzza Aldrina z jego misji lądowania na księżycu oraz maskę dla tego zdjęcia. Kolorem białym zaznaczone zostało tło, kolorem szarym cała postać, a czarnymi grubymi liniami zaakcentowane zostały krawędzie otrzymane w wyniku algorytmu wykrywającego krawędzie.

Aby zastosować maskę należy wykorzystać jej wartości przy sposobie liczenia kary dla danej nitki. Jedną z najprostszych implementacji jest dodanie do wartości otrzymywanej kary średniej wartości pikseli maski znajdującego się na trasie nitki



(a) obraz wejściowy



(b) maska obrazu

Rysunek 2.11: Przykładowy obraz i jego maska.

Źródło: https://www.nasa.gov/sites/default/files/images/337294main_pg62_as11-40-5903_full.jpg

pomnożonego przez pewną stałą. Taką karę wyrazić można za pomocą wzoru:

$$P(k, w) = \frac{1}{A} \left[\sum_{i=1}^A k_i + S \cdot \sum_{i=1}^A w_i \right] \quad (2.5)$$

gdzie k to nitka biegnąca przez dwa gwoździe; k_i to wartość i piksela przez które przechodzi nitka; w to wagi nitki biegnącej przez dwa gwoździe; w_i to wartość wagi i piksela; S to współczynnik maski; A to ilość pikseli przez które przechodzi nitka.

Dzięki zastosowaniu maski oraz odpowiedniego dostosowania algorytmu uzyskane obrazy są bardziej szczegółowe i ostre we wskazanych miejscach, a elementy tła są mniej brane pod uwagę. Należy jednak uważnie dobierać maskę oraz siłę z jaką algorytm ma ją stosować, gdyż może to prowadzić do przesilenia skupiska nitek w zaznaczonych miejscach i utraty jakichkolwiek detali. Rysunek 2.12 przedstawia wyniki algorytmu korzystającego z maski z różnymi wartościami współczynnika maski S oraz z różną ilością iteracji dla obrazu wejściowego 2.11a. Rysunki od 2.12a do 2.12e nie stosują maski i widać, że z każdą kolejną iteracją niemalże równo zapełnia się cały obraz. Tło wtapia się w astronautę i jego obrys jest prawie niewidoczny. Zastosowanie już bardzo niewielkiego współczynnika maski widocznego w obrazach od 2.12f do 2.12j skutkuje większym skupieniem na samym astronautie i jego obrysie. Niestety detale są nadal trudne do odwzorowania, ze względu na dużą szczegółowość obrazu i podobieństwo kolorystyczne powierzchni księżyca i skafandra astronauty. Najbardziej zadowalający wyniki otrzymano na rysunkach 2.12k oraz 2.12l, które oprócz użycia relatywnie wysokiego współczynnika zostały wytworzone jedynie przy

liczbie iteracji odpowiednio 1500 i 2000. Ostatni rząd rysunków od 2.12p do 2.12t pokazuje jak fatalny rezultat otrzymuje się bez zmniejszenia współczynnika maski. Algorytm próbuje odwzorować jedynie kształt astronauty w bardzo agresywny sposób, kompletnie pomijając inne aspekty obrazu.

2.4.4 Wizualizacja

Sposób wizualizacji obrazu wyjściowego jest nie mniej ważny od samego procesu tworzenia go. Rozróżnić możemy dwa rodzaje wizualizacji:

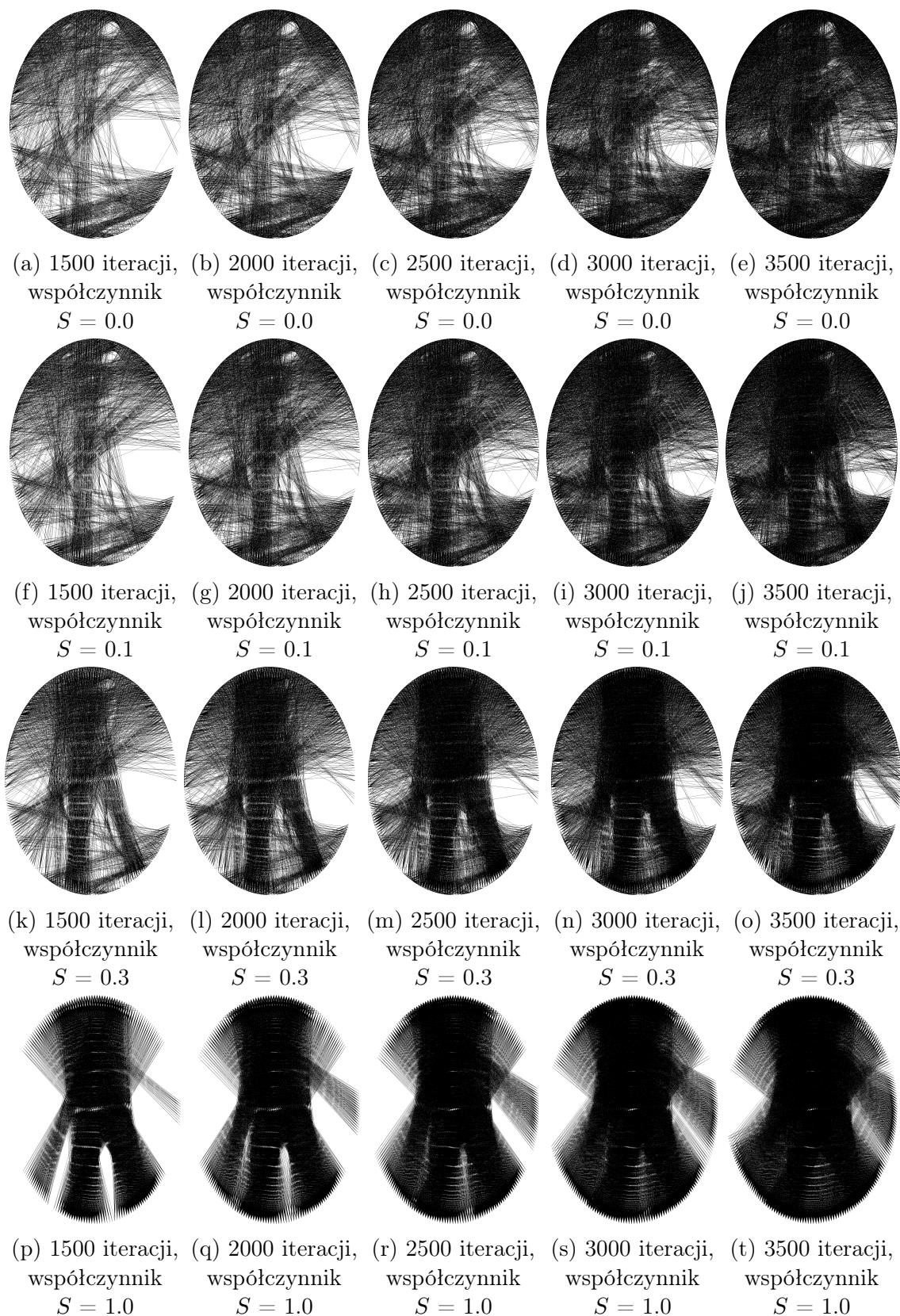
- Cyfrowy
- Rzeczywisty

W przypadku tego pierwszego otrzymujemy listę wszystkich nitek wykorzystanych do produkcji obrazu. Jednym z najprostszych sposobów jest wykorzystanie tych wartości, aby na pustym obrazie nanieść linie łączące te punkty. W ten sposób otrzymujemy reprezentację danych z wykorzystaniem grafiki rastrowej.

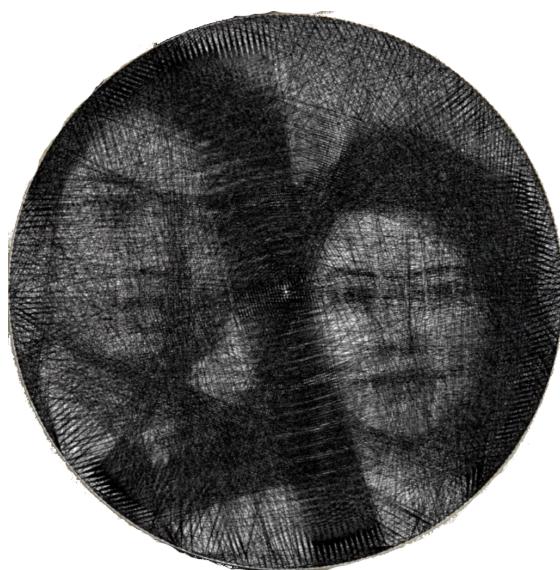
Inną opcją jest wykorzystanie grafiki wektorowej, której właściwości idealnie pasują do podanych danych. Aby otrzymać taki obraz należy przy pomocy otrzymanej listy nitek stworzyć obraz składający się z linii, a następnie wyświetlić lub zapisać w postaci pliku SVG. Niewątpliwą zaletą tej formy wizualizacji jest możliwość późniejszego dostosowania rozdzielczości rastrowej reprezentacji zdjęcia, a także wykorzystanie linii lepiej oddających naturę nitek (na przykład linii z antialiasingiem).

Ostatnią formą wizualizacji danych z algorytmu jest reprezentacja rzeczywista. W tym celu należy fizycznie wykonać ramkę składającą się z określonej wcześniej liczby gwoździ, a następnie postępować zgodnie z otrzymaną z algorytmu listą gwoździ. Finalny efekt zależy od rodzaju użytej nici, a także rozmiaru ramki.

Na rysunku 2.13 widnieje ten sam obraz zwizualizowany cyfrowo w postaci mapy bitowej, oraz obraz rzeczywisty, wykonany ręcznie poprzez poprowadzenie nitki przez odpowiednie gwoździe. Dostrzec można, że obie wizualizacje różnią się od siebie pod pewnymi względami. Wizualizacja cyfrowa jest bardziej ostra i wyraźna, natomiast ta rzeczywista wygląda na rozmytą. Niemniej jednak wizualizacja cyfrowa, która jest nieporównywalnie szybsza do utworzenia, jest wystarczającym przybliżeniem wersji rzeczywistej.



Rysunek 2.12: Wpływ stosowania maski z różną wartością współczynnika maski w tworzeniu obrazów Thread Art.



(a) wizualizacja cyfrowa



(b) wizualizacja rzeczywista

Rysunek 2.13: Przedstawienie wizualizacji cyfrowej i rzeczywistej obrazów Thread Art.

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=UsbBSttaJos>

Rozdział 3

Przegląd istniejących rozwiązań

Technika automatycznego tworzenia obrazów Thread Art liczy już kilka lat, ponieważ zapoczątkowana i opisana została ona w roku 2016. Przez ten czas podejmowane były liczne próby ulepszenia pracy Petrosa. Niektóre z nich były możliwie uproszczoną wersją algorytmu, głównie stworzoną z myślą o wygenerowaniu jednego lub kilku konkretnych dzieł, a inne zawarte były w dokładnie opisanych pracach naukowych zgłębiających techniki i algorytmy tworzenia takich obrazów. W niniejszym rozdziale omówiono cztery wybrane przykładowe implementacje. Opisano całą użytą metodę wraz z zastosowanym algorytmem oraz porównano z metodą standardową opisaną w rozdziale 2. Ponadto, przedstawiono wady i zalety opisywanej metody oraz przykładowe obrazy wykonane z jej pomocą.

3.1 Podstawowa metoda autorstwa Jenny Ma

Pierwszą, najmniej skomplikowaną metodą generowania obrazów Thread Art, jest metoda przedstawiona przez Jenny Ma. Jest ona inżynierem komputerowym i pasjonatką lotnictwa pochodzącą z Toronto. Celem jej projektu była implementacja od podstaw algorytmu tworzenia obrazów Thread Art oraz finalnie skonstruowanie fizycznej kopii portretu ze ślubu jej rodziców [15].

3.1.1 Opis rozwiązania

Dane wejściowe metody Jenny są bardzo jasno zdefiniowane, stąd ich obróbka była bardzo podstawowa i sprowadzała się jedynie do wczytania zdjęcia jako czarno-białej

mapy bitowej oraz przycięcia go do koła o średnicy równej bokowi krótszego boku prostokąta.

Algorytm Jenny był niezmodyfikowaną podstawową wersją algorytmu opisanego w sekcji 2.3.2, czyli po wybraniu losowego gwoździa startowego, każdy następny był wybierany na podstawie najmniejszej średniej wartości pikseli, przez które przechodzi dana nitka.

Dane wyjściowe zostały zwizualizowane zarówno w postaci cyfrowego podglądu, jak i wykonane w rzeczywistości dzięki wygenerowanej przez algorytm liście kolejnych gwoździ do połączenia. Obie wersje przedstawia rysunek 2.13.

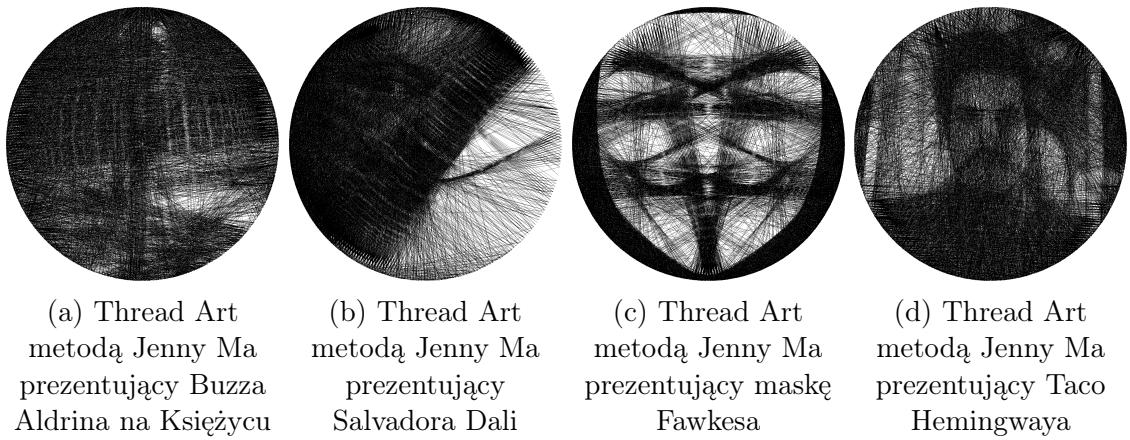
Wszystkie parametry zostały dobrane empirycznie tak, aby efekt końcowy wyglądał najlepiej według subiektywnej oceny wizualnej autorki. Użytych zostało trzysta gwoździ, a obraz osiągnął pożądany wygląd po trzech tysiącach iteracji.

Ciekawymi technikami zastosowanymi w wyżej przedstawionej metodzie są sparametryzowanie szerokości nitki w pikselach, które finalnie jednak pozostało w domyślnej wartości równej `PIXEL_WIDTH = 1`, oraz dodanie parametru do pominięcia n najbliższych gwoździ przy szukaniu najlepszej nitki. Dzięki temu drugiemu algorytmu nie skupiał się na wybieraniu jedynie bardzo krótkich nitek, ze względu na ich niską średnią wartość pikseli. Parametr ten ustalono na wartość `NAILS_SKIP = 10`.

Rozwiązań Jenny mimo prostoty było adekwatne do założeń. Wybrany przez nią do odwzorowania portret był odpowiednio przycięty i cechował się niską szczegółowością oraz wysokim kontrastem, dzięki czemu prosty algorytm oparty o średnią wartość pikseli na danej nitce okazał się wystarczający. Stworzeniu filmu opisującego jej rozwiązanie oraz przedstawieniu często nieoczywistych trudności, które napotkała, pozwala na szybkie zrozumienie problemu i uwypuklenie miejsc, które pozwoliłyby usprawnić jej metodę. Ponadto dzięki niskiej liczbie parametrów i prostocie algorytmu jej implementacja działa bardzo szybko, gdyż obrazy testowe o rozdzielczości zbliżonej do tej opisanej w autorskiej metodzie w rozdziale 4 były generowane nawet dwukrotnie szybciej.

Niestety metoda ta ma również szereg wad, spośród których największą wydaje się być bardzo niska wszechstronność algorytmu, czyli złe radzenie sobie z obrazami, które nie zostały wybrane z myślą o algorytmie. Wprowadzane do algorytmu dane muszą być danymi bardzo sprzyjającymi (o dużym kontraście, z niską szcze-

gólowością i małą liczbą enklaw segmentacji), aby efekt końcowy był podobny do obrazu wejściowego, a same parametry nie wpływają bezpośrednio na działanie algorytmu. Na rysunku 3.1 przedstawione zostały obrazy testowe wykonane metodą Jenny. Liczba iteracji każdego obrazu to trzy tysiące, a liczba gwoździ to trzysta. Jak można zauważyć, bardziej skomplikowanym obrazom, takim jak 3.1a, 3.1b i 3.1d brakuje szczegółowości i są zbyt ciemne, natomiast obraz prostszy, taki jak 3.1c, odwzorowany jest poprawnie, lecz posiada sporą ilość szumu, czyli linii, które niewiele poprawiają obraz, a wręcz go pogarszają.



Rysunek 3.1: Prezentacja obrazów testowych metodą Jenny Ma.

3.2 Metoda wykorzystująca maski autorstwa Calluma McDougalla

Metoda Colluma jest metodą bardziej skomplikowaną, lecz jej założenia są dość podobne do metody rozwiązań przedstawionego w sekcji 3.1. Metoda ta zamiast skupiać się na jednym obrazie, próbuje dostosować go do szerszego spektrum, lecz nadal podchodzi do każdego z nich indywidualnie poprzez staranny dobór parametrów oraz danych wejściowych [5].

3.2.1 Opis rozwiązania

Metoda Calluma pozwala na generowanie zarówno obrazów kolorowych, obrazów składających się z kilku konkretnych kolorów, ale też obrazów czarno-białych. Na każde z jego dzieł składa się odpowiedni dobór parametrów, wybór algorytmu oraz

manualne stworzenie maski. Sprawdza się to tylko w tym jednym konkretnym przypadku oraz wymaga dużych umiejętności przy przygotowaniu danych wejściowych. Opisana tutaj zostanie jedynie metoda najbardziej zbliżonej do tej opracowanej w rozdziale 4, czyli taka, która działa jedynie na obrazach czarno-białych.

Na początku wczytywane są dane wejściowe, czyli obraz wejściowy, który konwertowany jest do tablicy liczbowej. Oprócz tego jednak, w znacznej części ze swoich dzieł Callum korzystał z dodatkowej, stworzonej przez siebie maski, czyli tablicy o tej samej rozdzielczości co obraz wejściowy, lecz z wartościami z przedziału $(0.0; 1.0 >$. Bardziej rozbudowana wersja tej koncepcji, oferująca jednak niewielki wzrost jakości generowanych obrazów, to zastosowanie dwóch masek, z wartościami dodatnimi i ujemnymi. Dzięki temu możliwe było podkreślenie, które fragmenty obrazu powinny być brane pod uwagę przez algorytm bardziej, a które mniej. Na rysunku 3.2b zaprezentowana została przykładowa maska.

Sam algorytm, tak jak ma to miejsce w wersji podstawowej, zaczyna od losowego gwoździa i po kolei wybiera następne bazując na najniższej wyliczonej karze. Sposób liczenia kary musiał być jednak dostosowany do przetwarzania zarówno danych pochodzących z maski, jak i samego obrazu. W celu liczenia kary, mając do dyspozycji obraz wejściowy jak i dwie maski (z negatywnymi i pozytywnymi wartościami) kara liczona jest w następujący sposób:

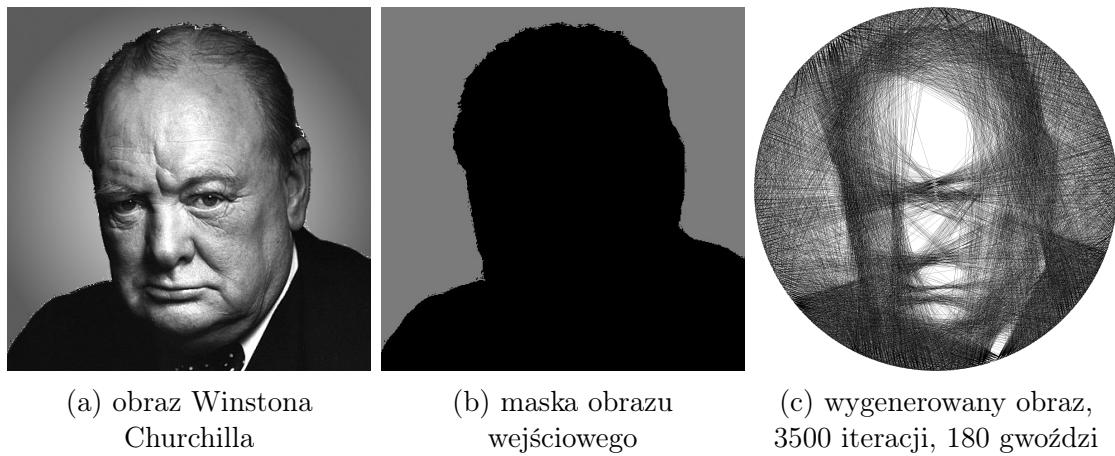
$$P(k, w) = \frac{1}{N} \left[\sum_{i=1}^A \max(k_i w_i^+, 0) - L \cdot \sum_{i=1}^A \min(k_i w_i^-, 0) \right] \quad (3.1)$$

gdzie k to nitka biegąca przez dwa gwoździe; k_i to wartość i piksela przez które przechodzi nitka; w^+ i w^- to pozytywne i negatywne wagи nitki biegącej przez dwa gwoździe; w_i^+ i w_i^- to pozytywne i negatywne wartości wagи i piksela; L to współczynnik mówiący z jaką siłą algorytm traktuje ujemne wartości; N to norma linii, która może być równa ilości pikseli przez które przechodzi nitka, sumie wag, przez które przechodzi nitka lub $N = 1$; A to ilość pikseli przez które przechodzi nitka.

