

Project Proposal

Division of Applied Mathematics, Department of Mathematics

Faculty of Science, Silpakorn University

Date : 27 กันยายน 2561

Advisor : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล ชุมชอบ

Student : นายภัคพล พงษ์ทวี รหัส 07580028

Project Title : ขั้นตอนวิธีเชิงตัวเลขชนิดใหม่สำหรับการต่อเติมภาพที่ใช้การแปรผันรวมกับการประยุกต์สำหรับซ่อมแซมภาพจิตรกรรมไทยโบราณและการลบบทบรรยายจากอนิเมะ
(A new numerical algorithm for TV-based image inpainting with its applications for restoring ancient Thai painting images and removing subtitles from animes)

1 ที่มาและความสำคัญ

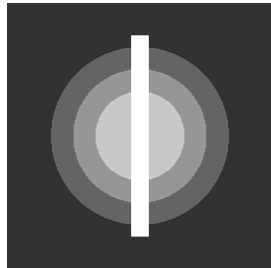
ในปัจจุบัน การใช้ภาพดิจิทัล (digital images) ในสังคมเครือข่ายได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจาก โทรศัพท์เคลื่อนที่มีราคาถูกลงแต่มีความสามารถที่ชาญฉลาดสามารถทำหน้าที่ได้ตั้งแต่การเป็นกล้องดิจิทัลคอมแพค (compact digital camera) คุณภาพดีให้ภาพดิจิทัลที่มีความคมชัดสูงจนไปถึงการทำหน้าตั้งเช่นเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายไร้สายเพื่อรับส่งภาพดิจิทัลในสังคมเครือข่ายด้วยความสะดวกและรวดเร็ว

นอกจากภาพดิจิทัลจะได้รับจากการถ่ายภาพด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่แล้ว ภาพดิจิทัลยังได้รับการถ่ายภาพด้วยกล้องดีเอสแอลอาร์ หรือ กล้องสะท้อนเลนส์เดี่ยวแบบดิจิทัล (digital single lens reflex camera) กล้องโทรทรรศน์ (หรือ กล้องดูดาว) หรือ เครื่องมือสร้างภาพทางการแพทย์ (medical imaging device)

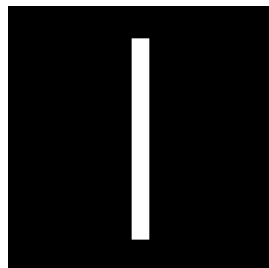
โดยทั่วไป ภาพดิจิทัลจะได้รับการประมวลผลภาพก่อนนำไปใช้งานเพื่อให้สามารถใช้ข้อมูลที่ปรากฏบนภาพได้ตรงวัตถุประสงค์ของการใช้งานมากที่สุด ตัวอย่างเช่น ภาพบุคคล (portrait) อาจจำเป็นต้องได้รับการกำจัดสัญญาณรบกวนออกจากภาพและ/หรือปรับเพิ่มความละเอียดข้อมูลของความเข้มของสีและความสว่างของสีบนบริเวณใบหน้าก่อนนำภาพไปใช้งานเพื่อจัดทำต้นฉบับวารสารหรือหนังสือของสำนักพิมพ์ เป็นต้น

การต่อเติมภาพ (image inpainting) เป็นวิธีการประมวลผลภาพชนิดหนึ่งมีเป้าหมายเพื่อซ่อมแซมภาพด้วยการต่อเติมข้อมูลของความเข้มของสีบนบริเวณที่กำหนด (ต่อไปจะเรียกบริเวณนี้ว่าโดเมนต่อเติม (inpainting domain)) โดยอาศัยข้อมูลของความเข้มของสีที่ปรากฏในภาพ ตัวอย่างเช่น กำหนดให้รูปที่ 1 (a) แสดงภาพที่ต้องการซ่อมแซมความเข้มของสีบนบริเวณแท่งวัตถุรูปร่างสี่เหลี่ยมสีขาว การต่อเติมภาพดังกล่าวจะเริ่มด้วยการกำหนดให้บริเวณแท่งวัตถุรูปร่างสี่เหลี่ยมสีขาวเป็นโดเมนการต่อเติมดังรูปที่ 1 (b) จากนั้นภาพที่ได้รับการซ่อมแซม หรือ ภาพที่ได้รับการต่อเติม (restored or inpainted image) ซึ่งแสดงในรูปที่

