

INTELIXENCIA ARTIFICIAL

Do boceto á imaxe virtual

APLICACIÓN PRÁCTICA, ANÁLISE E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

IES MANUEL CHAMOSO LAMAS
CARBALLIÑO (OURENSE)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. TRABALLO DE SOFTWARE	1
2.1. Elección de software: LookX.ai Cloud	1
2.2. Deseño de espazos mediante boceto	2
3. INTRODUCCIÓN Ó SOFTWARE LOOKX.AI.....	3
3.1. Procedemento de traballo.....	3
3.2. Selección de settings para renderización.....	4
3.3. Obtención de resultados	4
4. TRABALLO NA AULA.....	5
4.1. Memoria gráfica onde o alumnado realiza os seus propios deseños	5
5. MOSTRA DOS DISTINTOS RESULTADOS	11
6. CONCLUSIÓN	17

1. INTRODUCCIÓN

O presente documento recolle a memoria da aplicación práctica, análise e interpretación de resultado do uso da Intelixencia Artificial para a xeración de imaxes virtuais realistas a través da realización de bocetos.

Coa seguinte actividade, cúmprense criterios e competencias a desenvolver pertencentes ao grupo de traballo dos Polos Creativos como:

- Fomento do uso de novas tecnoloxías, onde o alumnado poida experimentar e obter ás súas propias conclusións sobre os resultados obtidos (**competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñería**).
- O uso de ferramentas dixitais de visualización 3D á hora de buscar deseños personalizados (**competencia dixital**).

Ó longo deste documento, tratarase o proceso adxuntando fotografías do mesmo dende o seu deseño, traballo en ordenador e resultados coa opinión do alumnado.

2. TRABALLO DE SOFTWARE

2.1. Elección de software: LookX.ai Cloud



Dentro das distintas posibilidades de deseño e uso da intelixencia artificial, elíxese o uso de LookX.ai, debido a que:

- é un software de interfaz sinxela, onde se poida realizar diferentes posibilidades amais de ter distintas variades para obter visualizacións de espazos interiores e exteriores.
- é un software especializado no deseño de distintas imaxes de arquitectura e interiorismo.

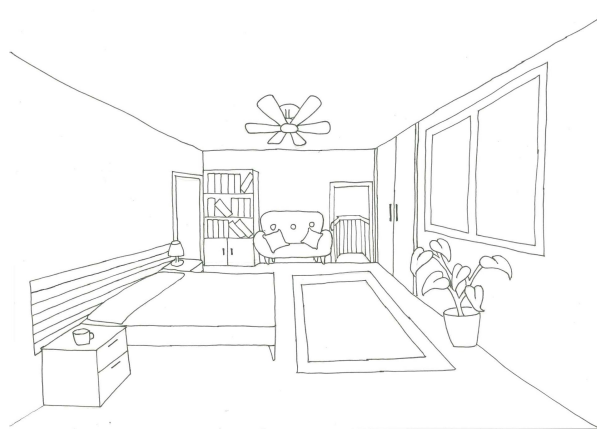
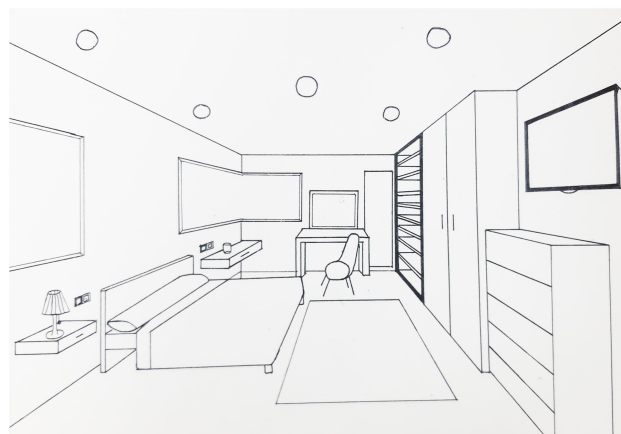
- non soamente permite traballar con bocetos, senón que pode realizar dende deseños feitos en CAD, BIM ou dende a descrición dun texto que permita realizar un levantamento 3D.

