

Projet - Synthèse et classification de textures

Julie Digne

Ce projet comporte deux parties, la première consiste à synthétiser des textures, la deuxième partie développe un outil de classification de textures, à tester ensuite sur vos textures synthétisées.

Les données de ce projet sont dues à Efros, Leung (textures 0,1,2,6), Brodatz (texture 3) et l'archive IPOL(4,5), vous les trouverez ici: http://liris.cnrs.fr/julie.digne/cours/textures_data.zip

Le projet peut se faire en binome mais les notes seront individuelles avec une soutenance.

1 Synthèse de Textures

- Implémenter un algorithme de synthèse de textures vu en cours (le plus facile étant Efros-Leung)
- Tester la synthèse de textures
- Tester différents paramètres. Pour Efros-Leung: epsilon, taille du patch, choix de la couleur du pixel central: aléatoire ou moyenne des pixels centraux des patches de Ω'

2 Classification non supervisée de textures

Les données peuvent être téléchargées ici: <https://multibandtexture.recherche.usherbrooke.ca/colored%20brodatz.html>. Il s'agit de la base de données Brodatz colorée (U. Sherbrooke, Canada), on va s'intéresser à la classification de patches de textures.

Une étape intermédiaire est de coder les k-moyennes et de vérifier que tout fonctionne en 2D et/ou en 3D. Vous pouvez pour cela utiliser les données de mélanges de gaussiennes disponibles ici: http://liris.cnrs.fr/julie.digne/cours/classif_data.zip

1. Préparation des données

- Découper les images en patches (sans recouvrement)
- Garder la moitié des patches pour optimiser la classification (ensemble \mathcal{D}_O et l'autre comme ensemble de test \mathcal{D}_T).

2. Classification

- Implémenter un algorithme de classification au choix (K-means ou EM, le plus facile étant K-means) sur des données 2D fournies
- Choisir une façon de décrire les patches de textures (histogrammes, filtres...)
- Optimiser le classifieur sur l'ensemble \mathcal{D}_O , vérifier que les données de \mathcal{D}_T sont bien classifiées.
- Utiliser la synthèse de texture pour synthétiser des données à partir de patches de \mathcal{D}_T , vérifier que les patches des nouvelles textures sont bien classifiées.
- Une fois que le classificateur est optimisé, ajouter du bruit et du flou et vérifier que les textures sont bien classifiées.

References

- [1] A. Efros and T. Leung. Texture synthesis by non-parametric sampling. In Proceedings of the International Conference on Computer Vision Volume 2, ICCV '99, pages 1033–1068, Washington, DC, USA, 1999. IEEE Computer Society.