Dane wyjściowe, chodź mogą zostać stworzone ręcznie, zostają zwizualizowane na mapie bitowej. Jasno określonym celem autora było stworzenie obrazów możliwie jak najlepiej wyglądających w podglądzie cyfrowym.

Na szczególną uwagę w implementacji Calluma zasługuje wykorzystanie słownika pozycji gwoździ i nitek. Jest to proces, który zajmuje zdecydowanie najwięcej czasu, a dzięki wygenerowaniu tych wartości wcześniej użytkownik jest w stanie eksperymentować z wartościami parametrów i masek tak, aby osiągnąć jak najlepszy wynik, nie musząc przy tym każdorazowo czekać kilka, lub nawet kilkanaście minut.

Ze względu dla charakter metody Calluma, zamiast obrazów testowych, na rysunku 3.2 widać obraz jego autorstwa(3.2c), do którego parametry zostały indywidualnie dobrane, obraz wejściowy(3.2a) oraz maskę(3.2b) specjalnie stworzoną do tego problemu.



Rysunek 3.2: Prezentacja obrazu autorstwa Calluma McDougalla.

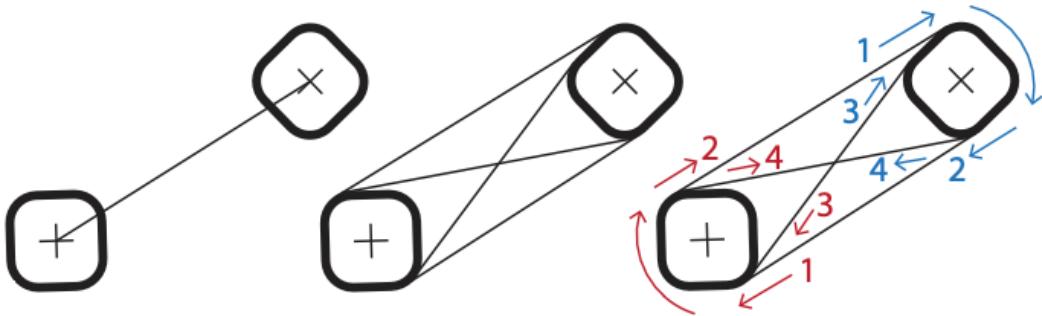
3.3 Metoda Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego

Metoda zaprezentowana w pracy “String Art: Towards Computational Fabrication of String Images” [9] przedstawia podejście inne niż pozostałe opisane wcześniej. Największy nacisk kładziony jest tam na możliwe najdokładniejsze automatyczne odwzorowanie obrazu w formie rzeczywistej oraz zastosowanie algorytmu biorącego całość obrazu pod uwagę przy wyborze ścieżki nici.

3.3.1 Opis rozwiązania

Autorzy pracy przedstawili na początku spis założeń dotyczących projektu, które muszą spełnić, aby możliwie jak najdokładniej spełnić oryginalne założenia autora techniki. Są to:

- (R1): Fizyczna nitka jest całkowicie nieprzezroczysta, przez co wielokrotne rysowanie tego samego sznurka daje ten sam wynik;
- (R2): Stosunek rozmiaru płotna do grubości nitki jest stały, dzięki czemu model jest niezależny od użytej grubości sznurka oraz rozmiaru ramki;
- (R3): Uwzględniana zostaje średnica gwoździa, co oznacza, że połączenie między dwoma pinami w praktyce może być narysowane na cztery różne sposoby, jak pokazano na rysunku 3.3;
- (R4): Dane wyjściowe algorytmu muszą być możliwe do fabrykacji przy użyciu jednej długiej nici, co oznacza, że ostatecznie wygenerowana ścieżka musi być ścieżką eulerowską



Rysunek 3.3: Wizualizacja możliwych połączeń między dwoma gwoździami w metodzie Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego.

Źródło: https://www.researchgate.net/publication/322766118_String_Art_Towards_Computational_Fabrication_of_String_Images

Obrazami wejściowymi są czarno-białe obrazy o proporcjach 1:1. Są to głównie portrety, lecz ze względu na wszechstronność algorytmu wśród demonstracyjnych obrazów znajdują się także symbole, rysunki oraz zdjęcia zwierząt. Sam obraz reprezentowany jest w postaci macierzy, gdzie wiersze odpowiadają kolejnym pikselom, a kolumny wartościom przez które przechodzi nitka. Ponadto, zdecydowano się na zastosowanie dodatkowej maski z wagami, która później wykorzystana jest przy liczeniu dopasowania poszczególnych nitek.

Algorytm zaproponowany w pracy traktuje problem bardziej globalnie. Nieaczyna on od wybrania losowego gwoździa, a następnie wyznaczenia trasy nitki pojedynczo. Zamiast tego na początku liczone są wartości dopasowania wszystkich możliwych nitek, które poprowadzić można przez gwoździe. Następnie wybierane są

każdorazowo najlepsze możliwe nitki tak, aby powstała z nich ścieżka była ścieżką eulerowską. Algorytm dodaje kolejne nitki tak długo, jak dodanie jej do obrazu spowoduje polepszenie jego jakości, lub przez określoną przez użytkownika liczbę razy.

Sam algorytm liczenia dopasowania jest zupełnie inny niż ten opisany w sekcji 2.3.2. Wykorzystuje binarną nieliniową metodę najmniejszych kwadratów oraz liczony jest w następujący sposób:

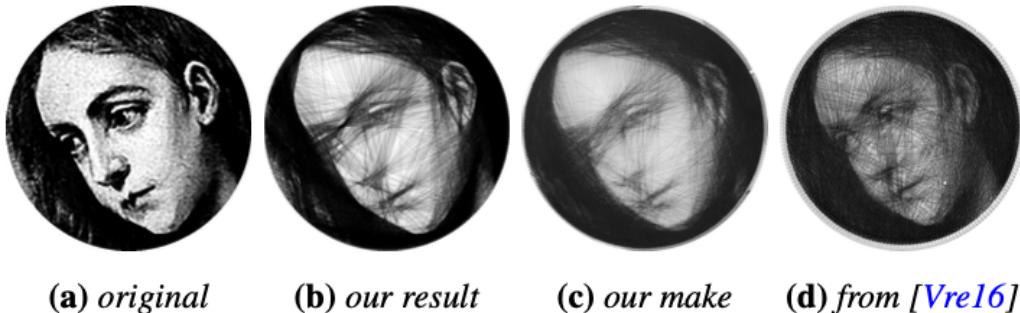
$$\min_x \|WF(x) - Wy\|_2^2 \quad (3.2)$$

gdzie x to obraz wejściowy; $F(x)$ to autorskie mapowanie krawędzi do pikseli; W to wagi pikseli; y to obraz wyjściowy.

Oprócz cyfrowej wizualizacji wygenerowanych obrazów twórcy postanowili zaprogramować ramię robota tak, aby ten w automatyczny sposób był w stanie stworzyć rzeczywistą reprezentację obrazu. Jest to jednak funkcja, która nie dotyczy tematu niniejszej pracy magisterskiej, więc jej opis zostanie pominięty.

Powyżej opisana metoda skupiona jest wokół tworzenia rzeczywistych dzieł i według opisanych w pracy wyników przewyższa skutecznością inne implementacje, zarówno biorąc pod uwagę ocenę subiektywną, jak i matematyczną, wykorzystującą wartość pierwiastka z odchylenia średniokwadratowego. Dodatkowo, dzięki zastosowaniu maski z wagami, algorytm lepiej odwzorowuje szczegóły obrazu, kosztem mniej istotnych elementów, wymagając przy tym jednak bardziej skomplikowanego przygotowania danych wejściowych.

Na rysunku 3.4 przedstawiono po kolej obraz wejściowy, cyfrową wizualizację działania algorytmu autorów, jego rzeczywistą wizualizację oraz oryginalną pracę Petrosa Vrellisa. Obraz autorów porównywany przy pomocy wartości pierwiastka z odchylenia średniokwadratowego osiągnął wynik bardziej zbliżony do oryginału, niż obraz Petrosa. W ocenie subiektywnej jednak ten sam obraz zawiera mniej szczegółów i jest bardziej rozmazany. Warto natomiast dodać, że obraz Petrosa zawiera więcej szumów związanych z generowaniem linii na białej twarzy postaci, co ma miejsce w mniejszym stopniu w pracy autorów.



Rysunek 3.4: Zestawienie wyników pracy Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego z obrazem Petrosa Vrellisa.

Źródło: https://www.researchgate.net/publication/322766118_String_Art_Towards_Computational_Fabrication_of_String_Images

3.4 Metoda Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira

Ostatnią opisywaną tu metodą jest pierwsza praca naukowa powstała zaraz po opublikowaniu przez Petrosa jego artykułu, czyli “Automatic thread painting generation” autorstwa Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira. W odróżnieniu od wcześniej omawianej metody autorzy skupili się jedynie na algorytmie i reprezentacji cyfrowej obrazów, a także przeprowadzili eksperymenty sprawdzające skuteczność swojego algorytmu przy porzuceniu pewnych założeń, takich jak na przykład zasada ciągłości, czyli możliwość utworzenia obrazu z jednej, nieprzerwanej nici.

3.4.1 Opis rozwiązania

Pierwszą wyróżniającą się rzeczą w tej metodzie jest zastosowanie innej formy reprezentacji nitek na obrazie. Zamiast standardowej formy dwóch punktów (określających początek i koniec nitki), autorzy oznaczyli zbiór wszystkich cięciw na okręgu za pomocą jedynie dwóch parametrów, gdzie każdy oznacza kąt biegunkowy dwóch punktów końcowych.

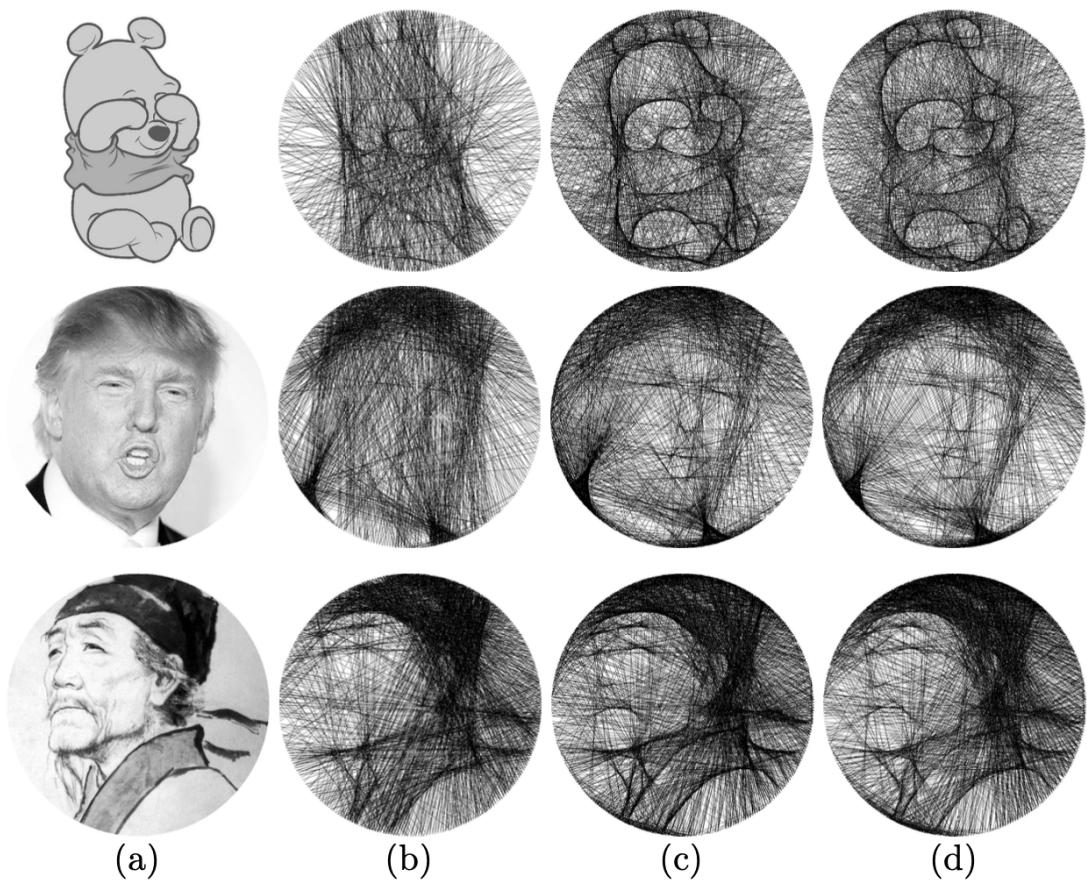
Problem znalezienia uporządkowanej listy nitek spełniających wymagania portretu typu Thread Art potraktowany został tu globalnie. Liczona w tym celu jest wartość dopasowania każdej z nitek, a następnie wybierana jest ich określona liczba z największą wartością, pamiętając jednak o zachowaniu ciągłości nitki w obrazie.

Autorzy umożliwiли również pracę algorytmu do momentu, aż dodana do obrazu końcowego nitka pogorszy jego jakość, zamiast poprawiać, a także przedstawili wzór na określenie przybliżonej potrzebnej liczby iteracji algorytmu bazując na średniej wartości piksela obrazu wejściowego. Dokładniej opisane zostało to w sekcji 2.4.2

Ze względu na przygotowanie algorytmu do pracy na możliwie jak najszerzej liczbie obrazów, autorzy postanowili zaimplementować algorytm zwiększania kontrastu oraz prostej maski z wagami równymi odpowiednio $W = 2.0$ dla ważnych regionów obrazu oraz $W = 1.0$ dla pozostałych.

Ponieważ krótkie nitki obejmują mniejszą liczbę pikseli, są tym samym podatne na fałszywie wysoką wartość dopasowania, co skutkuje nadmiernym rysowaniem na marginalnym obszarze koła. W odróżnieniu od rozwiązania autorstwa Jenny Ma opisanego w sekcji 3.1, autorzy tej metody zastosowali parametr premiujący linie dłuższe tak, aby ten niepożądany efekt nie występował tak często.

Obrazy w ten sposób wygenerowane są następnie wyświetlane w formie cyfrowej. Twórcy zestawili swoje obrazy z obrazami wygenerowanymi w sposób iteratywny (tworząc drogę od pierwszego do ostatniego gwoździa po kolej) oraz eksperymentalnie, obrazami wygenerowanymi ich metodą lecz bez stosowania zasady ciągłości (koniec jednej nitki nie musi być początkiem kolejnej). Wyniki przedstawione są na rysunku 3.5. Zauważać można, że metoda zaprezentowana w pracy oferuje znacznie lepsze rezultaty, głównie na krawędziach obrazu, w porównaniu do metody iteracyjnej. Co ciekawe, porzucenie zasady ciągłości nie ma dużego wpływu na jakość generowanych obrazów, głównie za sprawą optymalnego dobierania ścieżki nitki w algorytmie oraz zastosowaniu techniki cofnięcia wyboru danej nitki, gdy wybór jej skutkuje brakiem następnych korzystnych nitek.



Rysunek 3.5: Zestawienie wyników pracy Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira z obrazami generowanymi iteratywnie.

a) oryginał; b) metoda iteracyjna; c) metoda autorska; d) metoda autorska bez zasady ciągłości nitki.

Źródło: <https://arxiv.org/abs/1802.04706>

Rozdział 4

Autorska metoda generowania obrazów

Opisywany problem niesie za sobą wiele fizycznych ograniczeń, dokładniej opisanych w rozdziale 2.3. Nawet używając dobrze przystosowanych danych, wyniki algorytmu mogą być niezadowalające. Z pomocą przychodzą wtedy takie techniki jak używanie masek z wagami czy korekta kolorów obrazu wejściowego. Należy jednak w tym celu posiadać podstawową wiedzę na temat obróbki i tworzenia grafiki komputerowej oraz zmudnie eksperymentować w celu osiągnięcia nieco lepszego wyniku. Istnieje jednak szereg algorytmów mogących w zupełnie automatyczny sposób poprawić jakość generowanych obrazów pozostawiając użytkownikowi jedynie kilka zmiennych aktywnie wpływających na właściwości efektu końcowego.

Wiele istniejących metod wytwarzania obrazu korzysta z najprostszej wersji algorytmu i nie oferuje możliwości dostosowywania parametrów pracy algorytmu, a jedynie ilości wykorzystanych gwoździ lub rozdzielczości. Pozostała część rozwiązań wymaga od użytkownika dogłębnego zrozumienia algorytmu w celu doboru parametrów oraz starannego przygotowania danych wejściowych, a co za tym idzie umiejętności obróbki grafiki i programowania. Utrudnia, a wręcz uniemożliwia to użytkownikom stworzenie własnego obrazu w stylu Thread Art. Metoda opisana poniżej rozwiązuje ten problem wykorzystując sztuczną inteligencję oraz podstawowe operacje manipulacji obrazu w celu automatycznego ulepszenia danych wejściowych i efektywnego zwiększenia jakości generowanych obrazów Thread Art. Za sprawą kilku jasno opisanych parametrów użytkownik jest w stanie manipulować doborem nitek tak, aby

podkreślić ważne dla obrazu cechy i osiągnąć pożądany efekt, możliwie jak najbardziej przypominający obraz wejściowy. Niniejsza metoda została stworzona głównie z myślą o tworzeniu wizualizacji cyfrowych portretów typu Thread Art, lecz dzięki wygenerowaniu uporządkowanej liście kolejnych gwoździ, istnieje także możliwość stworzenia jego reprezentacji rzeczywistej.

4.1 Dane wejściowe

Praca algorytmu zaczyna się od wczytania dowolnego obrazu typu JPEG lub PNG oraz przekonwertowania go do obrazu w odcieniach szarości, czyli takiego o jednym 8-bitowym kanale. Obraz ten zostaje dalej zapisany w postaci dwuwymiarowej macierzy i służy do późniejszego liczenia dopasowania nitek.

Następnym krokiem jest automatyczne przygotowanie maski z wagami dla obrazu wejściowego. Ze względu na to, że takim obrazem może być dowolne zdjęcie lub rysunek, koniecznym jest posłużenie się sztuczną inteligencją, która zadecyduje jakie elementy obrazu są istotne, a który nie. W tym celu używany jest pretrenowany model sieci neuronowej usuwania tła z obrazu [13]. Założono tutaj, że w większości obrazów tło jest mniej istotne niż obiekt pierwszoplanowy. W rezultacie otrzymujemy obraz identyczny jak wejściowy, jednak piksele które wykryte zostały jako tło są oznaczone jako przeźroczyste. Obraz ten posłuży dalej do tworzenia maski.

Następnym krokiem jest automatyczne wykrycie krawędzi obrazu wejściowego. W obrazach Thread Art wiele szczegółów zostaje utraconych, ze względu na konieczność używania jedynie cięciw okręgu, muszących przecinać zarówno porządne jak i nieporządne obszary. Stworzenie maski, która promuje kontury obrazu, potrafi znacznie uwypuklić linie tworzące obrys obiektu i jego szczegóły, dzięki czemu wygenerowany obraz znacznie bardziej przypomina ten wejściowy. W celu wygenerowania krawędzi obrazu zastosowano operator Sobla. Polega to na operacji splotu wykonanej na obrazie wejściowym przy pomocy macierzy będącej filtrem (jądrem). Jądro to macierz 3×3 składająca się z różnie ważonych indeksów. Obraz jest najpierw przetwarzany osobno pionowo i poziomo, a następnie łączony razem, tworząc nowy obraz, który reprezentuje sumę krawędzi. Na koniec wartości maski są skalowane do sparametryzowanego przedziału $<0; MASK_EDGES_FOCUS>$. Wygenerowany w ten

sposób obraz jest użyty do utworzenia maski.

Ostatnim etapem jest stworzenie finalnej maski. Na początku tworzona jest macierz o wymiarach takich jak przeskalowany obraz wejściowy. Wartość każdego piksela to suma wartości wszystkich parametrów maski, czyli `MASK_BACKGROUND_FOCUS`, `MASK_OBJECT_FOCUS` oraz `MASK_EDGES_FOCUS`. Następnie każdy piksel, który wykryty został jako tło, jest zmniejszany o stałą wartość tła maski, która jest określona w parametrze `MASK_BACKGROUND_FOCUS`. Jeśli natomiast dany piksel nie jest tłem, jego wartość zostaje pomniejszona o wartość skupienia obiektu maski (`MASK_OBJECT_FOCUS`) oraz wartości wykrytych krawędzi (`mask[i, j]`). Dobór wyżej wymienionych wartości jest kluczowy do działania algorytmu, gdyż określa proporcję poszczególnych elementów maski, a tym samym znacząco wpływa na działanie algorytmu. Dokładny opis wszystkich parametrów metody, a także przykłady jak ich wartości wpływają na wygenerowaną maskę oraz efekt końcowy znajdują się w sekcji 4.4.

Po stworzeniu maski bazowy obraz wejściowy jest poddawany korekcji kontrastu, opisanej dokładniej w rozdziale 2.3.1.

Rysunki 4.1 oraz 4.2 przedstawiają wszystkie wyżej wymienione techniki na przykładowym obrazie.