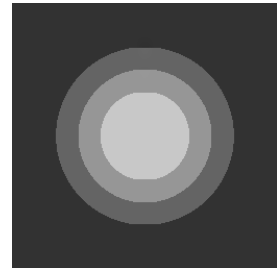
1 (c) ได้มาจากขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพ (inpainting algorithm) ซึ่งได้รับการออกแบบเพื่อนำข้อมูลที่ปรากฏบนภาพในบริเวณใกล้เคียงกับขอบของโดเมนต่อเติมมาซ่อมแซมภาพ



(a) ภาพที่ต้องการซ่อมแซม



(b) โดเมนต่อเติม



(c) ภาพที่ได้รับการซ่อมแซม

รูปที่ 1: ตัวอย่างการซ่อมแซมภาพ; (a) ภาพที่ต้องการซ่อมแซม; (b) โดเมนต่อเติม; (c) ภาพที่ได้รับการซ่อมแซมการ

เท่าที่วิจัยศึกษาและค้นคว้ามาจนถึงขณะนี้ ผู้วิจัยพบว่าการต่อเติมภาพมักนิยมนำไปใช้งานสำหรับการปรับแต่งความสวยงามของภาพบุคคลที่ถ่ายจากโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น การลบร่องรอยของรอยตีนกา การลบร่องรอยแผลเป็นที่เกิดจากสิวเสี้ยน การลบร่องรอยของความขรา หรือ การเพิ่มความใสและความเนียนของสีผิวบนบริเวณใบหน้าผ่านโปรแกรมแอปพลิเคชันแต่งรูปภาพที่มีอยู่ในแอปสโตร์ (App Store) หรือ กูเกิลเพลย์ (Google Play) เป็นต้น

1.1 การซ่อมแซมบูรณะภาพจิตรกรรมไทยโบราณ

ภาพจิตรกรรมไทย คือ ภาพเขียนที่มีเอกลักษณ์ความเป็นศิลปะไทยซึ่งโดดเด่นและแตกต่างจากภาพเขียนของชนชาติอื่น ในอดีต ช่างไทยได้สร้างสรรค์ลวดลายและสีสันบนภาพวาดเพื่อสะท้อนประเพณีและวัฒนธรรมในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมการแต่งกาย ตลอดจนการแสดงการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ ของแต่ละยุคสมัย

อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมไทยจำนวนไม่น้อยที่เสื่อมสลายตามกาลเวลา และรอคอยการบูรณะจากช่างในสมัยปัจจุบันที่ต้องไม่สร้างความเสียหายให้กับภาพเขียนเพิ่มขึ้นมากกว่าเดิม ที่ผ่านมามีภาพที่ผ่านการบูรณะมาแล้วจำนวนไม่น้อยได้รับความเสียหายหลังจากการบูรณะ ถึงแม้ภาพโดยรวมของภาพจิตรกรรมเดิมยังคงอยู่ แต่รายละเอียดในตัวภาพเขียนได้เปลี่ยนไป ก่อให้เกิดความเสียหายที่ประเมินค่าไม่ได้

การซ่อมแซมบูรณะภาพจิตรกรรมไทยโบราณโดยใช้การต่อเติมภาพเป็นขั้นตอนของการบูรณะแบบหนึ่งซึ่งไม่ก่อให้เกิดความเสียหายใด ๆ กับภาพเดิม เนื่องจากการบูรณะโดยผลของการใช้ขั้นตอนวิธีเชิงตัวเลขบนภาพดิจิทัลซึ่งเป็นสำเนาของภาพเดิม ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าการซ่อมแซมบูรณะภาพจิตรกรรมไทยโบราณมีความจำเป็นเร่งด่วน เนื่องจากภาพที่ได้รับการซ่อมแซมด้วยการต่อเติมภาพสามารถนำไปใช้ประกอบการตัดสินใจเพื่อวางแผนก่อนการลงมือบูรณะภาพเขียนจริงได้ นอกจากนี้ ขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพสามารถนำไปใช้สร้างแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการเข้าชมภาพเขียนเดิมที่ยังไม่ได้รับการซ่อมแซมและภาพเขียนที่ได้รับการซ่อมแซมโดยแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น

