

---

---

# Tilesview.ai

Eine Problemstellungspräsentation

---

---

# Liste der Probleme

- Das Hauptproblem besteht darin, dem Bild mehr Realismus zu verleihen.  
Der Schatten muss aus dem Bild erkannt werden, um ihn mit dem Endergebnis zu vermischen und es lebendiger aussehen zu lassen.
  - Ein weiteres Problem, mit dem wir konfrontiert sind, ist die interne Erkennung. Einige der nahen und kleinen Objekte um die Wand herum werden bei der Wanderkennung übersehen.
  - Die ordnungsgemäße Segmentierung von Wänden ist ein weiteres Problem. Dies tritt vor allem dann auf, wenn Wände im Bild durch sehr dünne Linien getrennt sind oder wenn das Bild mehr als drei Wände enthält.
-

# Interne Erkennung



Kachelnansicht



Zimmervo



Zauberer

- Hier sehen Sie den Unterschied zwischen Tilesview, Wizard und Roomvo bei der internen Erkennung kleiner Objekte.

# Schattenverstärkung



Kachelnansicht



Zimmervo



Zauberer

- In Roomvo können wir sehen, dass die Schattenintensität etwas höher ist als bei Wizart und Tilesview. Diese Funktion kann den Realismus der gesamten Szene erhöhen.
- Die Ecke in den Bildern sieht tiefer aus und wirkt aufgrund des in Roomvo und Wizart erscheinenden Schattens realistischer.
- Derzeit fügen wir in Tilesview Schatten durch Bildverarbeitungstechniken hinzu.

# Winkelerkennung



Kachelnansicht



Zimmervo



Zauberer

- Die Winkel der Wandkacheln in Roomvo und Wizart sind passender und realistischer als bei Tilesview.
- Außerdem ist die Instanzsegmentierung von Roomvo und Wizart häufig leistungsfähiger als die von Tilesview. Sie sind besser in der Segmentierung von Wänden, selbst wenn nur ein sehr dünner Wandabstand vorliegt.

Danke 