4.2 Generowanie słowników pozycji

Jedną z najbardziej wymagających obliczeniowo operacji koniecznych do wygenerowania obrazu Thread Art jest obliczenie pozycji gwoździ na obrazie oraz wszystkich dozwolonych linii łączących te punkty. Aby uniknąć konieczności generowania tych wartości każdorazowo podczas tworzenia obrazu stworzono osobny program służący temu celowi oraz zapisujący wartości w postaci słownika do pliku binarnego. Taka metoda pozwala na natychmiastowy dostęp do danych wszystkich nitek biegących od danego gwoździa, czy wszystkich punktów leżących między dwoma gwoździami, bez konieczności każdorazowego wykonywania długotrwałych obliczeń. Ponadto, zdefiniowane zostało kilka rodzajów rozmieszczenia gwoździ na płótnie, dzięki czemu możliwe jest tworzenie obrazów z gwoździami rozmieszczonymi na obwodzie prostokąta o proporcjach 2:3, 3:2, 3:4, 4:3 i 1:1 oraz na elipsach wpisanych w te prostokąty.



(a) obraz wejściowy bez żadnych modyfikacji

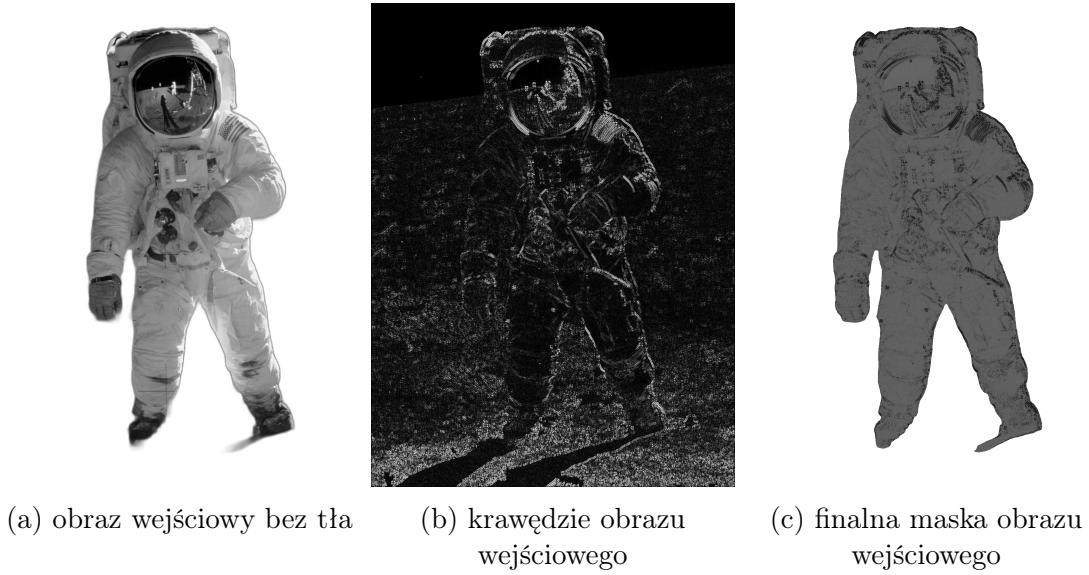


(b) obraz wejściowy ze zwiększoną kontrastem

Rysunek 4.1: Wizualizacja obrazu wejściowego i zmiany kontrastu autorskiej metody.

Operacja rozpoczyna się od zdefiniowania najpopularniejszych proporcji wśród obrazów [16], do których przycinane będą wczytywane obrazy. Przycinane są one zawsze do najbliższych zdefiniowanych proporcji. Następnie zdefiniowano rozdzielczości, do których będą one skalowane, są to: 1561x1561 (1:1), 1761x1321 (4x3) oraz 1801x1441 (5x4). Liczba pikseli w każdym obrazie jest zbliżone, dzięki czemu czas generowania obrazu jest podobny, niezależnie od jego wejściowych proporcji. W przypadku odwrócenia proporcji wykorzystywane są te same wartości, natomiast obraz w czasie tworzenia jest obrócony o 90° . Następnym krokiem jest wygenerowanie pozycji gwoździ. Algorytm rozmieszcza je równomiernie na obwodzie elipsy lub prostokąta, a ich liczba jest wyliczana na podstawie podanej odległości między nimi, czyli parametru **NAIL_DISTANCE**.

Rezultatem są dwie listy i dwa słowniki. Listy przechowują wartości współrzędnych wszystkich gwoździ oraz wszystkie dopuszczalne pary współrzędnych tworzących nitki. Słowniki mapują konkretny gwóźdź do wszystkich wychodzących z niego nitek oraz konkretną nitkę do wszystkich pikseli, przez które przechodzi.



Rysunek 4.2: Wizualizacja obrazu bez tła, wykrytych krawędzi i finalnej maski dla autorskiej metody.

Po wygenerowaniu, wartości są zapisywane do pliku binarnego, skąd mogą być w dowolnej chwili wczytane i posłużyć do szybkiego wygenerowania obrazu przez algorytm. Na rysunku 4.3 zaprezentowane zostały przykładowe użycia słownika w celu otrzymania danych z obrazu o rozdzielczości 121x161 oraz o odległości miedzy gwoździami `NAIL_DISTANCE = 20`.

4.3 Opis algorytmu

Mając wszystkie niezbędne dane wejściowe program zaczyna liczyć najlepszą możliwą trasę dla nitki. Zastosowany został tu algorytm iteracyjny, gdzie wybierany jest pierwszy losowy gwóźdź, a każdy następny jest określany przez funkcję dopasowującą. Ze względu na użycie maski z wagami, do policzenia dopasowania (w formie kary) użyta została średnia ważona. Dla każdego piksela jest ona liczona następująco:

$$P(k, w) = \frac{1}{V} \sum_{i=1}^A w_i k_i \quad (4.1)$$

gdzie k to nitka biegąca przez dwa gwoździe; k_i to wartość i piksela przez które przechodzi nitka; w to wagi nitki biegącej przez dwa gwoździe; w_i to wartości wagi i piksela; A to ilość pikseli przez które przechodzi nitka; V to suma wag pikseli, przez które przechodzi nitka.

Algorytm liczy wartość kary na podstawie pikseli obrazu wejściowego i wartości wag wygenerowanej maski. W odróżnieniu od innych metod, nie jest tu parametryzowana jedynie siła, z jaką maska powinna zostać zastosowana, ale jak silnie każdy z jej elementów składowych powinien być brany pod uwagę. Dokładny opis parametrów i to w jaki sposób wpływają one na obraz zostało dokładniej opisane w sekcji 4.4.

Ponadto, podobnie jak ma to miejsce w pracy autorstwa Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira [8], autorska metoda oferuje kilka możliwości wyboru momentu zapisania obrazu. Tryb iteracyjny określa minimalną i maksymalną liczbę iteracji oraz interwał z jakim zapis ma zostać dokonany. Tryb automatyczny liczy preferowaną liczbę iteracji na podstawie średniej wartości piksela obrazu wejściowego i zapisuje obraz w tej wyliczonej wartości oraz w wartości powiększonej i pomniejszonej o parametr **SAVE_AROUND**. Dokładna liczba preferowanych iteracji liczona jest ze wzoru:

$$I(x) = 500 + D \cdot 10 \cdot (255 - M(x)) \cdot S \quad (4.2)$$

gdzie $M(x)$ to średnia wartość pikseli obrazu wejściowego; D określa parametr **PREFERRED_DARKNESS**; S to parametr ułożenia gwoździ równy $S = 1.0$ w przypadku elipsy oraz $S = \frac{4}{\pi}$ w przypadku prostokąta.

4.4 Parametry

W celu dostosowania algorytmu pod konkretny rodzaj obrazu, ale także subiektywnych preferencji, program oferuje szereg parametrów, których zmiana ma istotny wpływ na wynik końcowy.

Mimo, że parametry programu do generowania pozycji gwoździ i nitek zostały precyzyjnie dobrane, użytkownik nadal posiada możliwość ich modyfikacji. Poniżej znajduje się ich lista oraz dokładny opis:

- **NAIL_DISTANCE** określa w jakich odstępach od siebie generowane są gwoździe.
- **SKIP_NEIGHBOUR_NAILS** określa ile najbliższych gwoździ powinno być ignorowanych przy tworzeniu listy wszystkich możliwych nitek. Parametr ten dotyczy tylko ułożenia gwoździ na elipsie, gdyż w przypadku prostokąta automatycznie usuwane są nitki całkowicie znajdującej się na krawędzi prostokąta.

- Rozdzielczości i proporcje określone i opisane w sekcji 4.2 również mogą zostać zmienione. Pamiętać należy jednak o tym, aby po zmianie tych parametrów wygenerować na nowo słowniki oraz dostosować algorytm do wczytania nowych danych.

Najważniejszymi parametrami są parametry algorytmu tworzącego obraz. Poniżej znajdują się parametry wraz z opisami dotyczącymi odpowiednio obróbki danych wejściowych, współczynników maski bezpośrednio sterujących algorytmem oraz samego algorytmu:

- **CONTRAST_FACTOR** to parametr mówiący z jaką siłą należy zwiększyć kontrast obrazu wejściowego. Każda wartość niższa niż 1.0 zmniejszy kontrast obrazu, a każda wyższa spowoduje jego poprawę.
- **INVERSE_INPUT_IMAGE** to flaga decydująca, czy odwrócić obraz wejściowy. Stosowany często, gdy obiekt który chcemy odwzorować algorytmem jest jaśniejszy niż jego tło, lub ze względów subiektywno-estetycznych
- **MASK_BACKGROUND_FOCUS** (MBF) określa jaką wagę będzie miało tło maski. Im większa wartość tym większy jest wpływ tła na wynik końcowy algorytmu. Wartość ta musi być większa od zera.
- **MASK_OBJECT_FOCUS** (MOF) określa stopień zwiększenia znaczenia obiektu na masce. Efektem końcowym dla każdego piksela obiektu maski będzie suma wszystkich trzech parametrów maski pomniejszona o tę wartość oraz wartość wykrytej krawędzi. Im większa jest ta wartość tym chętniej algorytm skupia się będzie na wykrytym obiekcie. Wartość ta musi być większa od zera.
- **MASK_EDGES_FOCUS** (MEF) określa jak wykryte krawędzie obrazu wejściowego wpływać mogą na efekt końcowy maski. Po wygenerowaniu krawędzi wszystkie wartości skalowane są do przedziału $<0; \text{MASK_EDGES_FOCUS}>$.
- **PREFERRED_DARKNESS** dostosowuje liczbę obliczonych iteracji. Wartość 1.0 pozostawia tę wartość na poziomie domyślnym, wartości wyższe skutkują większą liczbą iteracji i tym samym ciemniejszym wynikiem, a niższe odwrotnie.
- **SAVE_AROUND** określa dwa dodatkowe zapisy generowanego obrazu do pliku równe obliczonej wartości iteracji powiększonej i pomniejszonej o tę wartość.
- **START_SAVE** określa moment od którego zaczynany jest interwałowy zapis generowanego obrazu.

- **SAVE_INTERVAL** określa interwał zapisu generowanego obrazu, czyli co jaką liczbę iteracji algorytm powinien zapisać wynik.
- **MAX_ITERATIONS** określa moment do którego wykonywany jest interwałowy zapis generowanego obrazu.
- **ITERATION_MODE** określa tryb zapisywania generowanych obrazów. W trybie “interval” algorytm zapisuje dane do pliku przy iteracjach $i \geq \text{START_SAVE}$ co stałą wartość **SAVE_INTERVAL**, lecz nie więcej niż $i = \text{MAX_ITERATIONS}$. W trybie “auto” liczba ta jest liczona na podstawie wzoru 4.2 i oznaczona jako i , a zapis następuje przy wartościach $i - \text{SAVE_AROUND}$, i oraz $i + \text{SAVE_AROUND}$.
- **NAIL_ARRANGEMENT** to parametr określający ułożenie gwoździ na płótnie. Dostępne wartości to “ellipse” oraz “rectangle”.

Główna cechą opisywanej metody jest automatyczne generowanie maski i możliwość dostosowania jej parametrów pod konkretny obraz. Na rysunku 4.4 przedstawiono osiem masek wygenerowanych z różnymi parametrami. W celu wizualizacji wszystkie wartości pikseli przeskalowane zostały do wartości z przedziału $<0;255>$. Maski 4.4b i 4.4c są identyczne, gdyż parametry te określają proporcję miedzy sobą i przeskalowany rezultat będzie identyczny. Maska 4.4d najbardziej skupia się na tle, stąd jego kolor jest czarny (niska waga, mała kara, duża szansa wyboru nitki przez nie przechodzącej), a obiekt jest jasny (wysoka waga) z delikatnie zaakcentowanymi krawędziami. Maski 4.4e oraz 4.4f analogicznie skupią się jedynie na jednym elemencie, czyli odpowiednio na obiekcie oraz na jego krawędziach. Maski 4.4g, 4.4h oraz 4.4i skupią się na dwóch parametrach na raz, tym samym tracąc skupienie odpowiednio na tle, obiekcie i krawędziach.

Rysunek 4.5 przedstawia wygenerowane obrazy Thread Art z pomocą masek pokazanych na rysunku 4.4. Każdy z nich został stworzony przez trzy tysiące nitek, dzięki czemu porównać można bezpośredni wpływ parametrów maski na rozmieszczenie stałej liczby nitek. Największą różnicę dostrzec można porównując ze sobą obrazy 4.5c oraz 4.5d. Na pierwszym algorytm dopuszczał znacznie więcej nitek przechodzących przez tło, natomiast na drugim bardzo ich unikał, co ciekawe, kosztem szczegółowości twarzy. Szczegóły te zostały najlepiej odtworzone w obrazie 4.5e, gdzie to właśnie parametr skupienia krawędzi był największy.

4.5 Wizualizacja danych

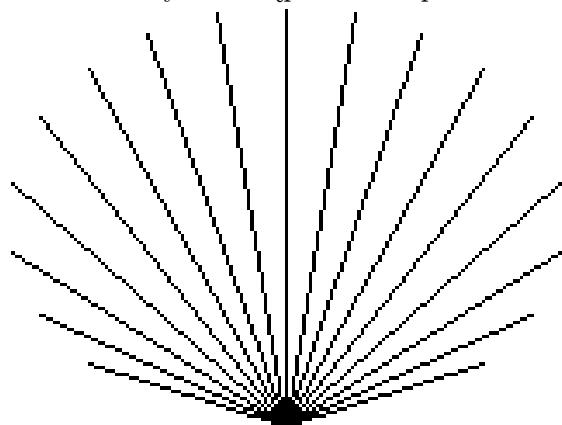
W niniejszej metodzie możliwy do zrealizowania jest każdy z wymienionych w sekcji 2.4.4 sposobów wizualizacji danych. Domyślnym sposobem jest naniesienie wybranych nitek na pusty biały obraz oraz zapisanie go do pliku w formacie stosującym kompresję bezstratną, czyli na przykład PNG. Możliwe jest również zapisanie wyniku w postaci obrazu grafiki wektorowej, niosącego ze sobą wiele zalet, szerzej omówionych w sekcji 2.4.4. Przede wszystkim jednak istnieje możliwość zapisania takiego obrazu w dowolnej rozdzielczości oraz późniejsza łatwa zamiana koloru oraz grubości nitek. Porównanie wizualizacji grafiką rastrową z wizualizacją grafiki wektorowej jest widoczny na rysunku 4.6.

Ponadto, algorytm generuje listę kolejnych gwoździ, przez które należy przeprowadzić nić w celu odtworzenia obrazu w rzeczywistości. W odróżnieniu od podejścia opisywanego w sekcji 3.3, gdzie między każdymi dwoma gwoździami poprowadzić można cztery różne trasy nitki, tutaj dla uproszczenia istnieje tylko jedna taka trasa, a średnica gwoździa jest pomijana. Fragment wygenerowanej listy gwoździ widoczny jest na listingu 4.1.

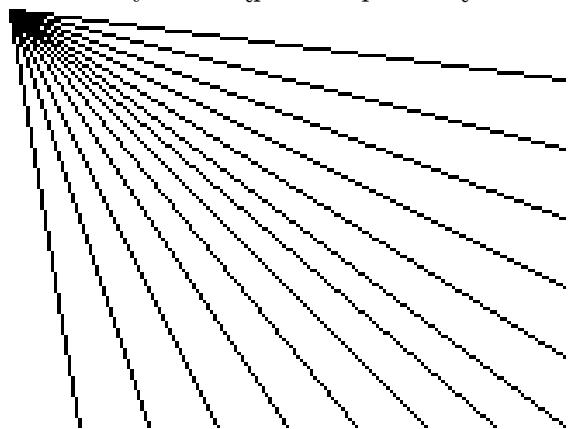
```
0 228 238 241 167 240 168 239 164 241 6 228 233 237 168 238 4 228 8 234 157  
235 161 240 164 238 170 230 152 67 64 143 214 149 215 148 67 70 54 49 223  
150 214 199 204 128 205 198 14 197 209 138 210 134 201 20 200 126 203 145 64  
77 74 130 202 127 203 147 66 151 214 156 68 56 81 231 244 3 230 151 213  
137 214 144 73 49 225 50 53 84 45 103 60 57 43 67 155 207 154 230 80  
39 27 33 24 35 95 37 68 153 230 167 239 161 238 7 4 242 232 229 79  
(...)  
194 237 110 41 103 2 189 17 151 62 172 11 133 198 76 5 125 201 128 5  
167 61 226 164 58 100 95 53 86 211 50 126 207 75 236 209 75 244 173 228  
45 231 65 163 9 164 13 117 80 67 211 151 65 172 211 63 227 54 161 35  
16 124 137 26 22 136 215 127 58 130 84 145 75 212 8 207 85 218 88 38  
158 36 116 202 38 103 94 185 54 234 153 241 244 191 196 10 145 85 216 132  
16 133 74 3 49 155 241 192 104 33 91 236 125 128 43 223 60 170 88 210
```

Listing 4.1: Plik zawierający listę gwoździ służącą do rzeczywistej wizualizacji obrazu.

(a) wszystkie gwoździe rozmieszczone w równych odstępach na elipsie



(b) wszystkie gwoździe rozmieszczone w równych odstępach na prostokącie



(c) wszystkie nitki wychodzące z jednego gwoździa na elipsie

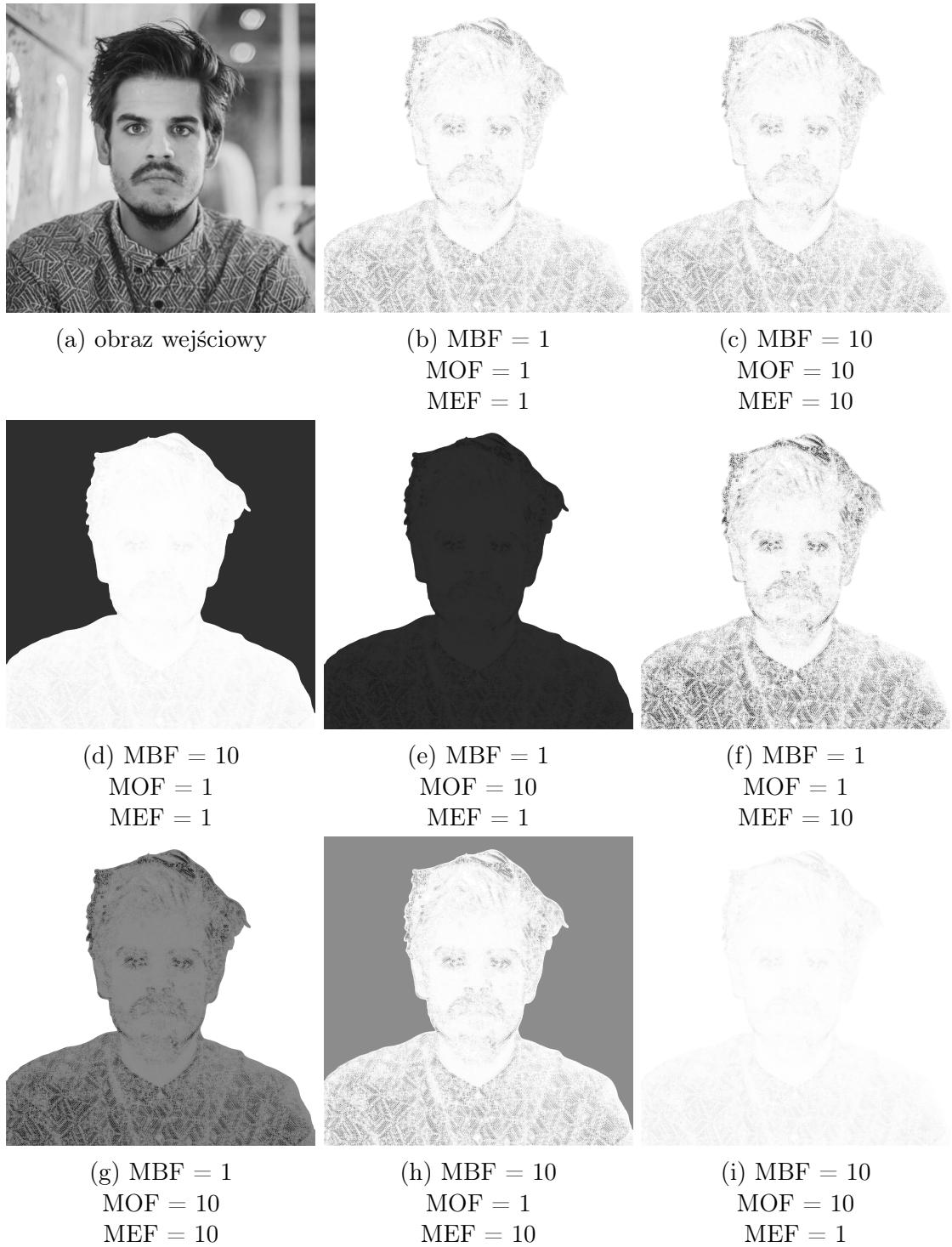
(d) wszystkie nitki wychodzące z jednego gwoździa na prostokącie



(e) wszystkie piksele wychodzące z jednej nitki na elipsie

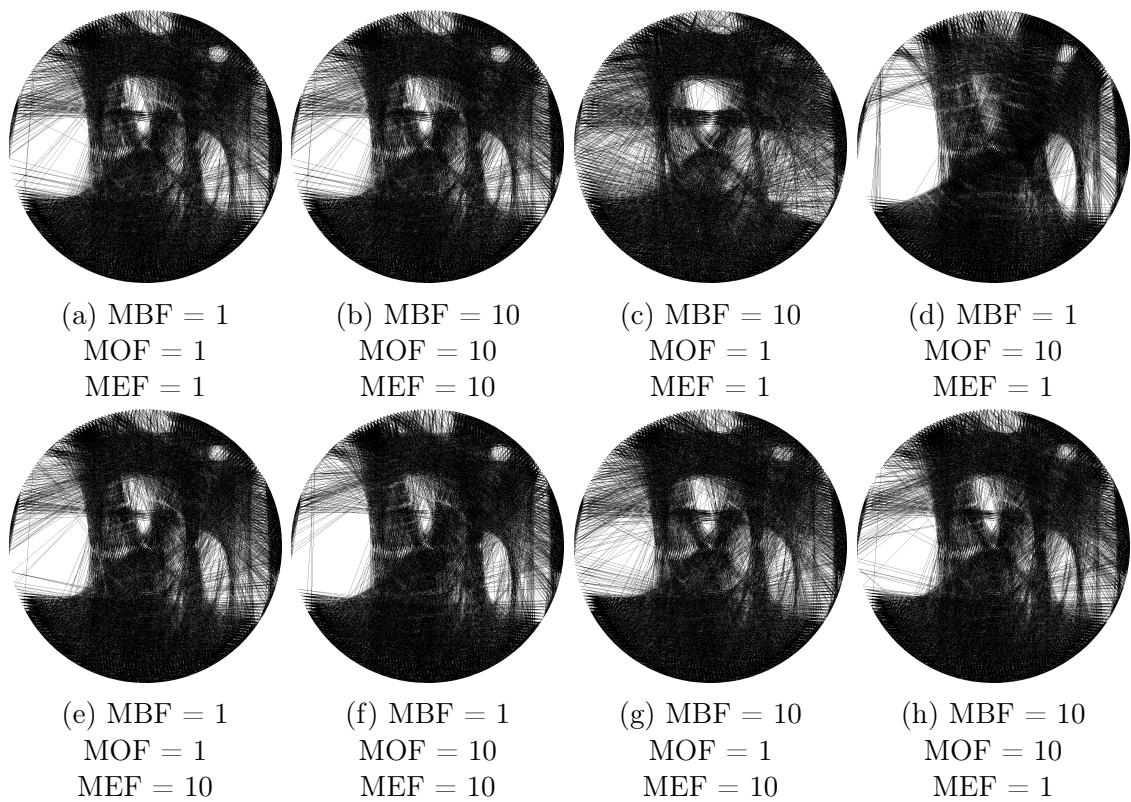
(f) wszystkie piksele wychodzące z jednej nitki na prostokącie

Rysunek 4.3: Wizualizacja danych wejściowych autorskiej metody.

