

# Synthèse de textures et apprentissage profond

## Présentation poster

Florian Allender

20 novembre 2018



**Université**

de Strasbourg



# Les textures dans l'industrie graphique

Texture : image 2D plaquée sur des surfaces triangulées permettant d'habiller des scènes 3D (cadre vidéoludique, muséographique, médical, architectural, ...).

# Les textures dans l'industrie graphique

Texture : image 2D plaquée sur des surfaces triangulées permettant d'habiller des scènes 3D (cadre vidéoludique, muséographique, médical, architectural, ...).



The Witcher 3 : Wild Hunt (CD Projekt Red, 2015)

# Les textures dans l'industrie graphique

Texture : image 2D plaquée sur des surfaces triangulées permettant d'habiller des scènes 3D (cadre vidéoludique, muséographique, médical architectural, ...).

Equipe IGG, ICube

# Les textures dans l'industrie graphique

Texture : image 2D plaquée sur des surfaces triangulées permettant d'habiller des scènes 3D (cadre vidéoludique, muséographique, médical architectural, ...).

<http://mimesis.inria.fr>

# Les textures dans l'industrie graphique

Texture : image 2D plaquée sur des surfaces triangulées permettant d'habiller des scènes 3D (cadre vidéoludique, muséographique, médical architectural, ...).

<http://www.oeuvre-notre-dame.org>

# La synthèse de textures par l'exemple

Pour habiller des objets ou des scènes de grande taille : nombreuses méthodes de synthèses de texture par l'exemple.

Générer une texture de taille arbitraire qui semble issue du même processus stochastique qu'un exemple donné.

Challenge : synthétiser des textures non-homogènes.

# La synthèse de textures par l'exemple

Pour habiller des objets ou des scènes de grande taille : nombreuses méthodes de synthèses de texture par l'exemple.

Générer une texture de taille arbitraire qui semble issue du même processus stochastique qu'un exemple donné.

Challenge : synthétiser des textures non-homogènes.



Exemple



Texture synthétisée