รูปที่ 2 แสดงตัวอย่างภาพจิตรกรรมไทย¹ ที่ต้องได้รับการบูรณะซ่อมแซมบนบริเวณแขนเสื้อของรูปวาดผู้ชายที่มีส่วนของสีแดงเดิมหลุดหายไป ทั้งนี้ในการซ่อมแซมภาพโดยการต่อเติมภาพ เราจะเริ่มด้วยการสร้างโดเมนต่อเติมบนบริเวณสีพื้นผิวปูนที่แขนเสื้อ จากนั้นจึงนำขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพเพื่อซ่อมแซมภาพบริเวณนั้นให้เป็นสีแดง



รูปที่ 2: ภาพจิตรกรรมไทยที่วัดภูมินทร์ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

1.2 การลบบทบรรยายบนอนิเมะ

อนิเมะคือวิดีโอภาพวาดการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่นิยมของเยาวชนไทย ในการรับชมอนิเมะ ถึงแม้เยาวชนไทยสามารถรับชมด้วยบทพากย์เสียงภาษาไทย แต่ก็สูญเสียอรรถรสของการรับชมจากบทบรรยายแบบแข็ง² (hardsub) ที่เป็นภาษาต่างประเทศในบริเวณด้านล่างของจอภาพ ในการซ่อมแซมอนิเมะด้วยการลบบทบรรยายภาษาต่างประเทศจึงเป็นงานที่ยุ่งยากและทำซ้ำมาก เนื่องจาก

- (1) อนิเมะเป็นวิดีโอซึ่งแสดงผลประมาณ 24 เฟรม(ภาพ)ต่อวินาที
- (2) แต่ละเฟรมอาจมีหรืออาจไม่มีบทบรรยายก็ได้
- (3) แต่ละเฟรมอาจมีหรืออาจไม่มีบทบรรยายเดียวกันก็ได้
- (4) แต่ละเฟรมเป็นการแสดงผลภาพสีที่มีระดับความคมชัดสูง (high definition) กับ 1920×1080 พิกเซล

ด้วยความท้าทายข้างต้น การพัฒนาขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพที่สามารถกำหนดโดเมนต่อเติมเชิงอัตโนมัติให้กับแต่ละเฟรมและประมวลผลได้แม่นยำจนการลบบทบรรยายสามารถทำงานได้แบบเรียลไทม์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

รูปที่ 3 แสดงตัวอย่าง 1 เฟรมของอนิเมะที่มีบทบรรยายแบบแข็ง³ ที่ต้องซ่อมแซมด้วยการลบบทบรรยายออก ทั้งนี้ในการลบบทบรรยายออกจากเฟรมโดยใช้การต่อเติมภาพ เราจะเริ่มด้วยการสร้างโดเมน

¹ภาพถ่ายที่วัดภูมินทร์ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน; ภาพจาก <http://topicstock.pantip.com/camera/topicstock/2009/02/O7514399/O7514399.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กันยายน 2561

²บทบรรยายที่ไม่สามารถปิดหรือเปิดได้

³ภาพจาก <https://www.samehadaku.tv/2018/07/grand-blue-episode-1-subtitle-indonesia.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กันยายน 2561

ต่อเติมแบบอัตโนมัติในบริเวณบทบรรยาย จากนั้นจึงนำขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพแบบเร็วเพื่อลบบทบรรยายออกจากเฟรม



รูปที่ 3: 1 เฟรมของอนิเมะที่มีบทบรรยายแบบแข็ง

โครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีเป้าหมายสำคัญคือการพัฒนาขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพแบบเร็วและแม่นยำ ชนิดใหม่เพื่อนำไปใช้สำหรับซ่อมแซมบูรณะภาพจิตรกรรมไทยและการลบบทบรรยายออกจากอนิเมะ