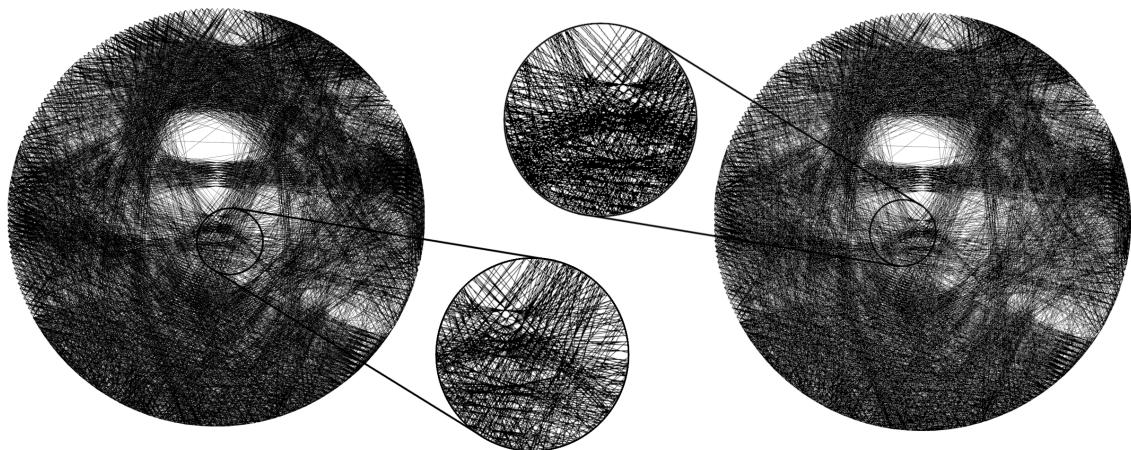


Rysunek 4.4: Wpływ parametrów na graficzną reprezentację maski.

Źródło: <https://cdn.koncertomania.pl/file/eventmediabackup/plakaty/duzy/1/1441642795LsVVW07SU4TFqgmcnLT7Sx4Z6HXzpK.jpg>



Rysunek 4.5: Wpływ parametrów maski na obraz wyjściowy.



Rysunek 4.6: Porównanie wizualizacji obrazów w formacie PNG i SVG.

Rozdział 5

Implementacja

Niniejszy rozdział opisuje implementację autorskiej metody generowania obrazów Thread Art opisanej w rozdziale 4. Opisane są tu wszystkie użyte technologie, zewnętrzne biblioteki i autorskie rozwiązania. Pokazane są również listingi kodu źródłowego wraz z objaśnieniem oraz informacje dotycząca użytego sprzętu.

5.1 Sprzęt i technologie

Kod źródłowy aplikacji zaimplementowany został w całości w języku Python w wersji 3.9. W celu lepszej prezencji kodu źródłowego użyty został Jupyter Notebook, czyli aplikacja webowa służąca pisaniu aplikacji w języku Python oferująca podział pliku na komórki kodu źródłowego oraz komórki tekstowe, które wykorzystują formatowania w języku Markdown.

W kodzie źródłowym wykorzystany został szereg bibliotek znacznie rozszerzających możliwości bazowej wersji języka Python takie jak na przykład NumPy czy OpenCV. Wszystkie wykorzystane biblioteki opisane zostały w rozdziałach 1.5, 5.2.1 oraz 5.3.1.

Ponadto, rozwiązanie wykorzystuje sieci neuronowe w celu automatycznego wykrycia tła na obrazie i późniejszego utworzenia maski.

Do implementacji użyto komputera Macbook Air z 2020 roku wyposażonego w procesor M1 typu ARM i 16GB pamięci RAM, oferujący wydajność na poziomie średnio-wysokiej klasy laptopa.

5.2 Generowanie słowników

Kod źródłowy podzielony został na dwie części. Pierwszą jest moduł generowania i zapisania do pliku słowników pozycji gwoździ, druga to przetwarzanie danych wejściowych i generowanie samych obrazów Thread Art. Ta sekcja opisuje implementację generowania słowników.

5.2.1 Zewnętrzne biblioteki

Listing 5.1 prezentuje importowane biblioteki zewnętrzne. Biblioteka OpenCV jest główną biblioteką służącą do obróbki grafiki dwuwymiarowej, Matplotlib wykorzystany został do tworzenia wykresów pomocniczych oraz wizualizacji danych, a NumPy pozwala operować na obrazie tak, jak na macierzy, będąc doskonale kompatybilnym z biblioteką OpenCV. SciPy wykorzystane zostało jedynie do obliczenia pozycji gwoździ zaprezentowanej w listingu 5.4, scikit-image do otrzymania listy punktów leżących na linii przechodzącej przez dwa dowolne punkty (czyli do listy punktów danej nitki), PIL do wizualizacji map bitowych w notatnikach Jupyter Notebook oraz finalnie Pickle do zapisania w formie binarnej wygenerowanych słowników.

```
import cv2
import matplotlib.pyplot as plt
import numpy as np
import pickle
import scipy as sp

from skimage.draw import line
from PIL import Image
```

Listing 5.1: Importowane biblioteki zewnętrzne.

5.2.2 Parametry

Parametrami dostępnymi w generatorze słowników (listing 5.2) są jedynie odległość jaką mieć powinny poszczególne gwoździe od siebie, a także liczba sąsiadujących gwoździ do pominięcia w przypadku tworzenia słownika punktów na elipsie. Te jak i inne możliwe do zmiany parametry zostały dokładniej opisane w sekcji 4.4

```
NAIL_DISTANCE = 20
SKIP_NEIGHBOUR_NAILS = 2
```

Listing 5.2: Parametry dotyczące układu gwoździ.

5.2.3 Obliczanie pozycji gwoździ

Obliczenie pozycji gwoździ zaczyna się od określenia rodzaju ułożenia gwoździ na płótnie. Może być to prostokąt lub elipsa. Listing 5.3 pokazuje funkcję służącą do wygenerowania listy takich punktów.

```
def generate_nail_positions(dims, nail_arrange):
    nails = []
    if nail_arrange == "ellipse": nails = get_ellipse_nails(dims)
    elif nail_arrange == "rectangle": nails = get_rectangle_nails(dims)
    return np.array(nails)
```

Listing 5.3: Funkcja generowania pozycji gwoździ.

W przypadku wyboru elipsy jako rodzaju rozmieszczenia gwoździ, liczenie ich rozmieszczenia zaczyna się od porównania rozmiaru figury, w której elipsa ma być wpisana, policzenia promieni elipsy oraz sparametryzowanej liczby rozstawianych gwoździ. Po obliczeniu wszystkich kątów następuje ich odpowiednie dodanie do listy gwoździ i zwrócenie. W przypadku prostokąta proces ten jest prostszy, gdyż po znalezieniu współrzędnych czterech wierzchołków prostokąta następuje rozmieszczenie gwoździ w równych odległościach na czterech bokach prostokąta z pomocą czterech osobnych pętli. Po obliczeniu wszystkich współrzędnych następuje ich odpowiednie dodanie do listy gwoździ i zwrócenie. Listing 5.4 przedstawia obie funkcje za to odpowiedzialne.

Mając gotową listę wszystkich punktów rozmieszczonych na elipsie lub prostokącie program generuję listę wszystkich dozwolonych nitek mogących połączyć dwa gwoździe, jak prezentuje listing 5.5. W przypadku elipsy sprawdzany jest parametr SKIP_NEIGHBOUR_NAILS w celu pomijania nitek znajdujących się zbyt blisko krawędzi, a w przypadku prostokąta pomijane są wszystkie te, leżące na tej samej krawędzi, za pomocą funkcji widocznej na listingu 5.6.

```

def get_ellipse_nails(dimensions):
    flip = False; nails = []
    if dimensions[0] < dimensions[1]:
        a = dimensions[0] - 0.5; b = dimensions[1] - 0.5; flip = True
    else:
        a = dimensions[1] - 0.5; b = dimensions[0] - 0.5
    ellipse_circumference = np.pi*(3/2*(a/2 + b/2) - np.sqrt((a/2)*(b/2)))
    nail_number = int(ellipse_circumference / NAIL_DISTANCE)
    angles = 2 * np.pi * np.arange(nail_number) / nail_number
    if a != b:
        e2 = (1.0 - a ** 2.0 / b ** 2.0)
        arc_size = sp.special.ellipeinc(2.0 * np.pi, e2) / nail_number
        arcs = np.arange(nail_number) * arc_size
        res = sp.optimize.root(
            lambda x: (sp.special.ellipeinc(x, e2) - arcs), angles)
        angles = res.x
    for angle in angles:
        if flip: nails.append(np.array([int((a * np.cos(angle))/2 + a/2),
                                         int((b * np.sin(angle))/2 + b/2)]))
        else:   nails.append(np.array([int((b * np.sin(angle))/2 + b/2),
                                         int((a * np.cos(angle))/2 + a/2)]))
    return nails
def get_rectangle_nails(dims):
    nails = []
    r0, c0, r1, c1, = 0, 0, 0, 0, dims[1] - 1
    r2, c2, r3, c3 = dims[0] - 1, dims[1] - 1, dims[0] - 1, 0
    for i in range(c0, c1, NAIL_DISTANCE): nails.append((c0, i))
    for i in range(r1, r2, NAIL_DISTANCE): nails.append((i, c1))
    for i in range(c2, c3, -NAIL_DISTANCE): nails.append((r2, i))
    for i in range(r3, r0, -NAIL_DISTANCE): nails.append((i, c3))

```

Listing 5.4: Funkcje generowania pozycji gwoździ na elipsie i prostokącie.

```

def generate_thread_positions(nails, dimensions, nail_arrangement):
    threads = []
    if nail_arrangement == "ellipse":
        for i in range(0, len(nails)):
            for j in range(i + 1 + SKIP_NEIGHBOUR_NAILS, len(nails)):
                if i==0 and j>=len(nails)-SKIP_NEIGHBOUR_NAILS: continue
                threads.append(np.array([nails[i], nails[j]]))
    elif nail_arrangement == "rectangle":
        for i in range(0, len(nails)):
            for j in range(i, len(nails)):
                if not is_on_same_edge(nails[i], nails[j], dimensions):
                    threads.append(np.array([nails[i], nails[j]]))
    return np.array(threads)

```

Listing 5.5: Funkcja generowania pozycji nitek.

```
def is_on_same_edge(point1, point2, dimensions):
    if point1[0] == 0 and point2[0] == 0:
        return True
    if point1[0] == dimensions[0] - 1 and point2[0] == dimensions[0] - 1:
        return True
    if point1[1] == 0 and point2[1] == 0:
        return True
    if point1[1] == dimensions[1] - 1 and point2[1] == dimensions[1] - 1:
        return True
    return False
```

Listing 5.6: Funkcja sprawdzająca położenie nitek względem krawędzi prostokąta.

5.2.4 Tworzenie słowników

Mając wygenerowane listy gwoździ i nitek należy utworzyć słowniki, które w łatwy sposób pozwolą uzyskać dostęp do niezbędnych danych. Jednym z takich słowników jest słownik mapujący gwoździe do wszystkich nitek biegących od niego. Proces generowania tego słownika prezentuje listing 5.7, a funkcję szukającą i zwracającą takie dane prezentuje listing 5.8.

```
def generate_nail_to_threads_dictionary(nails, threads):
    nail_to_thread_dictionary = {}
    for nail in nails:
        nail_to_thread_dictionary[nail.tobytes()] =
            get_threads_from_nail(threads, nail)
    return nail_to_thread_dictionary
```

Listing 5.7: Funkcja generowania słownika gwoździa do jego nitek.

```
def get_threads_from_nail(threads, nail):
    threads_from_nail = []
    for thread in threads:
        if np.array_equal(thread[0], nail) or np.array_equal(thread[1], nail):
            threads_from_nail.append(thread)
    return np.array(threads_from_nail)
```

Listing 5.8: Funkcja zwracająca wszystkie nitki wychodzące z danego gwoździa.

Drugim niezbędnym słownikiem jest słownik mapujący nitki do współrzędnych punktów leżących na niej. Proces generowania tego słownika prezentuje listing 5.9.

```
def generate_thread_to_points_dictionary(threads):
    thread_to_points_dictionary = {}
    for thread in threads:
        a, b = line(thread[0][0], thread[0][1], thread[1][0], thread[1][1])
        points = []
        for i in range(len(a)):
            points.append((a[i], b[i]))
        thread_to_points_dictionary[thread.tobytes()] = np.array(points)
    return thread_to_points_dictionary
```

Listing 5.9: Funkcja generowania słownika nitki do punktów obrazu na niej leżących.

5.2.5 Zapis do pliku

Ostatnim etapem generacji danych słownikowych jest ich zapisanie w postaci pliku binarnego, dzięki czemu dane te mogą być szybko odczytane i wykorzystane do generowania obrazów. Listing 5.10 prezentuje implementację tej funkcjonalności.

```
def pickle_dictionaries(dimensions, filename, nail_arrange):
    nails = generate_nail_positions(dimensions, nail_arrange)
    threads = generate_thread_positions(nails, dimensions, nail_arrange)
    nail_to_threads_dictionary
        = generate_nail_to_threads_dictionary(nails, threads)
    thread_to_points_dictionary
        = generate_thread_to_points_dictionary(threads)

    with open("dictionaries/" + nail_arrange + "_" + \
              filename + ".dat", "wb") as dictionary_file:
        pickle.dump((nails, threads, nail_to_threads_dictionary,
                    thread_to_points_dictionary), dictionary_file)
```

Listing 5.10: Funkcja zapisująca dane ze słowników do pliku bajtowego.

5.3 Generowanie obrazów

Drugą częścią implementacji jest program przetwarzający dane wejściowe oraz generujący pożądany obraz typu Thread Art. Wymaga on wygenerowanych i zapisanych wcześniej słowników oraz tworzy maskę wag mówiącą algorytmowi na jakich aspektach obrazu powinien się skupić.

5.3.1 Zewnętrzne biblioteki

Na listingu 5.11 pokazane są importowane zewnętrzne biblioteki. Część z nich pokrywa się z tymi opisanymi w sekcji 5.2.1. Oprócz nich dodane zostały jeszcze Pycairo służące do zapisu plików grafiki wektorowej SVG, biblioteki systemowe OS i SYS do zarządzania folderami oraz RemBg do usuwania tła z obrazów.

```
import cairo; import cv2
import matplotlib.pyplot as plt
import numpy as np; import os; import pickle; import sys
from PIL import Image
from rembg.bg import remove as remove_background
from skimage.draw import line
```

Listing 5.11: Zainportowane zewnętrzne biblioteki.

5.3.2 Parametry

Na listingu 5.12 widać parametry programu głównego wraz z ich domyślnymi wartościami. Ich opis wraz z wpływem jaki mają na generowanie obrazów zostało dokładnie opisane w sekcji 4.4.

```
CLEAN_WORKSPACE = True
VISUALIZE_DURING_RUN = False

INPUT_IMAGE_PATH = "img/taco.png"
OUTPUT_IMAGE_PATH = "img_out/" + os.path.splitext(INPUT_IMAGE_PATH[4:])[0]

CONTRAST_FACTOR = 2.0
INVERSE_INPUT_IMAGE = False
NAIL_ARRANGEMENT = "ellipse"

MASK_BACKGROUND_FOCUS = 1
MASK_OBJECT_FOCUS = 2
MASK_EDGES_FOCUS = 3

PREFERRED_DARKNESS = 1.0
SAVE_AROUND = 200
START_SAVE = 1000
SAVE_INTERVAL = 500
MAX_ITERATIONS = 5000
ITERATION_MODE = "auto"
```

Listing 5.12: Parametry dotyczące programu.

5.3.3 Przygotowanie danych wejściowych

Listingi 5.13 i 5.14 przedstawiają funkcję tworzącą pełen zestaw danych wejściowych na podstawie ustawionej w parametrze ścieżki do obrazu wejściowego. Na początku obraz jest wczytywany i tworzony jest jego negatyw, jeśli odpowiednia flaga została zaznaczona w parametrach. Następnie na podstawie wymiarów obrazu, dopasowywana jest do niego najbliższa ze zdefiniowanych proporcji obrazu, tak jak pokazane jest to na listingu 5.15. Po znalezieniu najbliższych proporcji obraz jest do nich przycinany, tak jak pokazane jest to na listingu 5.16, oraz skalowany do predefiniowanej rozdzielczości pasującej do proporcji obrazu, co pokazuje listing 5.17. Tak stworzony obraz jest zapisany w zmiennej `input_image`, a funkcja z pomocą biblioteki RemBg tworzy obraz z usuniętym tłem, który również jest zachowywany. Następnym krokiem jest stworzenie obrazu zawierającego informacje o krawędziach obrazu stworzonego przy pomocy filtru Sobela, zeskalowanie go do wielkości opisanej w jednym z parametrów maski i zapisanie go w zmiennej `image_edges`. Łącząc ze sobą tak wygenerowane obrazy następuje stworzenie maski i zapisanie jej do zmiennej `mask`. Na koniec obraz wejściowy jest poddawany korekcie kontrastu i zostaje zwrócony wraz z wygenerowaną maską oraz wartością liczbową dopasowanej proporcji obrazu.

```
def get_input():
    input_image = cv2.imread(INPUT_IMAGE_PATH, 0)
    if INVERSE_INPUT_IMAGE: input_image = cv2.bitwise_not(input_image)
    aspect_ratio = decide_aspect_ratio(input_image)
    input_image = center_crop_to_aspect_ratio(input_image, aspect_ratio)
    input_image = resize_to_aspect_ratio(input_image, aspect_ratio)

    is_success, buffer_array = cv2.imencode(".png", input_image)
    byte_image = buffer_array.tobytes()
    output_buffer_array = remove_background(byte_image)
    im_no_bg = cv2.imdecode(np.frombuffer(output_buffer_array,
                                            np.uint8), cv2.IMREAD_UNCHANGED)

    image.blur = cv2.GaussianBlur(input_image, (3, 3), 0)
    image.sobel = cv2.convertScaleAbs(cv2.Sobel(src=image.blur,
                                                ddepth=cv2.CV_64F, dx=1, dy=1, ksize=5))
    image.edges = image.sobel / (image.sobel.max() / MASK_EDGES_FOCUS)
```

Listing 5.13: Pierwsza część funkcji zwracającej wczytane i przetworzone dane wejściowe.

```
mask = np.ones(image_edges.shape, np.float64)
    * (MASK_BACKGROUND_FOCUS + MASK_OBJECT_FOCUS + MASK_EDGES_FOCUS)
for i in range(input_image.shape[0]):
    for j in range(input_image.shape[1]):
        if image_no_bg_alpha[i, j][3] <= 25:
            mask[i, j] = mask[i, j] - MASK_BACKGROUND_FOCUS
        else: mask[i, j] = mask[i, j] - \
            (MASK_OBJECT_FOCUS + image_edges[i, j])
mean = np.uint8(cv2.mean(input_image)[0])
input_image = cv2.addWeighted(input_image, CONTRAST_FACTOR,
    np.ones_like(input_image) * mean, 1-CONTRAST_FACTOR, 0.0)
return input_image, mask, aspect_ratio
```

Listing 5.14: Druga część funkcji zwracającej wczytane i przetworzone dane wejściowe.

```
def decide_aspect_ratio(image):
    width, height = image.shape[1], image.shape[0]
    img_ar = width / height
    arr = np.asarray([1/1 , 3/4, 4/3, 4/5, 5/4])
    return arr[(np.abs(arr - img_ar)).argmin()]
```

Listing 5.15: Funkcja przyporządkowująca najbardziej zbliżoną predefiniowaną proporcję obrazu.

```
def center_crop_to_aspect_ratio(image, aspect_ratio):
    width, height = image.shape[1], image.shape[0]
    img_ar = width / height
    if img_ar > aspect_ratio:
        return image[:, int((width - height * aspect_ratio) / 2):
                    int((width + height * aspect_ratio) / 2)]
    else:
        return image[int((height - width / aspect_ratio) / 2):
                    int((height + width / aspect_ratio) / 2), :]
```

Listing 5.16: Funkcja przycinająca obraz do danej proporcji ekranu.

```
def resize_to_aspect_ratio(image, aspect_ratio):
    if aspect_ratio == 1/1: return cv2.resize(image, (1561, 1561))
    elif aspect_ratio == 3/4: return cv2.resize(image, (1321, 1761))
    elif aspect_ratio == 4/3: return cv2.resize(image, (1761, 1321))
    elif aspect_ratio == 4/5: return cv2.resize(image, (1441, 1801))
    elif aspect_ratio == 5/4: return cv2.resize(image, (1801, 1441))
```

Listing 5.17: Funkcja skalująca obraz do danej rozdzielczości.

