

Vision conclusie.

Dit document is geschreven door Mike Hoogendoorn en Richard Janssen.

Aangemaakt op: 27-03-2020

Datum laatste wijziging: 27-03-2020

Inleiding

Voor Vision hebben wij een implementatieplan, een stuk code, en 2 meetrapporten geschreven. In deze meetrapporten hebben wij gekeken naar de calculatietijd en welke formule voor het menselijk oog de prettigste afbeelding creëert. Beide deze meetrapporten hebben een eigen conclusie. Via dit document geven wij onze resultaten op een centrale plek nogmaals weer.

Conclusie “Gray scale preference”

De resultaten liggen in het algemeen te dicht bij elkaar. Er is tussen de verschillende soorten foto's wel verschil te zien in de richting waar de voorkeur ligt, maar het verschil in richting is niet significant genoeg om een winnaar uit te kiezen. Daarom trekken wij de conclusie dat er geen voorkeur voor een specifieke formule van rgb naar grijswaarde conversies is, en dat de voorkeur verschilt per persoon en per type foto, de door ons verzamelde formules zijn niet aantoonbaar of significant beter dan de standaard methode.

Conclusie “Calculatietijd”

De $(R + G + B) / 3$ Intensity Image implementatie is gemiddeld 41,6% sneller dan de default implementatie.

De $R/3 + G/2 + B/6$ implementatie is gemiddeld 40,3% sneller dan de default implementatie

De $R * 30\% + G * 59\% + B * 11\%$ implementatie is gemiddeld 39% sneller dan de default implementatie

Dus al onze implementatie zijn ongeveer 40% sneller dan de standaard implementatie.

Eind woord

Wegens de incompatibiliteit die de facial recognition software heeft met heel veel gezichten hebben we helaas niet kunnen voldoen aan de zoals in het implementatieplan benoemde “5 foto's per categorie”. Desondanks hebben we alsnog meetrapporten kunnen opleveren die leiden tot de volgende globale conclusie: Ja, onze implementatie leidt tot betere resultaten dan de standaard uitwerking op computationeel gebied. En uit onze enquête is gebleken dat er geen duidelijke voorkeur is voor een bepaalde formule om een mooiere grayscale afbeelding te maken.