2 วรรณกรรมและทฤษฎีบทที่เกี่ยวข้อง

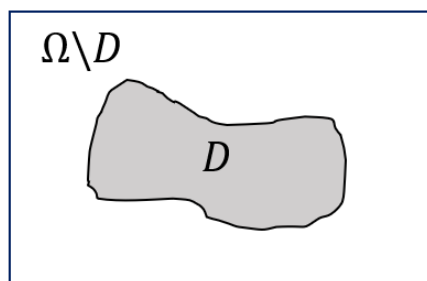
ในการกล่าวถึงขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพ จะเริ่มต้นด้วยการกล่าวทบทวนเกี่ยวกับการต่อเติมภาพ เกรดสีเทา (grayscale image) ก่อน ดังนี้

ให้ $\Omega \subset \mathbb{R}^2$ แทนโดเมนภาพ (image domain) $D \subset \mathbb{R}^2$ แทนโดเมนต่อเติม (ดูรูปที่ 4) และ $V \subset [0, \infty)$

ให้ $u : \Omega \rightarrow V$, $z : \Omega \rightarrow V$ แทนภาพที่ได้รับการซ่อมแซมและภาพที่ต้องการซ่อมแซม ตามลำดับ

ในที่นี้ $\mathbf{x} = (x, y) \in \Omega$ แทนพิกัดทางกายภาพ (physical position) ของภาพ และ $u(\mathbf{x}) \in V$ แทนระดับความเข้มของภาพ (image intensity) ที่ \mathbf{x} และ Ω มีรูปร่างสี่เหลี่ยม

นอกจากนี้เราสามารถสมมติได้โดยไม่เสียหลักการสำคัญว่า $\Omega = [1, n]^2$ และ $V = [0, 1]$ เมื่อ $n > 0$ เป็นจำนวนเต็มบวก ทั้งนี้ เราจะเรียกภาพ u, z ที่นิยามข้างต้นว่าภาพเกรดสีเทา



รูปที่ 4: D แทนโดเมนต่อเติม

2.1 ตัวแบบการต่อเติมภาพเจดสีเทาที่ใช้การแปรผันรวม

ในการต่อเติมภาพเจดสีเทา Chan และ Shen [1] ได้นำเสนอตัวแบบเชิงการแปรผัน (variational model) ที่ใช้เร็กคิวลาร์ไรซ์เซชันแบบการแปรผันรวม (Total variation based regularization) ซึ่งกำหนดโดย

$$\min_u \{ \mathcal{J}(u) = \frac{1}{2} \int_{\Omega} \lambda(u - z)^2 d\Omega + \int_{\Omega} |\nabla u| d\Omega \} \quad (2.1)$$

เมื่อ

$$\lambda = \lambda(\mathbf{x}) = \begin{cases} \lambda_0, & x \in \Omega \setminus D \\ 0, & x \in D \end{cases} \quad (2.2)$$

แทนพารามิเตอร์เร็กคิวลาร์ไรซ์เซชัน (regularization parameter) และ $\lambda_0 > 0$

โดยแคลคูลัสของการแปรผัน (Calculus of variations) จะได้สมการออยเลอร์ลากรางจ์ที่เกี่ยวข้องกับ (2.1) เป็น

$$\begin{cases} -\nabla \cdot \left(\frac{\nabla u}{|\nabla u|} \right) + \lambda(u - z) = 0, & \mathbf{x} \in (1, n)^2 \\ \frac{\partial u}{\partial \mathbf{n}} = 0, & x \in \partial\Omega \end{cases} \quad (2.3)$$

เมื่อ n แทนเวกเตอร์หน่วยที่ตั้งฉากกับขอบของภาพ

ต่อไปจะกล่าวทบทวนวิธีการเชิงตัวเลขพื้นฐานสำหรับแก้สมการเชิงอนุพันธ์ย่อยใน (2.3)

(1) วิธีการเดินเวลาแบบชัดแจ้ง (explicit time marching method)