5.3.4 Algorytm

Na listingu 5.18 widnieje pierwsza część funkcji do generowania obrazów Thread Art. Jest to przygotowanie i uporządkowanie wszystkich niezbędnych danych przed samym rozpoczęciem pracy algorytmu. Na początku przechwytywane są dane z funkcji zajmującej się wczytaniem obrazu wejściowego i wygenerowaniem maski. Następnie tworzony jest pusty obraz wyjściowy, na którym nanoszone będą kolejno wybrane nitki oraz wczytywane są z pliku wszystkie dane słownikowe, za pomocą funkcji pokazanej na listingu 5.19. Sprawdzana jest również orientacja obrazu tak, aby wykorzystać jeden plik słownikowy dla odpowiadających proporcji ekranu (na przykład 3:4 oraz 4:3). Potem ustalane są zmienne przechowujące użyte nitki, gwóźdź startowy oraz drogę nitki dla wizualizacji rzeczywistej. Ostatnim krokiem jest wizualizacja obrazu wejściowego i maski, jeśli odpowiednia flaga została zaznaczona.

```
def produce_thread_art():
    print("Producing " + NAIL_ARRANGEMENT + " art for: ", INPUT_IMAGE_PATH)

    input_image, image_mask, aspect_ratio = get_input()
    output_image = get_new_image(input_image.shape)
    thread_path = ""

    n, t, ntt, ttp, rotate = get_dict_data(aspect_ratio, NAIL_ARRANGEMENT)

    if rotate: # if dictionary exists for rotated image, use it
        input_image = cv2.rotate(input_image, cv2.ROTATE_90_CLOCKWISE)
        image_mask = cv2.rotate(image_mask, cv2.ROTATE_90_CLOCKWISE)
        output_image = cv2.rotate(output_image, cv2.ROTATE_90_CLOCKWISE)

    used_threads = []
    curr_nail = ntt[list(ntt)[0]][0][0]
    thread_path = thread_path + str(get_nail_number(curr_nail, n)) + " "
    current_input_image = input_image.copy()

    save_mask(image_mask, rotate)
    display_mask(image_mask)

    if VISUALIZE_DURING_RUN:
        print("Input image: ")
        display_image(current_input_image, rotate)

        print("Input image mask: ")
        display_mask(image_mask, rotate)
```

Listing 5.18: Pierwsza część funkcji generującej obraz typu Thread Art.

```
def get_dict_data(aspect_ratio, nail_arrangement):
    ar = ""
    rotate = False
    if aspect_ratio == 1/1:
        ar = "1x1"
    elif aspect_ratio == 3/4:
        ar = "4x3"
    elif aspect_ratio == 4/3:
        ar = "4x3"
        rotate = True
    elif aspect_ratio == 4/5:
        ar = "5x4"
    elif aspect_ratio == 5/4:
        ar = "5x4"
        rotate = True

    with open("dictionaries/" + nail_arrangement + \
              "_" + ar + ".dat", "rb") as dictionary_file:
        n, t, ntt, ttp = pickle.load(dictionary_file)

    return n, t, ntt, ttp, rotate
```

Listing 5.19: Funkcja wczytująca dane słownikowe z pliku bajtowego.

Listing 5.20 przedstawia drugą część funkcji tworzącej obrazy Thread Art. Jest to pętla powtarzająca się, w zależności od parametru `ITERATION_MODE`, określoną liczbę razy. Liczba ta liczona jest w funkcji, którą prezentuje listing 5.21. Po wyliczeniu tej wartości rozpoczyna wykonywać się pętla. Na początku ze słownika brana jest liczba dostępnych nitek z aktualnego gwoździa lub algorytm jest przerywany, jeśli takich nitek już nie ma. Następnie za sprawą funkcji przedstawionej na listingu 5.22 wybierana jest najlepiej pasująca nitka. Wybór ten dokonywany jest poprzez policzenie kary dla każdej z nitek jak pokazuje to listing 5.23 oraz znalezienie tej z wartością najmniejszą. Po wyborze odpowiedniej nitki jest ona zapisywana do zmiennej i za pomocą funkcji z listingu 5.24 wybierany jest gwóźdź z jej drugiego końca. Dalej aktualizowane są listy wykorzystanych nitek i gwoździ, aby po pracy algorytmu zapisać wygenerowane wyniki. Na koniec ze słowników usuwane zostają wykorzystane nitki tak, aby nie wybrać ich ponownie, z obrazu wejściowego usuwana jest wybrana nitka, a status pracy algorytmu jest zapisywany według określonych parametrów zapisu tak, jak prezentuje listing 5.25.

```

pref_it, max_it = get_iterations(np.average(image_mask))
for i in range(1, max_it):
    current_threads = ntt[curr_nail.tobytes()]
    if len(current_threads) == 0: break

    selected_t, selected_t_pen =
        get_best_fitting_thread(ntt, curr_nail,
                               ttp, current_input_image, image_mask)
    next_nail = get_other_end_of_thread(selected_t, curr_nail)
    thread_path = thread_path + str(get_nail_number(next_nail, n)) + " "
    if i % 20 == 0: thread_path = thread_path + "\n"
    used_threads.append(selected_t)

    ntt[curr_nail.tobytes()] = np.array([a for a,
                                         skip in zip(ntt[curr_nail.tobytes()], [np.allclose(a,
                                         selected_t) for a in ntt[curr_nail.tobytes()]])) if not skip])
    ntt[next_nail.tobytes()] = np.array([a for a,
                                         skip in zip(ntt[next_nail.tobytes()], [np.allclose(a,
                                         selected_t) for a in ntt[next_nail.tobytes()]])) if not skip])

    if decide_to_save(i, pref_it): print("Nail #", i, ": ", str(curr_nail))
        save_threads(used_threads, output_image, rotate)
        save_threads_svg(used_threads, output_image.shape, True)
        save_threads_path(thread_path)
    if VISUALIZE_DURING_RUN:
        display_threads(used_threads, output_image, rotate)
        display_image(current_input_image, rotate)
    draw_line(current_input_image, selected_t, 255)
    curr_nail = next_nail
return used_threads

```

Listing 5.20: Druga część funkcji generującej obraz typu Thread Art.

```

def get_preferred_iterations(avg):
    shape_param = 1.0
    if NAIL_ARRANGEMENT == "rectangle": shape_param = 4 / np.pi
    return int((500 + PREFERRED_DARKNESS * 10 * (255-avg)) * shape_param)

def get_iterations(avg):
    if ITERATION_MODE == "interval":
        return get_preferred_iterations(avg), MAX_ITERATIONS + 1
    elif ITERATION_MODE == "auto":
        pref_it = get_preferred_iterations(avg)
        return pref_it, pref_it + SAVE_AROUND + 1
    return -1, -1

```

Listing 5.21: Funkcja licząca maksymalną i preferowaną liczbę iteracji algorytmu uwzględniając parametry wejściowe.

```
def get_best_fitting_thread(ntt, curr_nail, ttp, input_image, edges):
    current_threads = ntt[curr_nail.tobytes()]
    best_fitting_thread = current_threads[0]
    best_fitting_thread_penalty = 999999
    for thread in current_threads:
        penalty = get_thread_panelty(thread, ttp, input_image, edges)
        if penalty < best_fitting_thread_penalty:
            best_fitting_thread = thread
            best_fitting_thread_penalty = penalty
    return best_fitting_thread, best_fitting_thread_penalty
```

Listing 5.22: Funkcja zwracająca najbardziej dopasowaną nitkę.

```
def get_thread_panelty(thread, ttp, input_image, image_mask):
    image_t_vals = input_image[tuple(ttp[thread.tobytes()].T)]
    mask_t_vals = image_mask[tuple(ttp[thread.tobytes()].T)]
    return np.average(image_t_vals, weights=mask_t_vals)
```

Listing 5.23: Funkcja licząca wartość kary dla jednej nitki.

```
def get_other_end_of_thread(thread, nail):
    if np.array_equal(thread[0], nail):
        return thread[1]
    return thread[0]
```

Listing 5.24: Funkcja zwracająca drugi koniec nitki.

```
def decide_to_save(iteration_number, pref_it):
    if ITERATION_MODE == "interval":
        if iteration_number >= START_SAVE and \
           iteration_number % SAVE_INTERVAL == 0:
            return True
    elif iteration_number == pref_it or \
         iteration_number == pref_it - SAVE_AROUND or \
         iteration_number == pref_it + SAVE_AROUND:
            return True
    return False
```

Listing 5.25: Funkcja decydująca o zapisie aktualnego stanu pracy algorytmu.

5.3.5 Zapis i wizualizacja

Listing 5.26 prezentuje funkcje wyświetlania obrazów z pomocą biblioteki Pillow. Każda z funkcji sprawdza, czy obraz powinien zostać obrócony, konwertuje go do obiektu obrazu biblioteki Pillow i wyświetla. Dodatkowo funkcja `display_mask()` skaluje wartości tablicy tak, aby te mieściły się w przedziale `<0;255>`, a funkcje `display_nails()` i `display_threads()` tworzą puste obrazy, na które nanoszone są przekazane w parametrze listy gwoździ i nitek.

```
def display_image(image, rotate=False):
    if rotate:
        image = cv2.rotate(image, cv2.ROTATE_90_COUNTERCLOCKWISE)
    display(Image.fromarray(image))
def display_mask(image, rotate=False):
    canvas = (image / (image.max() / 255)).astype(np.uint8)
    if rotate:
        canvas = cv2.rotate(canvas, cv2.ROTATE_90_COUNTERCLOCKWISE)
    display(Image.fromarray(canvas))
def display_nails(nails, image, rotate=False):
    canvas = np.ones(image.shape, np.uint8) * 255
    for nail in nails:
        canvas[nail[0], nail[1]] = 0
    display_image(canvas, rotate)
    return canvas
def display_threads(threads, image, rotate=False):
    canvas = np.ones(image.shape, np.uint8) * 255
    for thread in threads:
        canvas = cv2.line(canvas,
                          (thread[0][1], thread[0][0]), (thread[1][1], thread[1][0]), 0, 1)
    display_image(canvas, rotate)
    return canvas
```

Listing 5.26: Funkcje wyświetlające dane.

Zapis danych wygląda analogicznie do jego wyświetlania, natomiast efekt końcowy zapisywany jest do pliku zamiast wyświetlania z pomocą biblioteki Pillow. Funkcja ta widoczna jest na listingu 5.27 oraz 5.28.

```
def save_mask(image, rotate=False):
    print("Trying to save mask as: " + get_save_id("mask"))
    canvas = (image / (image.max() / 255)).astype(np.uint8)
    if rotate: canvas = cv2.rotate(image, cv2.ROTATE_90_COUNTERCLOCKWISE)
    cv2.imwrite(get_save_id("mask"), canvas)
```

Listing 5.27: Funkcja zapisująca maskę do pliku.

```
def save_threads(threads, image, rotate=False):
    canvas = np.ones(image.shape, np.uint8) * 255
    for thread in threads:
        canvas = cv2.line(canvas,
                          (thread[0][1], thread[0][0]), (thread[1][1], thread[1][0]), 0, 1)
    if rotate:
        canvas = cv2.rotate(canvas, cv2.ROTATE_90_COUNTERCLOCKWISE)
    print("Trying to save image as: " + get_save_id("png", threads))
    cv2.imwrite(get_save_id("png", threads), canvas)
```

Listing 5.28: Funkcja zapisująca obraz w formacie PNG.

Zapis do pliku SVG wykorzystuje bibliotekę Pycairo i polega na stworzeniu pustego białego obrazu, naniesieniu na niego definicji linii i zapisaniu na dysku. Prezentuje to listing 5.29.

```
def save_threads_svg(threads, size, rotate):
    print("Trying to save image as: " + get_save_id("svg", threads))
    with cairo.SVGSurface(get_save_id("svg", threads),
                          size[1], size[0]) as surface:
        context = cairo.Context(surface)
        context.set_source_rgb(255, 255, 255)
        context.rectangle(0, 0, size[1]-1, size[0]-1)
        context.fill()
        context.set_source_rgb(0, 0, 0)
        context.set_line_width(1)
        for thread in threads:
            if rotate:
                thread = np.flip(thread, axis=1)
            context.move_to(thread[0][0], thread[0][1])
            for i in range(1, len(thread)):
                context.line_to(thread[i][0], thread[i][1])
            context.stroke()
```

Listing 5.29: Funkcja zapisująca obraz w formacie SVG.

Zapis drogi nitki służący do stworzenia rzeczywistej reprezentacji danych wyjściowych polega na stworzeniu obiektu tekstowego kolejno listującego numery gwoździ i zapisania go do pliku tekstopowego. W celu zwiększenia czytelności listy, co dwadzieścia gwoździ wstawiany jest symbol nowej linii, co widać na listingu 5.20, a sam proces zapisu pliku tekstopowego widoczny jest na listingu 5.30.

```

def save_threads_path(threads):
    print("Trying to save path string as: " + get_save_id("txt", threads))
    with open(get_save_id("txt", threads), "w") as file:
        file.write(threads)

```

Listing 5.30: Funkcja zapisująca drogę nitki w formacie TXT.

W celu uporządkowania danych wychodzących, pochodzących z wielu różnych konfiguracji parametrów, zaimplementowana została funkcja generująca nazwy plików wyjściowych dla wszystkich wyżej wymienionych danych. Implementacja tej funkcji widoczna jest na listingu 5.31.

```

def get_save_id(type, content=None):
    na = "e_"
    if NAIL_ARRANGEMENT == "rectangle": na = "r_"
    c = "c" + str(int(CONTRAST_FACTOR * 10)) + "_"
    inv = "inv0_"
    if INVERSE_INPUT_IMAGE: inv = "inv1_"
    bg = "bg" + str(MASK_BACKGROUND_FOCUS) + "_"
    obj = "obj" + str(MASK_OBJECT_FOCUS) + "_"
    ed = "ed" + str(MASK_EDGES_FOCUS)

    if type == "png":
        bs = OUTPUT_IMAGE_PATH[:7] + "_png" + OUTPUT_IMAGE_PATH[7:] + "_"
        i = "i" + str(len(content)) + "_"
        return bs + na + i + c + inv + bg + obj + ed + ".png"
    elif type == "svg":
        bs = OUTPUT_IMAGE_PATH[:7] + "_svg" + OUTPUT_IMAGE_PATH[7:] + "_"
        i = "i" + str(len(content)) + "_"
        return bs + na + i + c + inv + bg + obj + ed + ".svg"
    elif type == "txt":
        bs = OUTPUT_IMAGE_PATH[:7] + "_txt" + OUTPUT_IMAGE_PATH[7:] + "_"
        i = "i" + str(len(content.split())-1) + "_"
        return bs + na + i + c + inv + bg + obj + ed + ".txt"
    elif type == "mask":
        bs = OUTPUT_IMAGE_PATH[:7] + "_png" + OUTPUT_IMAGE_PATH[7:] + "_mask_"
        return bs + c + inv + bg + obj + ed + ".png"
    return "error.txt"

```

Listing 5.31: Funkcja zwracająca nazwę pliku z uwzględnieniem parametrów.

Rozdział 6

Analiza porównawcza wybranych metod generowania obrazów

W nieślęjszym rozdziale przedstawiono i omówiono wyniki działania autorskiej metody tworzenia obrazów Thread Art. W tym celu opisano różne metody porównywania obrazów oraz ich zastosowanie w przypadku poszczególnych obrazów. Następnie opisano zbiór danych testowych oraz zestawiano i porównano obrazy testowe wytworzone różnymi metodami.

6.1 Wskaźniki oceny podobieństwa

Ocenę podobieństwa obrazów można podzielić na dwa sposoby:

- Automatyczną, czyli taką gdzie przy pomocy obliczeń przyporządkujemy liczbową wartość do danego obrazu i porównujemy je z wartościami otrzymanymi z innych obrazów. Takie metody mogą uwzględniać średnie wartości pikseli obrazu lub jego histogram.
- Wizualną, czyli taką, gdzie dane obrazy porównywane są wizualnie przez człowieka. Jest to mniej precyzyjny sposób, ze względu na fakt, że każda taka ocena różnić się może biorąc pod uwagę osobiste preferencje wizualne osoby oceniającej.

6.1.1 Ocena automatyczna

Jedną z najpopularniejszych automatycznych metod porównywania obrazów jest MSE (ang. Mean Square Error), czyli błąd średniokwadratowy, opisywany wzorem:

$$\text{MSE} = \frac{1}{mn} \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n (x_{ij} - y_{ij})^2 \quad (6.1)$$

gdzie x i y to porównywane obrazy; x_{ij} i y_{ij} to wartości ij pikseli; m i n to długość i szerokość porównywanych obrazów

MSE to średnia odległość między wartościami otrzymanymi, a referencyjnymi, podniesiona do kwadratu. Ze względu na użycie jednostek kwadratowych, interpretacja jest mniej intuicyjna, ale powoduje bardzo pożądane cechy wyniku. Kwadrat różnic eliminuje ich ujemne wartości i zapewnia, że błąd jest zawsze większy od zera, gdyż jedynie doskonały model bez błędu daje $\text{MSE} = 0$. Dodatkowo, zastosowana potęga zwiększa wpływ większych błędów, co powoduje nieproporcjonalnie większe odchyły im większa jest różnica między dwoma obrazami. Przy porównywaniu dwóch obrazów tym wskaźnikiem otrzymujemy dodatnią liczbę zmienoprzecinkową, której wartość jest tym większa, im mniej podobne są porównywane obrazy. Otrzymane w sekcji 6.3 wyniki pochodzą z przyblizonego przedziału (60;110). Mimo częściowego pokrywania się pozytywnej oceny subiektywnej obrazu wraz niską wartością tego wskaźnika, nie powinien być on jedynym wyznacznikiem oceny jakości generowanych obrazów.

Inną, podobną do MSE metodą, jest PSNR (ang. Peak Signal-to-Noise Ratio), czyli szczytowy stosunek sygnału do szumu. Jest on opisywany wzorem:

$$\text{PSNR} = 10 \log_{10} \frac{[\max(\max(x), \max(y))]^2}{\text{MSE}(x, y)} \quad (6.2)$$

gdzie x i y to porównywane obrazy; $\text{MSE}(x, y)$ to błąd średniokwadratowy opisany wzorem 6.1.

PSNR to określenie dla stosunku między maksymalną możliwą siłą sygnału, a siłą zakłócającego szumu, który wpływa na wierność jego reprezentacji. Przydatny jest w określaniu straty jakości obrazu poddanego kompresji, a jego definicja korzysta częściowo z definicji MSE opisanej na wzorze 6.1. Przy porównywaniu dwóch ob-

razów tym wskaźnikiem, podobnie jak w przypadku MSE, otrzymujemy dodatnią liczbę zmiennoprzecinkową, jednak jej wartość jest tym większa, im bardziej zakłócony został porównywany obraz względem referencyjnego. Otrzymane w sekcji 6.3 wyniki pochodzą z przedziału (3.61;6.75). PSNR częściowo korzysta z definicji MSE, stąd podobnie jak w jego przypadku, pozytywna ocena subiektywna obrazu częściowo pokrywa się z wysoką wartością tego wskaźnika, lecz także i tutaj, nie powinien być on jedynym wyznacznikiem oceny jakości generowanych obrazów.