เริ่มจากการแนะนำตัวแปรเวลาสังเคราะห์ (time artificial variable) จากนั้นหาคำตอบแบบสภาวะคงตัว (steady-state solution) ในขณะ $t \rightarrow \infty$ ของสมการเชิงอนุพันธ์ย่อยไม่เป็นเชิงเส้นที่ขึ้นอยู่กับเวลา

$$u(\mathbf{x}, t_{k+1}) = u(\mathbf{x}, t_k) + \tau \left(\nabla \cdot \left(\frac{\nabla u(\mathbf{x}, t_k)}{|\nabla u(\mathbf{x}, t_k)|} \right) + \lambda(\mathbf{x})(u(\mathbf{x}, t_k) - z(\mathbf{x})) \right), \quad u(\mathbf{x}, t_0) = z \quad (2.4)$$

เมื่อ $t_k = t_0 + k\tau$ ($\tau > 0$) แทนชั้นเวลาที่ k และ $t_0 = 0$ แทนชั้นเวลาเริ่มต้น

(2) วิธีการทำซ้ำแบบจุดตรึง (fixed-point iteration method)

เริ่มจากการแนะนำดัชนีการทำซ้ำแบบจุดตรึง $\nu = 0, 1, 2, \dots$ และนิยามรูปแบบการทำซ้ำโดย

$$-\nabla \cdot \left(\frac{\nabla u^{[\nu+1]}}{|\nabla u^{[\nu]}|} \right) + \lambda(u^{[\nu+1]} - z) = 0, \quad u^{[0]} = z \quad (2.5)$$

เนื่องจาก $\frac{1}{|\nabla u|} = \frac{1}{\sqrt{u_x^2 + u_y^2}} \rightarrow \infty$ ในบริเวณที่ u มีความชันเป็นเอกพจน์ ($u(\mathbf{x}) = \text{ค่าคงตัว}$) เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาเชิงตัวเลขจะเกิดขึ้นใน (2.4) และ (2.5) เราจะใช้

$$|\nabla u| \approx |\nabla u|_{\beta} = \sqrt{u_x^2 + u_y^2 + \beta}, \quad 0 < \beta \ll 1$$

จาก (2.4) และ (2.5) เราพบว่ายิ่ง β มีค่าน้อยลงมากขึ้นเท่าไร ความแม่นยำของตัวแบบ (2.1) ยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ เรายังพบอีกว่า การแก้สมการ (2.4) และ (2.5) ยิ่งมีความยุ่งยากมากขึ้นสำหรับ β ที่มีค่าน้อยๆ

เพื่อเอาชนะความยากเชิงตัวเลขนี้ คณะวิจัยโดย [2] ได้แนะนำวิธีการสปริทเบรกแมนซึ่งสามารถกล่าวถึงพอสังเขป ดังนี้

(3) วิธีการสปริทเบรกแมน (Split Bregman method)

เริ่มจากการแนะนำเวกเตอร์เสริม \mathbf{b} และพารามิเตอร์เบรกแมน (Bregman parameter) $\theta > 0$ และเขียน (2.1) ใหม่ ดังนี้

$$\min_{u, \mathbf{w}} \{ \mathcal{J}(u, \mathbf{w}) = \frac{1}{2} \int_{\Omega} \lambda(u - z)^2 d\Omega + \int_{\Omega} |\nabla \mathbf{w}| d\Omega + \frac{\theta}{2} \int_{\Omega} (\mathbf{w} - \nabla u + \mathbf{b}) d\Omega \} \quad (2.6)$$

สำหรับการหาคำตอบของ (2.6) เราจะใช้วิธีการหาค่าต่ำสุดแบบสลับ (alternating minimization method) โดยเริ่มจากการตรึง \mathbf{w}^{old} และ \mathbf{b}^{old} จากนั้นแก้ปัญหาย่อย

$$u^{\text{New}} = \arg \min_u \{ \mathcal{J}_1(u) = \frac{1}{2} \int_{\Omega} \lambda(u - z)^2 d\Omega + \frac{\theta}{2} \int_{\Omega} (\mathbf{w}^{\text{old}} - \nabla u + \mathbf{b}^{\text{old}}) d\Omega \} \quad (2.7)$$