Obie wyżej wymienione techniki polegają na liczeniu różnic między poszczególnymi pikselami na obrazach nie biorąc pod uwagę podobieństw kształtów i struktury obrazu. W odróżnieniu od nich, metoda SSIM (ang. Structural Similarity Index Measure), czyli wskaźnik podobieństwa strukturalnego, opisany w pracy zatytułowanej “Image Quality Assessment: From Error Visibility to Structural Similarity” [17] używa trzech cech obrazu do porównania: oświetlenia(l), kontrastu(c) i struktury(s). Sposoby ich wyliczenia są widoczne kolejno na wzorach 6.3, 6.4 oraz 6.5.

$$l(x, y) = \frac{2\mu_x\mu_y + C_1}{\mu_x^2 + \mu_y^2 + C_1} \quad (6.3)$$

$$c(x, y) = \frac{2\sigma_x\sigma_y + C_2}{\sigma_x^2 + \sigma_y^2 + C_2} \quad (6.4)$$

$$s(x, y) = \frac{\sigma_{xy} + C_3}{\sigma_x + \sigma_y + C_3} \quad (6.5)$$

gdzie μ_x , μ_y , σ_x , σ_y i σ_{xy} to lokalne średnie arytmetyczne, odchylenia standardowe i kowariancje krzyżowe dla obrazów x i y ; C_1 , C_2 i C_3 to stałe o niskiej wartości wymagane w przypadku, gdy pozostałe zmienne są bliskie zeru.

Zdefiniowany przez autorów pracy wzór na wyliczenie SSIM, wykorzystujący wyżej opisane wzory jest następujący:

$$SIMM(x, y) = [l(x, y)]^\alpha \cdot [c(x, y)]^\beta \cdot [s(x, y)]^\gamma \quad (6.6)$$

Jeśli przyjmiemy, że $\alpha = \beta = \gamma = 1$, a $C_3 = \frac{C_2}{2}$ równanie uprościć można do finalnej postaci:

$$SIMM(x, y) = \frac{(2\mu_x\mu_y + C_1)(2\sigma_{xy} + C_2)}{(\mu_x^2 + \mu_y^2 + C_1)(\sigma_x^2 + \sigma_y^2 + C_2)} \quad (6.7)$$

SSIM w postaci ze wzoru 6.7 jest dużo bardziej wiarygodną metodą porównywania obrazu, niż wcześniej opisane MSE i PSNR. Bierze on pod uwagę więcej ważnych dla ludzkiego oka cech, zbliżając się tym samym do ludzkiej percepcji obrazu. Porównując dwa obrazy tym wskaźnikiem, otrzymujemy liczbę z przedziału $<0.0;1.0>$, gdzie większe wartości oznaczają większy stopień podobieństwa, a wartość 1 oznacza obraz identyczny jak referencyjny. Otrzymane w sekcji 6.3 wyniki pochodzą z przedziału (0.07;0.71) i pozytywna ocena subiektywna obrazu znacznie częściej pokrywa się z wysoką wartością tego wskaźnika, niż w przypadku MSE lub PSNR. O jakości tego wskaźnika w porównywaniu obrazów Thread Art świadczy również fakt wykorzystania go w tym samym celu w pracy Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira [8].

6.1.2 Ocena subiektywna

Drugą metodą porównywania obrazów jest ocena wizualna. Nie jest ona z oczywistych powodów formalnie opisana, a ponadto różnić się może w zależności od indywidualnych preferencji. Jedyne wskaźniki, na które można tutaj zwrócić uwagę, to ocena poprawności takich aspektów zdjęcia jak kontrast, nasycenie barw, odwzorowanie kształtów lub dystrybucja kolorów na histogramie obrazu.

W przypadku obrazów typu Thread Art klasyczna ocena wizualna jest jeszcze mniej jednoznaczna. Zwrócić można uwagę na takie aspekty obrazu, jak stopień dystrybucji nitek i ich prawidłowe odwzorowanie konturów i kształtu obiektów obrazu. Zbadać czy liczba nitek przykrywających białe regiony obrazu nie jest zbyt wysoka, a czarnych zbyt niska. Dochodzi również ogólna liczba wykorzystanych nitek, przekładająca się na jasność wygenerowanego obrazu, a także ocena całościowa stopnia odwzorowania obrazu wejściowego. Może to być jednak o tyle trudniejsze, biorąc pod uwagę fakt, że ludzki mózg jest podatny na autosugestie i potrafi dostrzegać porządkowe kształty tam, gdzie inny by ich nie dostrzegł. Ponadto, wizualne preferencje mogą się diametralnie od siebie różnić i stwierdzenie, która wersja portretu jest najlepsza różni się w zależności od użytkownika.

6.2 Opis zbioru obrazów wejściowych

Do poprawnego przetestowania zaproponowanej metody niezbędny był odpowiedni dobór obrazów wejściowych, z których każdy cechował się unikalnym zestawem cech. Oprócz tego, w celu porównania otrzymanych wyników do wyników otrzymanych innymi metodami, do zestawu testowego dodane zostały także możliwie jak najbardziej zbliżone obrazy w nich wykorzystane. Zestaw testowy składa się z następujących obrazów:

- Zdjęcie Marilyn Monroe jako przykładowy obraz do porównania z metodą Jenny [6];
- Zdjęcie Winstona Churchilla wybrane w celu porównania z metodą Calluma McDougalla [5];
- Zdjęcie Buzzza Aldrina podczas lądowania na księżycu wybrane w celu demonstracji efektów na obrazie z podobną charakterystyką kolorystyczną tła oraz obiektu;
- Fragment obrazu Penitent Magdalene autorstwa El Greco w celu zestawienia z dziełami Petrosa Vrellisa [4] oraz z metodą Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego [9];
- Klatki z filmów “Joker” oraz “Lśnienie” wybrane w celu prezentacji wyniku w prostokątnym ułożeniu gwoździ;
- Fragmenty rysunków Du-Fu oraz Vincenta van Gogh wybrane w celu porównania z metodą Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira [8];
- Zdjęcia Mahatmy Gandhiego i Nelsona Mandeli wybrane w celu porównania z metodą Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego [9];
- Zdjęcie Salvadoria Dali i Alana Turinga oraz grafika z maską Fawkesa wybrane ze względu na korzystne cechy obrazu oraz zadowalający wynik płynący z zastosowanej autorskiej metody.

6.3 Porównanie z pomocą technik automatycznych i subiektywnych

W celu porównania metodami automatycznymi przygotowano folder zawierający wygenerowane metodą autorską obrazy wraz z obrazami wziętymi z prac innych autorów. Do folderu dodano również przycięte do kształtu generowanych obrazów Thread Art obrazy oryginalne, aby posiadać obiekt referencyjny. Warto podkreślić, że w celu jak najdokładniejszych wyników, przy obliczaniu automatycznych wskaźników prac innych autorów brane pod uwagę były oryginalne obrazy przez nich użyte, a nie wersje przybliżone. Dodatkowo, mimo wysokiej rozdzielczości generowanych obrazów, zdecydowano się na przeskalowanie zarówno obrazów porównywanych, jak i referencyjnych, do rozdzielczości 201x201, aby zmniejszyć różnicę między binarnym obrazem wyjściowym, a obrazem referencyjnym w odcieniach szarości. Taką samą technikę wykorzystano w pracy Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira [8].

6.3.1 Porównanie dla zdjęcia Marilyn Monroe

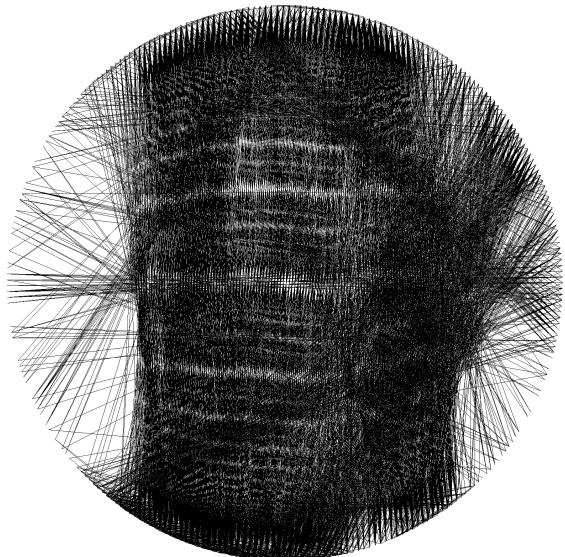
Na rysunku 6.1 przedstawiono porównanie metody autorskiej z tą zaprezentowaną przez Jenny Ma. Zauważać można, że zastosowanie maski pozwalającej na swobodniejsze tworzenie linii na tle obrazu spowodowało dużo lepszą dystrybucję nitek. Ponadto, wyniki metod automatycznych przedstawionych w tabeli 6.1 również wskazują na przewagę autorskiej metody. Wartość SSIM jest wyraźnie wyższa, natomiast MSE oraz PSNR w tym przypadku pozostają do siebie bardzo zbliżone.

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	MBF=10, MOF = 1, MEF = 1	81.91	4.93	0.31
	metoda Jenny	80.82	4.99	0.24

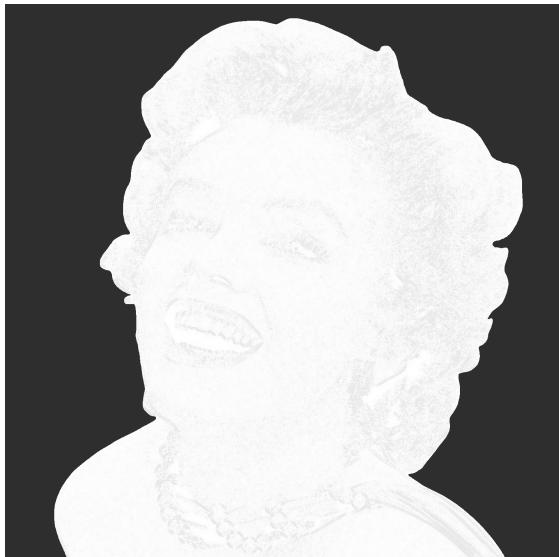
Tabela 6.1: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęcia Marilyn Monroe.



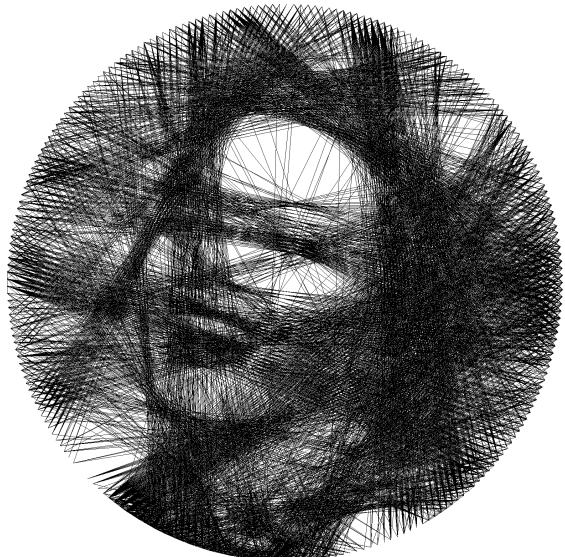
(a) obraz wejściowy



(b) obraz wygenerowany metodą Jenny



(c) maska wygenerowana autorską metodą



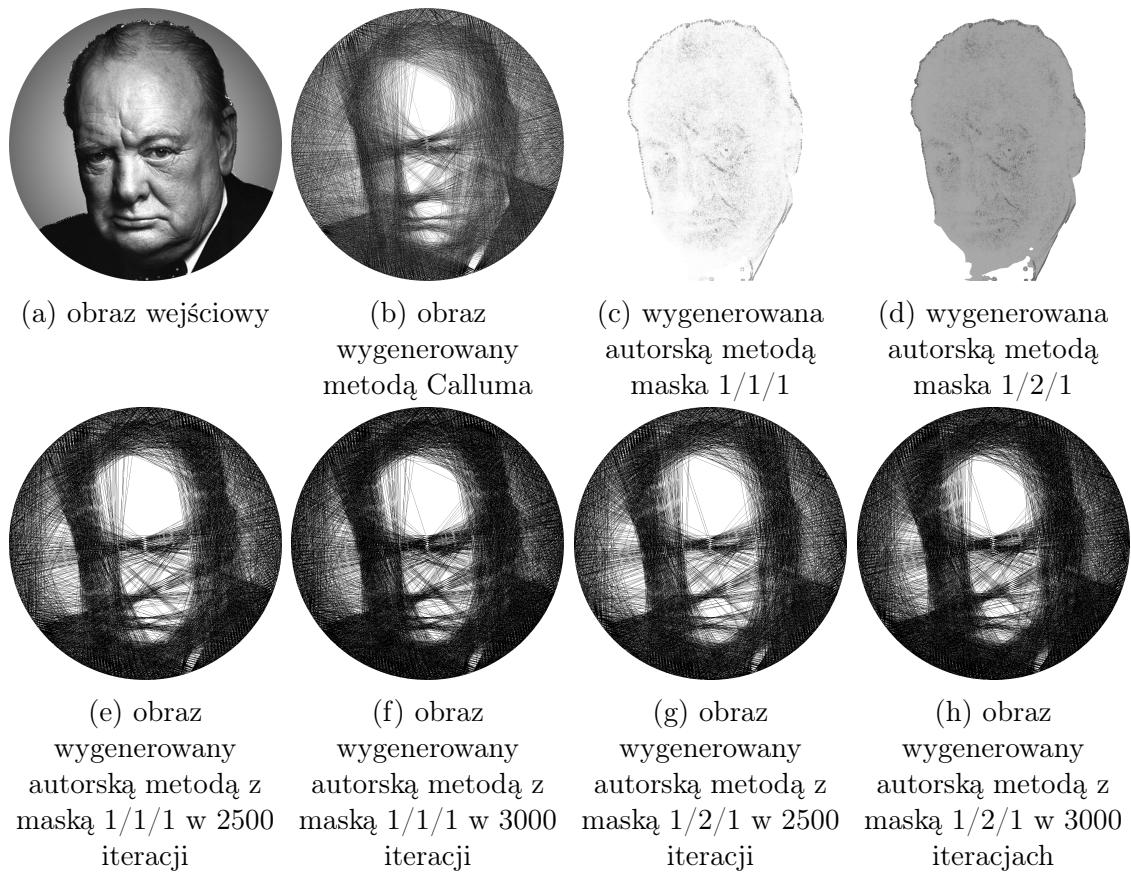
(d) obraz wygenerowany autorską metodą

Rysunek 6.1: Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęcia Marilyn Monroe.

Źródło: <https://novi.ba/storage/2018/04/15/thumbs/5ad372d9-d920-497e-a71a-4a430a0a0a67-w5-previewOrg.jpg>

6.3.2 Porównanie dla zdjęcia Winstona Churchilla

Rysunek 6.2 przedstawia porównanie autorskiej metody z obrazem wygenerowanym metodą Calluma. Jego staranny dobór parametrów maski i znacznie wyższa rozdzielcość obrazu spowodowały lepszy wynik zarówno wizualny jak i liczony metodami automatycznymi widocznymi w tabeli 6.2. W metodzie autorskiej nadal jednak doskonale widoczne są szczegóły obrazu, głównie za sprawą wygenerowanej maski uwzględniającej krawędzie.



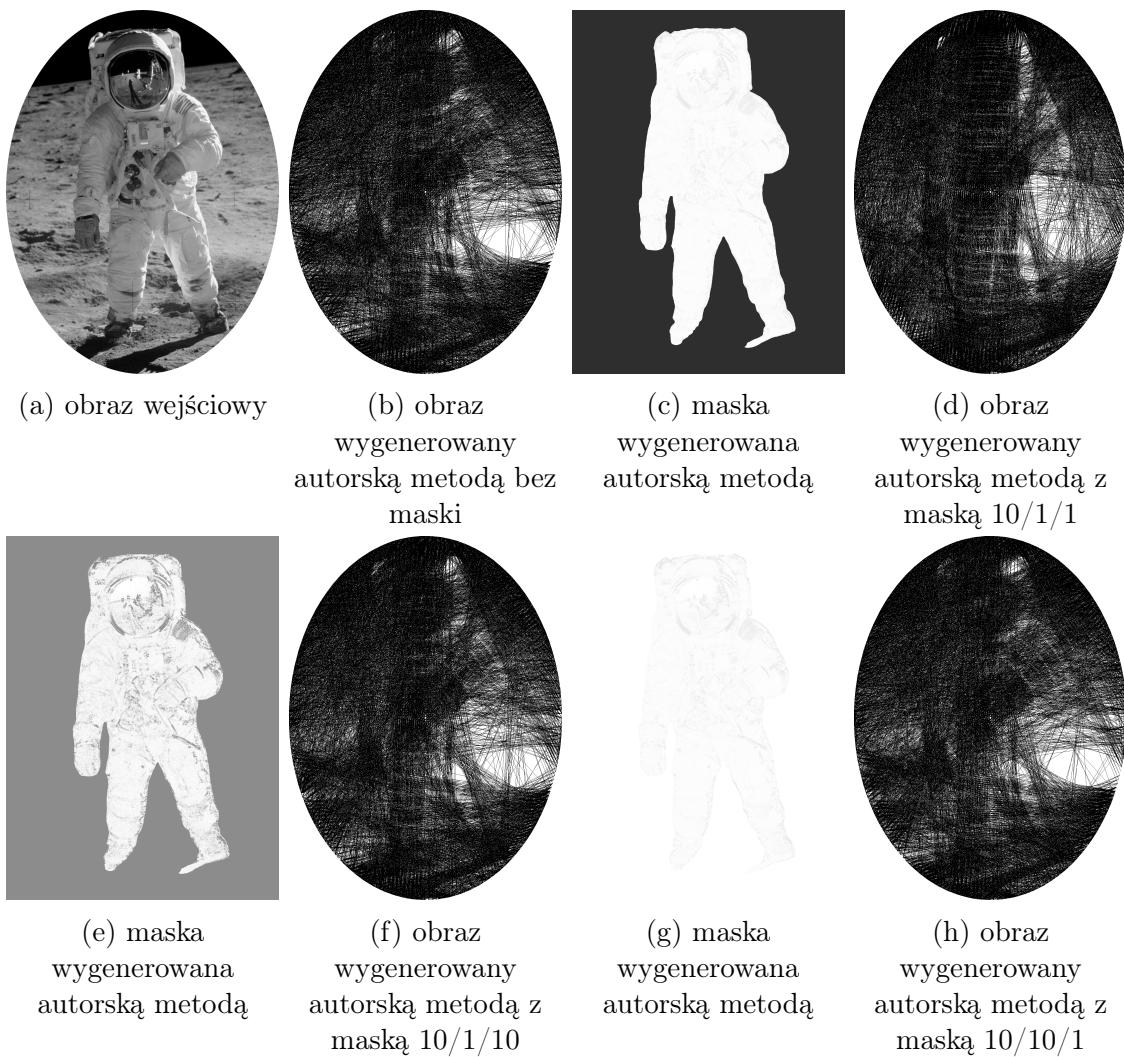
Rysunek 6.2: Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęcia Winstona Churchilla.

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	metda Calluma	79.66	5.05	0.52
	MBF=1, MOF=1, MEF=1	81.13	4.97	0.43
	MBF=1, MOF=2, MEF=1	81.31	4.96	0.42
	MBF=1, MOF=1, MEF=1	81.61	4.95	0.42
	MBF=1, MOF=2, MEF=1	82.06	4.92	0.42

Tabela 6.2: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęcia Winstona Churchilla.

6.3.3 Porównanie dla zdjęcia Buzz'a Aldrina

Rysunek 6.3 przedstawia porównanie obrazów wygenerowanych metodą autorską z różnie dobranymi parametrami. Jak można zauważyć, ze względu na bardzo podobne kolorystycznie tło i obiekt, gdyż zarówno skafander jak i powierzchnia księżyca to małe czarne obiekty na biało-szarym tle, żaden z wygenerowanych obrazów nie posiada szczegółów i jest dość jednolity. Mimo tego, wyniki testów automatycznych, widocznych w tabeli 6.3, wypadają przeciętnie i wskazują, że obrazy odzwierciedlające zostały prawidłowo. Potwierdza to tezę, że ocena automatyczna obrazów nie jest oceną wystarczającą w celu jednoznacznego stwierdzenia jakości wygenerowanych obrazów.