จากนั้นใช้ u^{New} ที่ได้จากการแก้ปัญหาย่อยใน (2.7) เพื่อแก้ปัญหาย่อย

$$\mathbf{w}^{\text{New}} = \arg \min_{\mathbf{w}} \{ \mathcal{J}_2(\mathbf{w}) = \int_{\Omega} |\nabla \mathbf{w}| d\Omega + \frac{\theta}{2} \int_{\Omega} (\mathbf{w} - \nabla u^{\text{New}} + \mathbf{b}^{\text{old}}) d\Omega \} \quad (2.8)$$

สุดท้ายจึงปรับปรุงพารามิเตอร์เบรกแมน

$$\mathbf{b}^{\text{New}} = \mathbf{b}^{\text{old}} + \nabla u^{\text{New}} - \mathbf{w}^{\text{New}} \quad (2.9)$$

ดำเนินการเช่นนี้จนกระทั่ง $\|u^{\text{new}} - u^{\text{old}}\| < \epsilon_1$ หรือ $\text{New} > \epsilon_2$ เมื่อ $\epsilon_1, \epsilon_2 > 0$

2.2 ตัวแบบการต่อเติมภาพสีที่ใช้การแปรผันรวม

ต่อไปเราจะพิจารณาภาพสีในระบบ RGB นั่นคือ เราสมมติว่า

$$\mathbf{u} = (u_1, u_2, u_3)^{\top}, \quad \mathbf{z} = (z_1, z_2, z_3)^{\top} : \Omega \rightarrow V^3$$

เมื่อ $u_1, u_2, u_3 : \Omega \rightarrow V$ และ $z_1, z_2, z_3 : \Omega \rightarrow V$ แทนภาพในเฉดสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงินของ u, z ตามลำดับ

ในทำนองเดียวกันกับตัวแบบการต่อเติมภาพเฉดสีเทาที่ใช้การแปรผันรวมตัวแบบการต่อเติมภาพสีที่ใช้การแปรผันรวมได้ดังนี้

$$\min_{\mathbf{u}} \{ \bar{\mathcal{J}}(\mathbf{u}) = \bar{D}(\mathbf{u}, \mathbf{z}) + \bar{\mathcal{R}}(\mathbf{u}) \} \quad (2.10)$$

เมื่อ

$$\bar{D}(\mathbf{u}, \mathbf{z}) = \frac{1}{2} \int_{\Omega} \lambda(u_1 - z_1)^2 d\Omega + \frac{1}{2} \int_{\Omega} \lambda(u_2 - z_2)^2 d\Omega + \frac{1}{2} \int_{\Omega} \lambda(u_3 - z_3)^2 d\Omega$$

และ

$$\bar{\mathcal{R}}(\mathbf{u}) = \int_{\Omega} |\nabla u_1| d\Omega + \int_{\Omega} |\nabla u_2| d\Omega + \int_{\Omega} |\nabla u_3| d\Omega$$

เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่มาจากเทอม $\frac{1}{|\nabla u_l|}$ ($l = 1, 2, 3$) โครงการวิจัยนี้จะพัฒนาขั้นตอนวิธีเชิงตัวเลขสำหรับต่อเติมภาพจากวิธีการสปริทเบรกแมน โดยแก้ปัญหาค่าต่ำสุดต่อไปนี้

$$\begin{aligned} \min_{\mathbf{u}, \mathbf{w}_1, \mathbf{w}_2, \mathbf{w}_3} \{ \bar{\mathcal{J}}(\mathbf{u}, \mathbf{w}_1, \mathbf{w}_2, \mathbf{w}_3) = \bar{\mathcal{D}}(\mathbf{u}, \mathbf{z}) + \sum_{l=1}^3 \int_{\Omega} |\mathbf{w}_l| d\Omega \\ + \frac{\theta_l}{2} \sum_{l=1}^3 \int_{\Omega} (\mathbf{w}_l - \nabla u_l - \mathbf{b}_l)^2 d\Omega \} \end{aligned} \quad (2.11)$$

ด้วยวิธีการหาค่าต่ำสุดแบบสลับดังเช่น (2.6) - (2.9)