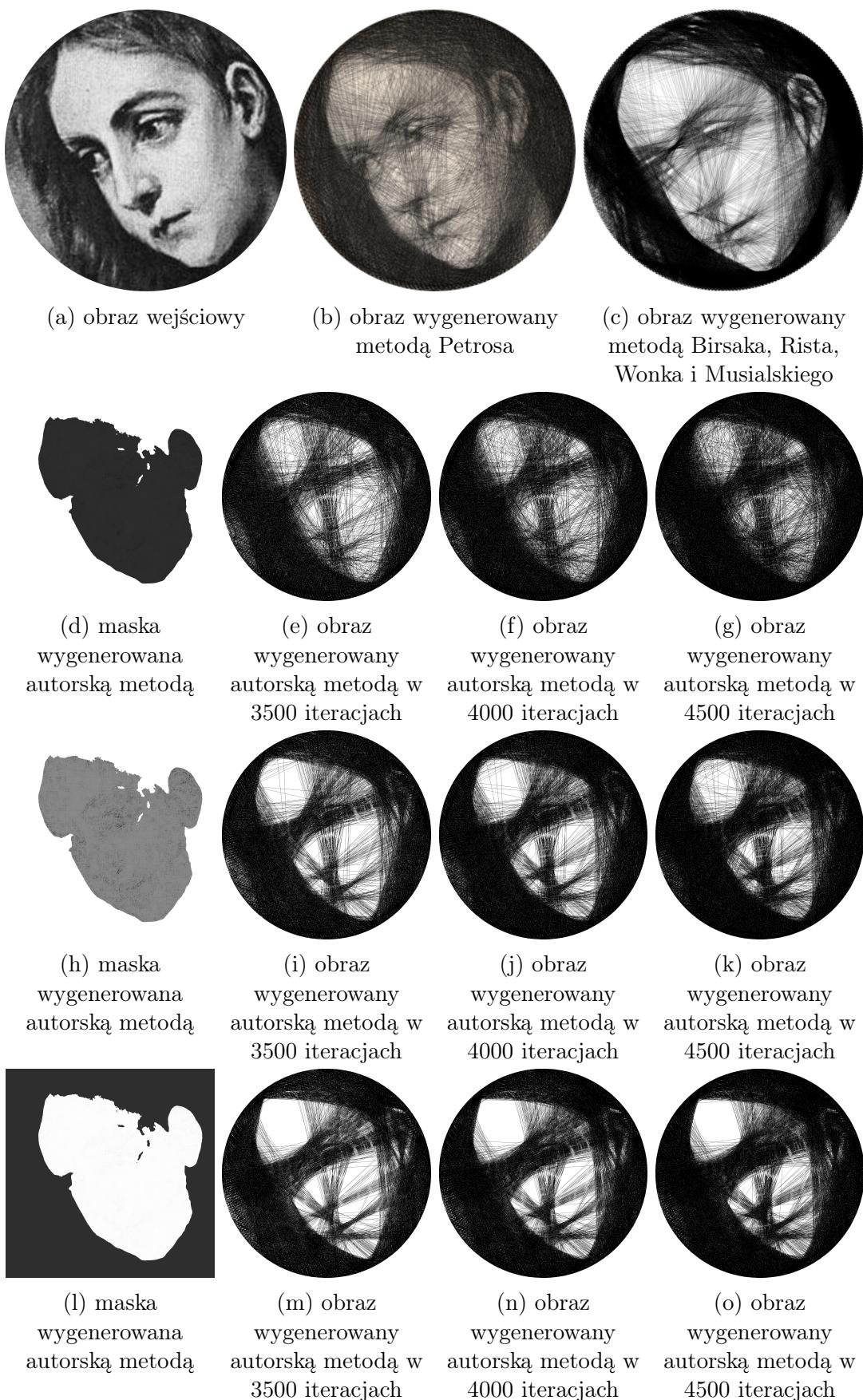
Rysunek 6.3: Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęcia Buzz'a Aldrina.

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	MBF=10, MOF=10, MEF=1	85.43	4.75	0.35
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	85.43	4.75	0.35
	MBF=10, MOF=1, MEF=10	84.73	4.79	0.34
	MBF=1, MOF=1, MEF=0	85.57	4.74	0.34

Tabela 6.3: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęcia Buzzza Aldrina.

6.3.4 Porównanie dla fragmentu obrazu Penitent Magdalene

Na rysunku 6.4 przedstawiono fragment obrazu Penitent Magdalene autorstwa El Greco. Dziewięć wygenerowanych autorską metodą obrazów zestawionych zostało z oryginalnym obrazem Petrosa (rysunek 6.4b) oraz z obrazem wygenerowanym metodą Birsaka, Rista, Wonka i Musalskiego (rysunek r6.4c). W przypadku tego obrazu wyniki wszystkich testów automatycznych wskazują jednoznacznie na obraz wygenerowany metodą Birsaka, Rista, Wonka i Musalskiego. Wyniki obrazu Petrosa oraz metody autorskiej prezentują się podobnie, z niewielką przewagą Petrosa w MSE i PSNR oraz przewagą metody autorskiej w SSIM. Ocena wizualna jednak sugeruje przewagę metody Petrosa nad pozostałymi. Jego obraz w sposób bardzo dokładny przedstawia wszystkie detale obrazu, jego kontury są bardzo miękkie, a cienie zauważalne. Pozostałe prace są bardzo ostre i gubią znaczną część szczegółów.



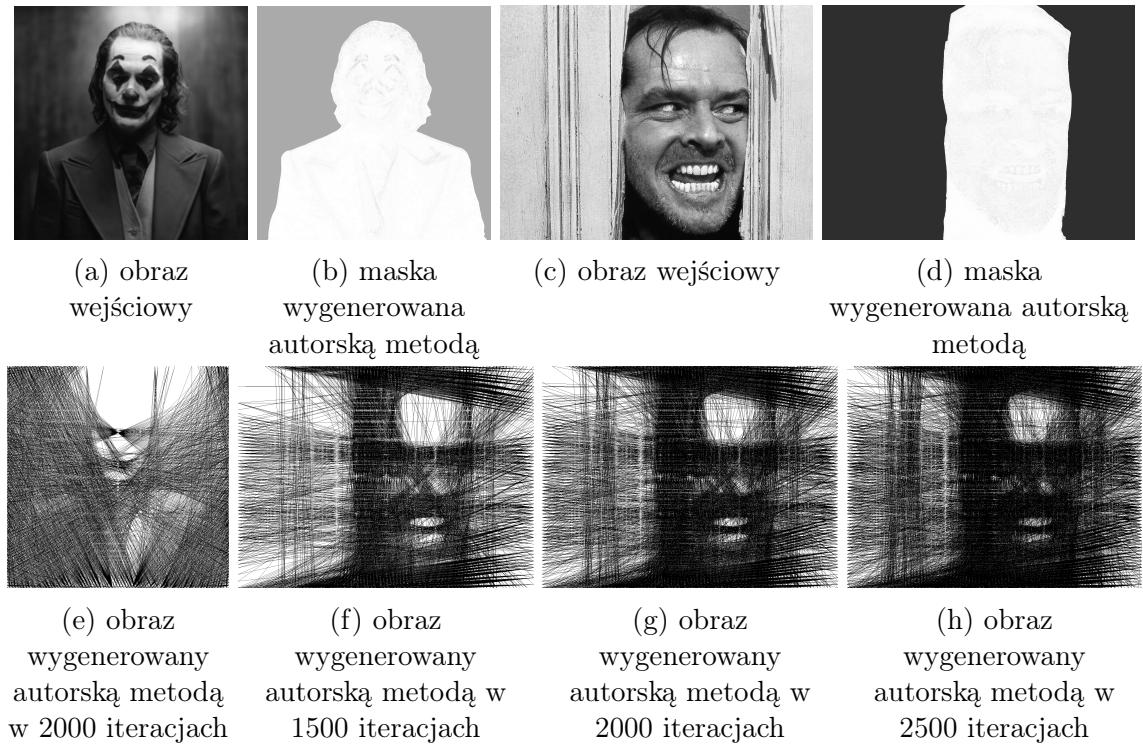
Rysunek 6.4: Porównanie wyników metody autorskiej dla fragmentu obrazu Penitent Magdalene autorstwa El Greco.

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	metoda Birsaka, Rista, Wonka i Musialskiego	64.96	5.94	0.6
	metoda Petrosa	80.91	4.99	0.32
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	85.99	4.72	0.42
	MBF=1, MOF=10, MEF=1	84.83	4.78	0.37
	MBF=1, MOF=2, MEF=1	85.27	4.76	0.4
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	87.05	4.67	0.39
	MBF=1, MOF=10, MEF=1	87.22	4.66	0.34
	MBF=1, MOF=2, MEF=1	87.22	4.66	0.37
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	87.29	4.66	0.36
	MBF=1, MOF=10, MEF=1	87.63	4.64	0.31
	MBF=1, MOF=2, MEF=1	86.98	4.67	0.33

Tabela 6.4: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla fragmentu obrazu Penitent Magdalene.

6.3.5 Porównanie dla klatek z filmu Joker i Lśnienie

Autorska metoda pozwala również w łatwy sposób wygenerować obrazy, w których gwoździe na płótnie rozmieszczone są na krawędziach prostokąta, zamiast okręgu czy elipsy. Obrazy te, wraz z maskami, przedstawione zostały na rysunku 6.5, a wyniki ich testów automatycznych prezentuje tabela 6.5. Jest to przykład obrazów, w których testy automatyczne osiągają niskie wyniki, lecz ocena subiektywna jest zadowalająca, a ze względu na użycie znanych ujęć z popularnych filmów, obrazy są rozpoznawalne.



Rysunek 6.5: Porównanie wyników metody autorskiej dla klatek z filmu Joker i Lśnienie.

Źródła:

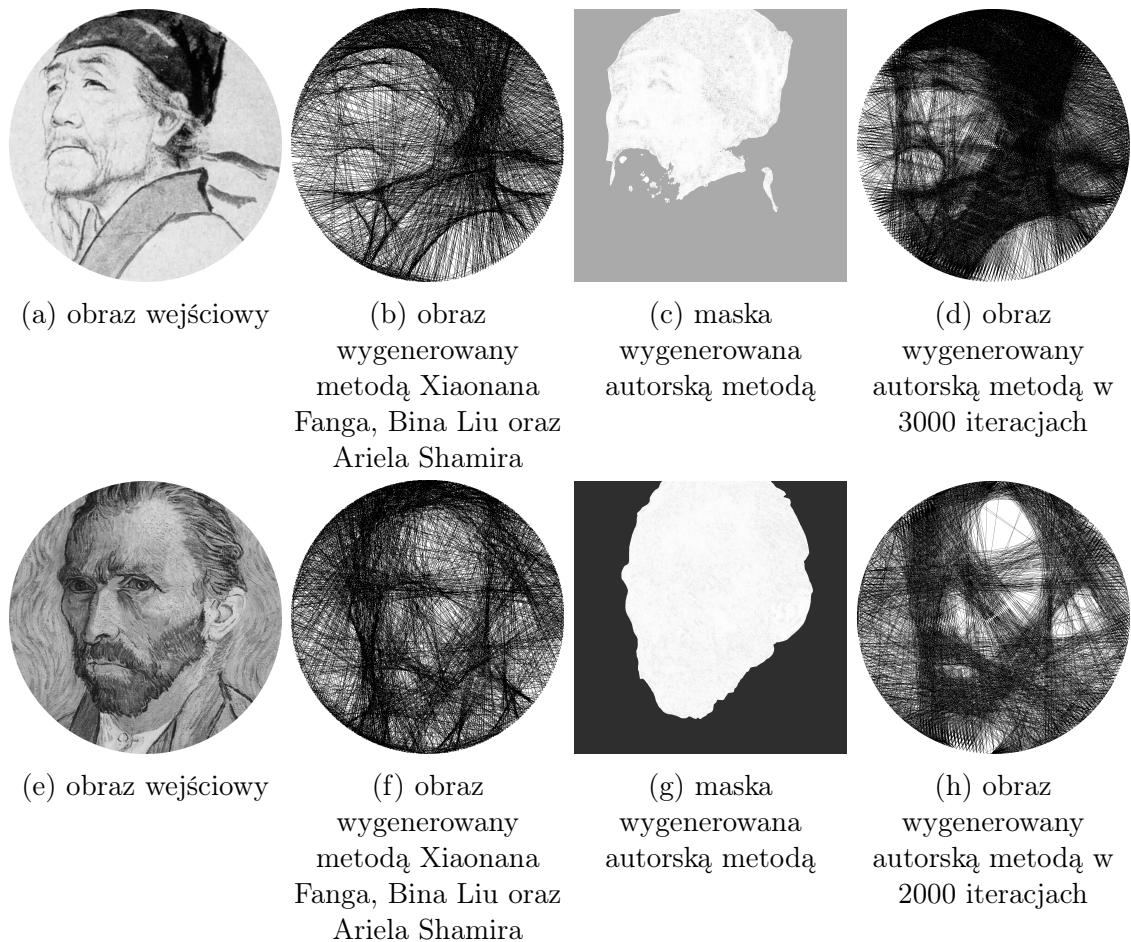
<http://www.ifta.ie/events/img/joker-m.jpg>
https://www.filmfracture.com/images/frame_of_mind/shining_10.jpg

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	MBF=10, MOF=5, MEF=5	110.97	3.61	0.14
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	105.33	3.84	0.2
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	103.99	3.9	0.16
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	102.76	3.95	0.13

Tabela 6.5: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla klatek z filmu Joker i Lśnienie.

6.3.6 Porównanie dla fragmentów obrazów Du-Fu oraz Vincenta van Gogh

Na rysunku 6.6 zamieszczono obrazy przedstawiające Du-Fu oraz Vincenta van Gogh. Rysunki 6.6b oraz 6.6f przedstawiają obrazy wygenerowane metodą Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira, natomiast rysunki 6.6d oraz 6.6h autorską metodą. Jak widać w tabeli 6.6, wszystkie wyniki są do siebie zbliżone, lecz w obu przypadkach w metodzie Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira są one nieco lepsze niż w metodzie autorskiej, za wyjątkiem wskaźnika SSIM obrazu Vincenta van Gogh, gdzie ta metoda autorska osiąga lepszy wynik. W ocenie subiektywnej można stwierdzić, że obie metody poradzili sobie dobrze z dozorowaniem obrazów, z tą różnicą, że metoda autorska mniej wyeksponowała krawędzie obrazów i wyprodukowała ciemniejsze, lecz zawierające więcej detali portrety.



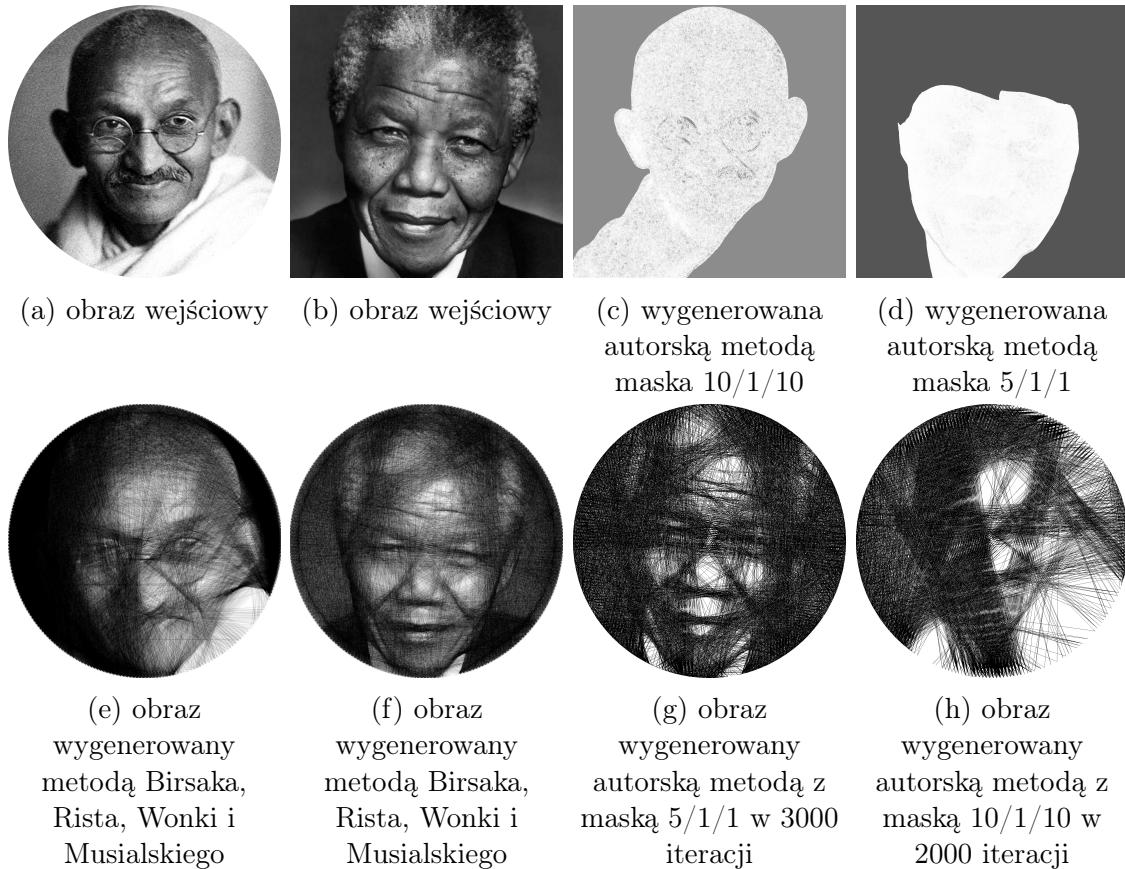
Rysunek 6.6: Porównanie wyników metody autorskiej dla fragmentów obrazów Du-Fu oraz Vincenta van Gogh.

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	MBF=10, MOF=5, MEF=5	83.68	4.84	0.26
	metoda Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira	82.46	4.9	0.32
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	85.99	4.72	0.39
	metoda Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira	83.2	4.86	0.36

Tabela 6.6: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla fragmentów obrazów Du-Fu oraz Vincenta van Gogh.

6.3.7 Porównanie dla zdjęć Mahatme Gandhiego oraz Nelsona Mandeli

Na rysunku 6.7 przedstawiono zdjęcia przedstawiające Mahatme Gandhiego oraz Nelsona Mandele. Rysunki 6.7e oraz 6.7f przedstawiają obrazy wygenerowane metodą Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego, natomiast rysunki 6.7g oraz 6.7h autorską metodą. Metoda Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego osiągnęła znacznie lepsze wyniki testów automatycznych, co ma również swoje odzwierciedlenie w ocenie subiektywnej. Ich obrazy zawierają wiele detali, mają gładkie krawędzie i dobrze widoczne cienie. Spowodowane to zostało najprawdopodobniej starannym doborem parametrów algorytmu oraz użyciem bardziej skomplikowanego algorytmu traktującego problem doboru nici globalnie. W autorskiej metodzie zauważać można, że program nie poradził sobie dobrze z wygenerowaniem masek, widocznych na rysunkach 6.7c i 6.7d, źle oddzielając tło od obiektu, co mogło mieć duży wpływ na wynik końcowy. Niemniej jednak, wygenerowane portrety pozostają wyraźne, ostre, bogate w szczegóły i łatwe do zidentyfikowania.



Rysunek 6.7: Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęć Mahatmy Gandhiego oraz Nelsona Mandeli.

Źródła:

<https://history-biography.com/wp-content/uploads/2018/06/ghandi.jpg>
<https://gospel.pl/wp-content/uploads/2019/02/Nelson-Mandela-600x500.png>

PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	metoda Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego	53.89	6.75	0.71
	MBF=10, MOF=1, MEF=10	80.93	4.98	0.35
	metoda Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego	62.35	6.12	0.71
	MBF=5, MOF=1, MEF=1	80.72	5.0	0.47

Tabela 6.7: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęć Mahatmy Gandhiego oraz Nelsona Mandeli.

6.3.8 Porównanie dla zdjęć Salvadoria Dali, Alana Turinga oraz grafiki maski Fawkesa

Rysunek 6.8 przedstawia trzy dodatkowe obrazy wygenerowane autorską metodą w różnych konfiguracjach maski i liczby iteracji. W tabeli 6.8 natomiast przedstawiono wyniki testów automatycznych dla tych obrazów.

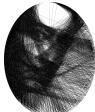
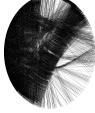
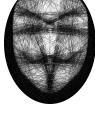
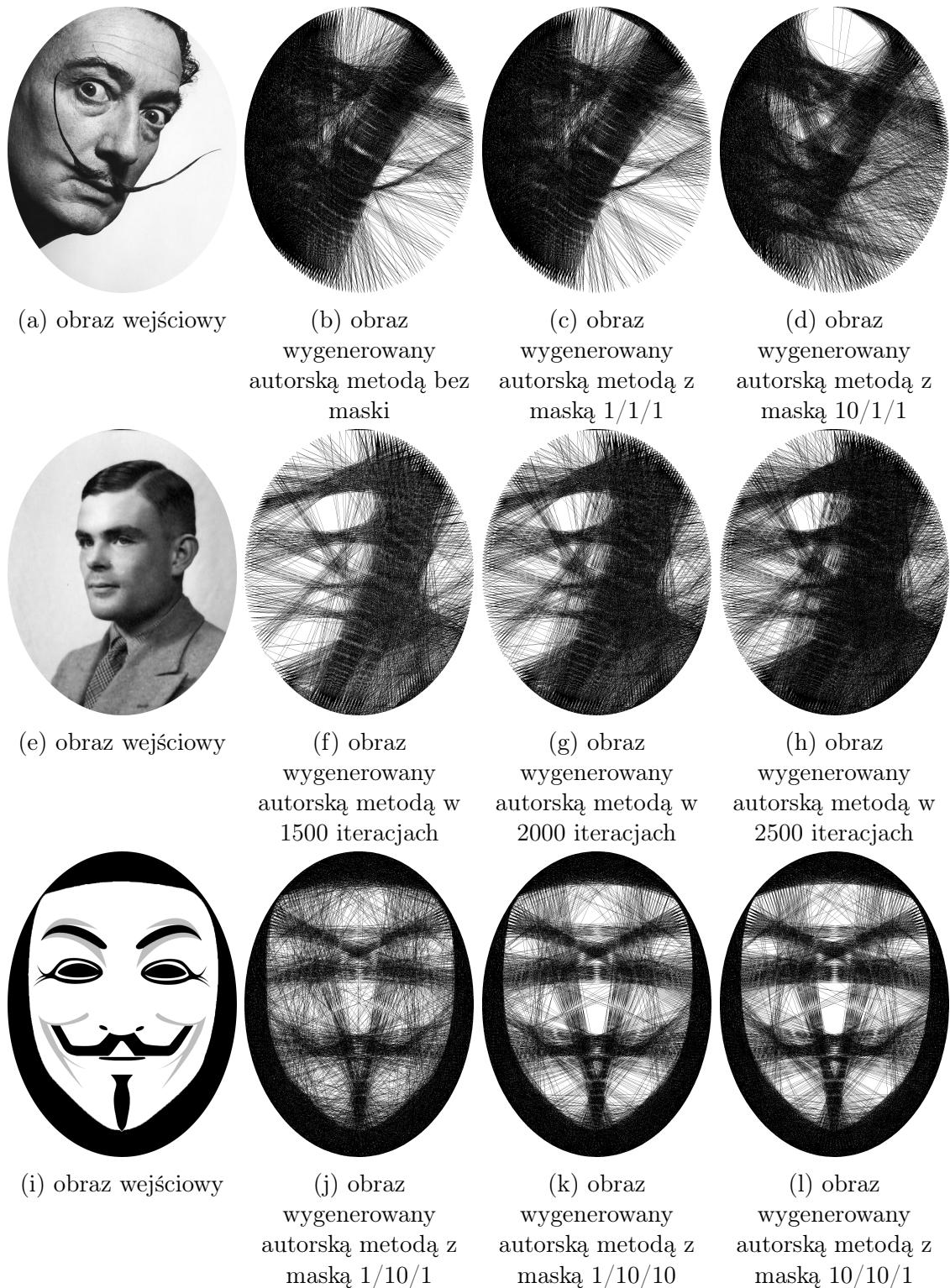
PHOTO	INFO	MSE	PSNR	SSIM
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	83.49	4.85	0.29
	MBF=1, MOF=1, MEF=0	82.56	4.9	0.27
	MBF=1, MOF=1, MEF=1	82.1	4.92	0.27
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	83.31	4.86	0.31
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	83.93	4.83	0.3
	MBF=10, MOF=1, MEF=1	82.9	4.88	0.28
	MBF=10, MOF=10, MEF=1	71.63	5.51	0.34
	MBF=1, MOF=10, MEF=1	72.99	5.43	0.31
	MBF=1, MOF=10, MEF=10	71.75	5.51	0.34

Tabela 6.8: Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęć Salvadoria Dali, Alana Turinga oraz grafiki maski Fawkesa.