3 วัตถุประสงค์โครงการวิจัย

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยมีดังต่อไปนี้

- (1) ศึกษาวิธีการแปรผันและขั้นตอนวิธีการเชิงตัวเลขสำหรับปัญหาการต่อเติมภาพเฉดสีเทาและภาพสีในระบบ RGB
- (2) พัฒนาขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพชนิดใหม่สำหรับซ่อมแซมบูรณะภาพจิตรกรรมไทยและลบบทบรรยายออกจากอนิเมะ
- (3) ขั้นตอนวิธีที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการซ่อมแซมบูรณะภาพจิตรกรรมไทยและลบบทบรรยายในอนิเมะ

4 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตของโครงการมีดังต่อไปนี้

- (4.1) ภาพจิตรกรรมไทยที่นำมาศึกษาและทดลองเป็นภาพจิตรกรรมไทยที่ได้มาอย่างถูกต้อง
- (4.2) วิดีโอที่ใช้ศึกษาเป็นวิดีโอประเภทอนิเมะที่ได้มาอย่างถูกต้อง โดยศึกษากับไฟล์อนิเมะที่ใช้ปริภูมิสีแบบ RGB เท่านั้น
- (4.3) บทบรรยายที่ใช้ทดสอบ จะถูกล้อมรอบไว้ด้วยสีดำ ขนาดความหนาขนาดไม่น้อยกว่า 5 พิกเซล
- (4.4) วิดีโอที่ใช้ศึกษาขนาดไม่เกิน 1920×1080 หรือสูงกว่า
- (4.5) คอมพิวเตอร์ที่ใช้ทดลองใช้หน่วยประมวลผล I7-6700HQ ใช้การ์ดจอ Nvidia GTX 960M แรม 16GB ฮาร์ดดิสก์แบบ SSD หรือดีกว่า
- (4.6) คุณภาพของภาพและวิดีโอจะตรวจวัดโดยค่า PSNR SSIM RMSE ตามความเหมาะสม
- (4.7) พารามิเตอร์เร็กคิวลาร์ไรซ์เซชัน λ จะใช้แบบตรึงค่า การพัฒนาขั้นตอนวิธีเชิงอัตโนมัติเพื่อหาค่าที่เหมาะสมของ λ ไม่อยู่ในขอบเขตการศึกษา

5 ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีการมีดังต่อไปนี้

- (5.1) ศึกษาตัวแบบและขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพที่ใช้การแปรผันรวมในเชิงลึก
- (5.2) พัฒนาขั้นตอนวิธีสำหรับการต่อเติมภาพที่ใช้การแปรผันรวมชนิดใหม่
- (5.3) ทดสอบขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพที่พัฒนาขึ้นโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์บนภาพสังเคราะห์และภาพจริง
- (5.4) อภิปรายผลที่ได้จากการทดลองเชิงตัวเลข
- (5.5) สรุปผลการดำเนินงานวิจัยและจัดทำรูปเล่มฉบับสมบูรณ์

6 แผนการดำเนินงานวิจัย

แผนการดำเนินงานตลอดทั้งโครงการสามารถสรุปได้โดยย่อจากตารางต่อไปนี้

แผนการดำเนินงาน	เดือนที่											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ศึกษาตัวแบบและขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพที่ใช้การแปรผันรวมในเชิงลึก	x	x										
พัฒนาขั้นตอนวิธีสำหรับการต่อเติมภาพที่ใช้การแปรผันรวมชนิดใหม่			x	x								
ทดสอบขั้นตอนวิธีการต่อเติมภาพที่พัฒนาขึ้นโดยโปรแกรม-					x	x						
คอมพิวเตอร์บนภาพสังเคราะห์และภาพจริง												
อภิปรายผลที่ได้จากการทดลองเชิงตัวเลข							x	x				
สรุปผลการดำเนินงานวิจัยและจัดทำรูปเล่มฉบับสมบูรณ์									x	x	x	x

7 บรรณานุกรม

- [1] Tony F. Chan and Jianhong Shen , “Mathematical models of local non-texture inpaintings”, SIAM Journal on Applied Mathematics, vol. 62, no. 3, pp. 1019–1043, 2001.
- [2] Pascal Getreuer, Total Variation Inpainting using Split Bregman, Image Processing On Line, 2 (2012), pp. 147–157.