Rysunek 6.8: Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęć Salvador Dali, Alana Turinga oraz grafiki maski Fawkesa.

Źródła:

https://stampaedesign.files.wordpress.com/2017/01/img_4275-1.jpg
<http://2.bp.blogspot.com/-7HvUS9M1pBw/U1BhdP6SaiI/AAAAAAAABSA/S-VdQHGMrV4/s640/Image7.jpg>
http://clipart-library.com/images_k/transparent-anonymous-mask-transparent-anonymous-mask-11.png

Rozdział 7

Podsumowanie

7.1 Omówienie wyników

Celem pracy było poznanie, zrozumienie i ulepszenie generowania obrazów typu Thread Art. Istnieje wiele rozwiązań tego problemu, lecz jedne stosują bardzo proste i mało efektywne algorytmy, a drugie wymuszają od użytkownika dogłębnej wiedzy w dziedzinie w celu stworzenia jakościowych obrazów. Ponadto, ze względu na charakter generowanych obrazów, niezbędne jest ręczne wskazywanie algorytmowi ważnych i mniej ważnych elementów obrazu wejściowego, najczęściej poprzez użycie specjalnie w ten sposób przygotowanej maski. W autorskiej metodzie udało się uniknąć konieczności przygotowywania danych w ten sposób, dzięki opracowaniu metody generującej te dane na podstawie kilku, jasno zdefiniowanych parametrów. Kluczową rolę w tym procesie odgrywa sztuczna inteligencja. Pewne problemy informatyczne, takie jak rozpoznawanie obiektów czy klasyfikacja sygnałów, nie są możliwe do zdefiniowania w prosty sposób za pomocą operacji matematycznych lub ręcznie napisanych drzew decyzyjnych. Niezbędne jest skorzystanie z sieci neuronowych, które podczas trenowania uczą się na milionach przykładów i znajdują wzorce, które potem służą do klasyfikacji podobnych problemów. Dzięki zastosowaniu sieci natronowych w metodzie autorskiej udało się wyeliminować konieczność skomplikowanego ręcznego tworzenia maski obrazu, a konfigurację ograniczono do wprowadzenia trzech wartości maski, czyli siły z jaką algorytm skupia się na tle obrazu, obiekcie oraz krawędziach obiektu. Pozwoliło to na osiągnięcie wyników bardzo zbliżonych do metod wymagających od użytkownika znacznie większego nakładu pracy

w przygotowaniu danych wejściowych.

W rozdziale 6.3 przedstawione zostały wyniki autorskiej metody tworzenia obrazów typu Thread Art. Zestawione zostały one z wynikami innych metod, dokładniej opisanymi w rozdziale 3. Przyglądając się jedynie wynikom testów automatycznych można łatwo stwierdzić, że zastosowana metoda w znacznej większości przypadków sprawdza się lepiej w generowaniu obrazów, niż metoda standardowa. Obrazy autorskiej metody bardzo często osiągają też wyższe wartości niż obrazy wygenerowane bardziej skomplikowanymi metodami, takimi jak metoda Xiaonana Fanga, Bina Liu i Ariela Shamira [8], co widać na podstawie wskaźnika podobieństwa strukturalnego (SSIM) obrazu Vincenta van Gogh widocznego w tabeli 6.6.

Zastosowanie tej techniki przyczyniło się nie tylko do poprawy wyników oceny automatycznej, ale poprawie uległa również wizualna jakość generowanych obrazów. Dzięki możliwości dokładnego sprecyzowania priorytetu wybrania nici, podzielonego na tło obrazu, obiekt oraz wykryte krawędzie obiektu, osiągnięto bardzo zadowalające rezultaty w porównaniu z podstawowymi metodami, co widać na rysunku 6.1.

Zastosowano również słowniki danych, dzięki którym po jednorazowym sprecyzowaniu parametrów takich jak rozdzielcość i liczba gwoździ, program jednorazowo liczy i generuje wszystkie pozycje gwoździ, co pozwala na późniejsze swobodne dobieranie parametrów oraz szybsze generowanie samych obrazów.

Ponadto, dodana została możliwość tworzenia obrazów, w których rozmieszczenie gwoździ może przebiegać po dowolnej elipsie lub prostokącie, dzięki czemu obrazy zyskać mogą na estetyce.

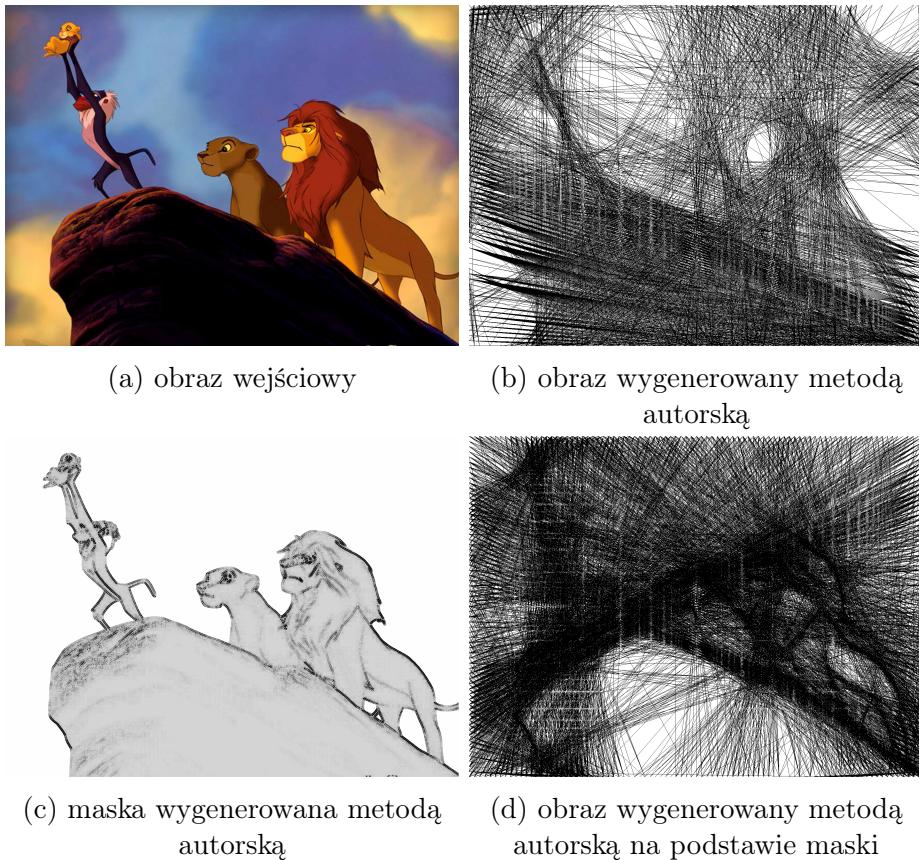
Mimo tak dużego sukcesu, zaprezentowany program nie jest idealny i nie zastąpi wszystkich obecnych rozwiązań. Podejście do problemu jako globalny problem optymalizacyjny w połączeniu ze starannym doborem maski oraz parametrów algorytmu w pracy autorów Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego pozwala na osiągnięcie bardziej szczegółowych i pełnych detali obrazów, co widać na rysunku 6.7. Nie zmienia to jednak faktu, że zaprezentowana w niniejszej pracy metoda dobrze poradziła sobie z odwzorowaniem obu prezentowanych obrazów, będąc przy tym dużo bardziej wszechstronna i prostsza w użyciu. Ponadto, przy tworzeniu dzieł sztuki komputerowej, ogromną rolę odgrywają wrażenia subiektywne, które wiele użytkowników programu autorskiej metody może uznać za lepsze, ze względu na ich unikalny styl.

7.2 Możliwości rozwinięcia tematu pracy

Mimo osiągnięcia zakładanych celów pracy oraz satysfakcjonujących wyników, tematyka pracy nie została wyczerpana. Istnieją inne podejścia do problemu optymalnego rozmieszczenia nici, a także inne technologie, które okazałyby się przydatne w celu rozwiązania tego problemu.

Jedną z metod, która może zostać zbadana w ramach rozwinięcia pracy, jest metoda zakładająca, że zamiast wykorzystywać obraz wejściowy i jego maskę, wykorzystać należy tylko zmodyfikowany przez maskę obraz wejściowy. Polegałoby to na intelligentnej manipulacji obrazem wejściowym tak, aby maksymalnie odróżnić tło obrazu od jego obiektu. Spowodowałoby to najprawdopodobniej stratę szczegółów obrazu i pewne zakłamania efektu końcowego, lecz poprawić mogłoby to wybór prawidłowych nici. Dodać też należy, że technika Thread Art'u już w założeniach powoduje utratę szczegółów, więc duża zmiana obrazu wejściowego nie powinna mieć dużego negatywnego wpływu na efekt końcowy. Metoda ta dobrze sprawdziła by się w obrazach takich jak klatka z filmu Król Lew, widoczna na rysunku 7.1a. Obraz widoczny na rysunku 7.1b został wygenerowany autorską metodą i mimo zastosowania dużych różnic wagowych w masce, efekt końcowy nie przypomina obrazu wejściowego. Na rysunku 7.1d widać obraz wygenerowany na podstawie maski z rysunku 7.1c, co w dużym stopniu imituje wyżej opisaną technikę. Jak widać, krawędzie obrazu zostały zaakcentowane dużo wyraźniej, a obraz bardziej przypomina ten wejściowy.

Kolejną możliwą ścieżką kontynuowania projektu jest zbadanie wpływu wygenerowanych metodą Thread Art portretów na działanie algorytmów rozpoznawania twarzy. W dzisiejszych czasach, gdzie pozostawanie anonimowym staje się niemalże niemożliwe, a automatyczne systemy śledzenia i rozpoznawania ludzi działają w wielu krajach na porządku dziennym, jest to wątek warty zbadania. Wstępne testy wykonane w ramach niniejszej pracy to wysłanie wygenerowanych portretów do usług Google Zdjęcia oraz Apple Zdjęcia. Są to usługi pomagające w zarządzaniu swoją biblioteką zdjęć, ale oferują również intelligentne funkcje, takie jak rozpoznanie obiektów czy twarzy na zdjęciu. W obu przypadkach usługi nie poradziły sobie z przyporządkowaniem żadnego z pięciu wysłanych portretów Thread Art do znanego mu wcześniej twarzy. Mimo tego obiecującego wyniku należałyby przeprowadzić



Rysunek 7.1: Porównanie wyników metody autorskiej na klatce z filmu Król Lew

Źródło: <https://www.boxofficegallery.com/imggallerybig/-2044939053709-5-20d608b1d915953a6ae736954fc1ca7d.jpg>

dużo więcej testów na innych modelach sieci w celu potwierdzenia skuteczności tej metody w oszukiwaniu algorytmów tego typu.

7.3 Wnioski

Dzięki zrealizowaniu pracy udało się stworzyć program komputerowy pozwalający w automatyczny i łatwy sposób generować obrazy z wykorzystaniem automatycznie generowanej maski wag. Dało to możliwość poznania zupełnie innej strony informatyki, czyli tej zajmującej się sztuką komputerową i sztuką algorytmiczną. Pokazało to, że technologia, oprócz tego, że służyć może poprawie jakości życia człowieka, może też dawać radość i inspirować. Ponadto, pozwoliło to na rozwinięcie umiejętności związanych z sieciami neuronowymi, inżynierią oprogramowania, a także językiem Python oraz kilkoma jego standardowymi bibliotekami.

Bibliografia

- [1] Stefan Morawski. *sztuka - Encyklopedia PWN*. URL: <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/sztuka;3983499.html>. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [2] Wikipedia. *Computer art - Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [3] K. Mitchell. *Selected Works*. Lulu.com, 2009. ISBN: 9780557083985. URL: <https://books.google.pl/books?id=-QUyAgAAQBAJ&pg=PA7>.
- [4] Petros Vrellis. *A new way to knit*. URL: <http://artof01.com/vrellis/works/knit.html>. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [5] Callum McDougall. *Computational Thread Art*. URL: <https://github.com/callummcdougall/computational-thread-art>. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [6] Jenny Ma. *Thread Portrait Algorithm*. URL: <https://github.com/jennynotjen/threadPortraitAlgorithm>. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [7] ArtRapid. *ArtRapid*. URL: <https://artrapid.com>. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [8] Xiaonan Fang, Bin Liu i Ariel Shamir. “Automatic thread painting generation”. W: *Commun. Inf. Syst.* 16 (2016), s. 255–274.
- [9] Michael Birsak i in. “String Art: Towards Computational Fabrication of String Images”. W: *Computer Graphics Forum* 37 (kw. 2018). DOI: [10.1111/cgf.13359](https://doi.org/10.1111/cgf.13359).
- [10] Python Core Team. *Python: A dynamic, open source programming language*. Python version 3.9. Python Software Foundation. 2019. URL: <https://www.python.org/>.

- [11] Charles R. Harris i in. “Array programming with NumPy”. W: *Nature* 585.7825 (wrz. 2020), s. 357–362. DOI: 10.1038/s41586-020-2649-2. URL: <https://doi.org/10.1038/s41586-020-2649-2>.
- [12] G. Bradski. “The OpenCV Library”. W: *Dr. Dobb's Journal of Software Tools* (2000).
- [13] Daniel Gatis. *Rembg - tool to remove images background*. 2022. URL: <https://github.com/danielgatis/rembg>.
- [14] PyGObject. *Pycairo - Python bindings for building cairo*. 2017. URL: <https://pycairo.readthedocs.io/en/latest/>.
- [15] Jenny Ma. *I Wrote an Algorithm to Draw Portraits from Thread*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UsbBSttaJos>. (ostatni dostęp: 01.08.2022).
- [16] Chris Breier. *The Top 9 Canvas Sizes and Why You Should Use Them*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=85Y90cDpp7g>. (ostatni dostęp: 19.08.2022).
- [17] Zhou Wang i in. “Image Quality Assessment: From Error Visibility to Structural Similarity”. W: *Image Processing, IEEE Transactions on* 13 (maj 2004), s. 600–612. DOI: 10.1109/TIP.2003.819861.

Spis rysunków

2.1	Przykład obrazu Thread Art	15
2.2	Przykład obrazu Computational Thread Art.	16
2.3	Grafika przedstawiająca płótno, gwoździe, ramkę i nitki.	16
2.4	Różnica między grafiką rastrową a wektorową.	17
2.5	Obrazy Petrosa.	18
2.6	Porównanie obrazu nie poddanego poprawie kontrastu z obrazem o poprawionym kontraście.	20
2.7	Zestawienie obrazów o różnych liczbach enklaw segmentacji oraz kształtach segmentów.	22
2.8	Zestawienie przetworzonych obrazów o różnych ilościach enklaw segmentacji oraz kształtach segmentów.	22
2.9	Działanie algorytmu poprawy kontrastu.	25
2.10	Porównanie działania algorytmu na obrazie poddanym poprawie kontrastu.	26
2.11	Przykładowy obraz i jego maska.	27
2.12	Wpływ stosowania maski z różną wartością współczynnika maski w tworzeniu obrazów Thread Art.	29
2.13	Przedstawienie wizualizacji cyfrowej i rzeczywistej obrazów Thread Art.	30
3.1	Prezentacja obrazów testowych metodą Jenny Ma.	33
3.2	Prezentacja obrazu autorstwa Calluma McDougalla.	35
3.3	Wizualizacja możliwych połączeń między dwoma gwoździami w metodzie Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego.	36

3.4	Zestawienie wyników pracy Birsaka, Rista, Wonki i Musalskiego z obrazem Petrosa Vrellisa.	38
3.5	Zestawienie wyników pracy Xiaonana Fanga, Bina Liu oraz Ariela Shamira z obrazami generowanymi iteratywnie.	40
4.1	Wizualizacja obrazu wejściowego i zmiany kontrastu autorskiej metody.	44
4.2	Wizualizacja obrazu bez tła, wykrytych krawędzi i finalnej maski dla autorskiej metody.	45
4.3	Wizualizacja danych wejściowych autorskiej metody.	50
4.4	Wpływ parametrów na graficzną reprezentację maski.	51
4.5	Wpływ parametrów maski na obraz wyjściowy.	52
4.6	Porównanie wizualizacji obrazów w formacie PNG i SVG.	52
6.1	Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęcia Marilyn Monroe. .	75
6.2	Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęcia Winstona Churchilla.	76
6.3	Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęcia Buzzza Aldrina. .	77
6.4	Porównanie wyników metody autorskiej dla fragmentu obrazu Peintre Magdalene autorstwa El Greco.	79
6.5	Porównanie wyników metody autorskiej dla klatek z filmu Joker i Lśnienie.	81
6.6	Porównanie wyników metody autorskiej dla fragmentów obrazów Du-Fu oraz Vincenta van Gogh.	82
6.7	Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęć Mahatmy Gандiego oraz Nelsona Mandeli.	84
6.8	Porównanie wyników metody autorskiej dla zdjęć Salvadorę Dali, Alana Turinga oraz grafiki maski Fawkesa.	86
7.1	Porównanie wyników metody autorskiej na klatce z filmu Król Lew .	90

Spis listingów

4.1 Plik zawierający listę gwoździ służącą do rzeczywistej wizualizacji obrazu.	49
5.1 Importowane biblioteki zewnętrzne.	54
5.2 Parametry dotyczące układu gwoździ.	55
5.3 Funkcja generowania pozycji gwoździ.	55
5.4 Funkcje generowania pozycji gwoździ na elipsie i prostokącie.	56
5.5 Funkcja generowania pozycji nitek.	56
5.6 Funkcja sprawdzająca położenie nitek względem krawędzi prostokąta.	57
5.7 Funkcja generowania słownika gwoździa do jego nitek.	57
5.8 Funkcja zwracająca wszystkie nitki wychodzące z danego gwoździa. .	57
5.9 Funkcja generowania słownika nitki do punktów obrazu na niej leżących.	58
5.10 Funkcja zapisująca dane ze słowników do pliku bajtowego.	58
5.11 Zimportowane zewnętrzne biblioteki.	59
5.12 Parametry dotyczące programu.	59
5.13 Pierwsza część funkcji zwracającej wczytane i przetworzone dane wejściowe.	60
5.14 Druga część funkcji zwracającej wczytane i przetworzone dane wejściowe.	61
5.15 Funkcja przyporządkowująca najbardziej zbliżoną predefiniowaną proporcję obrazu.	61
5.16 Funkcja przycinająca obraz do danej proporcji ekranu.	61
5.17 Funkcja skalującą obraz do danej rozdzielczości.	61
5.18 Pierwsza część funkcji generującej obraz typu Thread Art.	62
5.19 Funkcja wczytująca dane słownikowe z pliku bajtowego.	63

5.20 Druga część funkcji generującej obraz typu Thread Art.	64
5.21 Funkcja licząca maksymalną i preferowaną liczbę iteracji algorytmu uwzględniając parametry wejściowe.	64
5.22 Funkcja zwracająca najbardziej dopasowaną nitkę.	65
5.23 Funkcja licząca wartość kary dla jednej nitki.	65
5.24 Funkcja zwracająca drugi koniec nitki.	65
5.25 Funkcja decydująca o zapisie aktualnego stanu pracy algorytmu. . . .	65
5.26 Funkcje wyświetlające dane.	66
5.27 Funkcja zapisująca maskę do pliku.	66
5.28 Funkcja zapisująca obraz w formacie PNG.	67
5.29 Funkcja zapisująca obraz w formacie SVG.	67
5.30 Funkcja zapisująca drogę nitki w formacie TXT.	68
5.31 Funkcja zwracająca nazwę pliku z uwzględnieniem parametrów. . . .	68

Spis tabel

6.1	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęcia Marilyn Monroe.	74
6.2	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęcia Winstona Churchilla.	76
6.3	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęcia Buzzza Aldrina.	78
6.4	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla fragmentu obrazu Penitent Magdalene.	80
6.5	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla klatek z filmu Joker i Lśnienie.	81
6.6	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla fragmentów obrazów Du-Fu oraz Vincenta van Gogh.	83
6.7	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęć Mahatmy Gandhiego oraz Nelsona Mandeli.	84
6.8	Wyniki porównania sposobem automatycznym dla zdjęć Salvadorę Dali, Alana Turinga oraz grafiki maski Fawkesa.	85