2.2. Deseño de espazos mediante boceto

Previamente, o alumnado realiza distintas posibilidades de deseño interior, onde destacan principalmente:

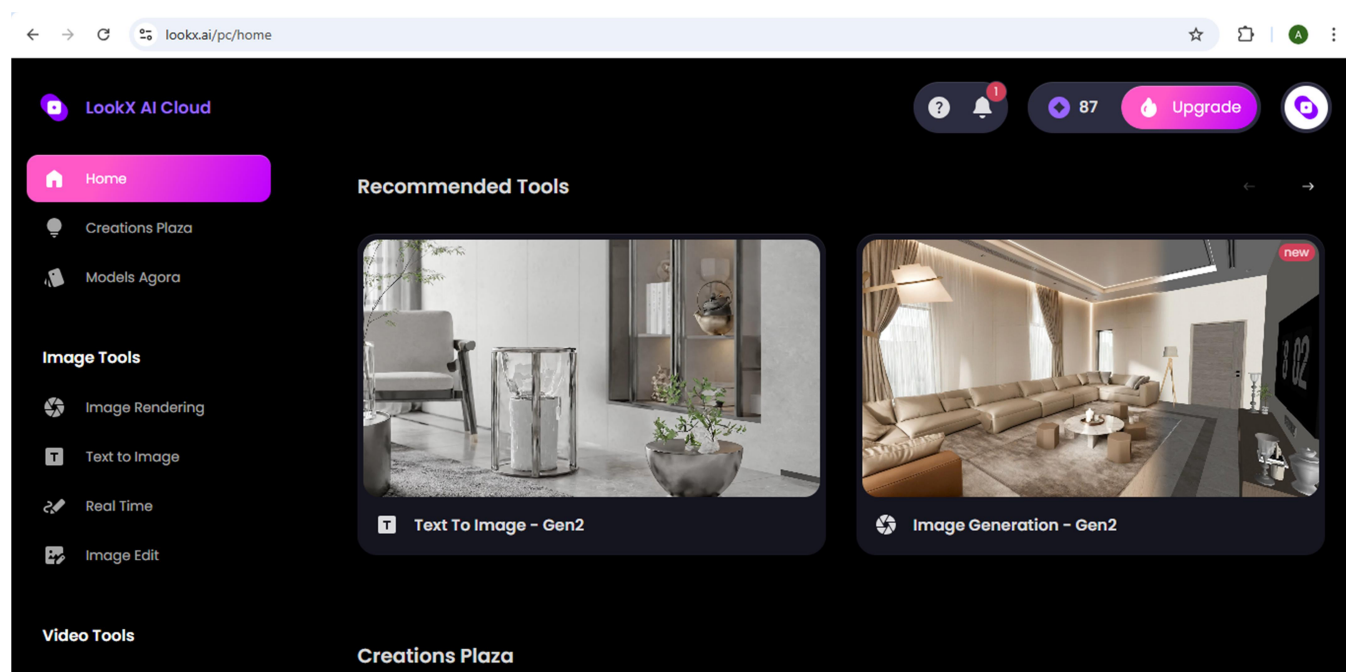
- Deseño e representación de maneira sinxela do seu dormitorio.
- Espazos de deseño para comercio (pop-up store, flagship store...).

Neste apartado, móstranse unha serie de exemplos:



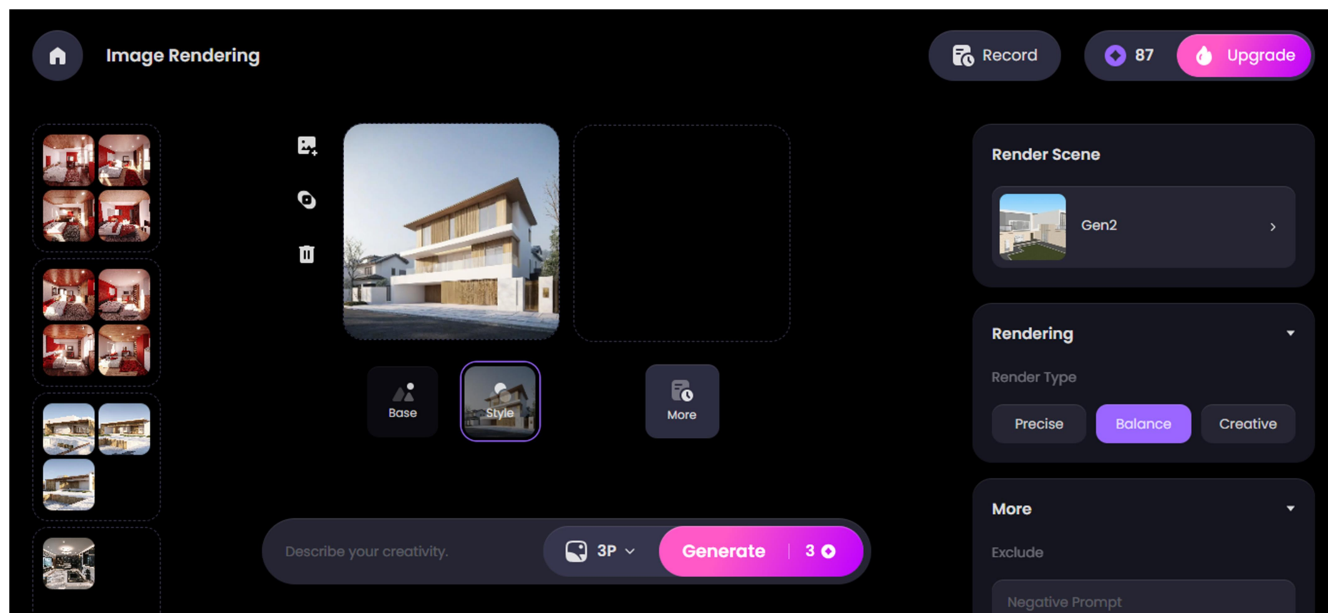
3. INTRODUCCIÓN Ó SOFTWARE LOOKX.AI

3.1. *Procedemento de traballo*



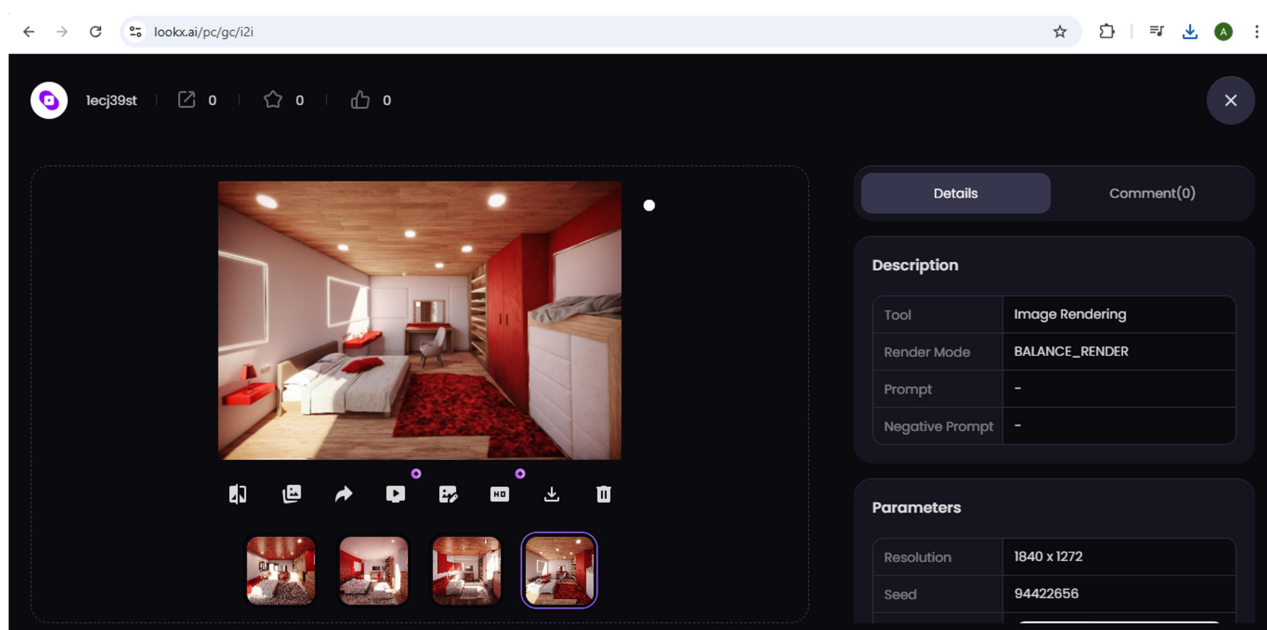
Entre as distintas posibilidades que ofrece o software Lookx.ai, tomaremos a opción “Image Rendering”, á cal permítenos que calquera tipo de presentación ou imaxe a transforme en función dun estilo de deseño.

3.2. Selección de settings para renderización



Para desenvolver a parte de renderización, necesitaremos introducir a imaxe que queremos renderizar, ó igual que acompañamos unha imaxe de referencia sirva para obter o resultado desexado.

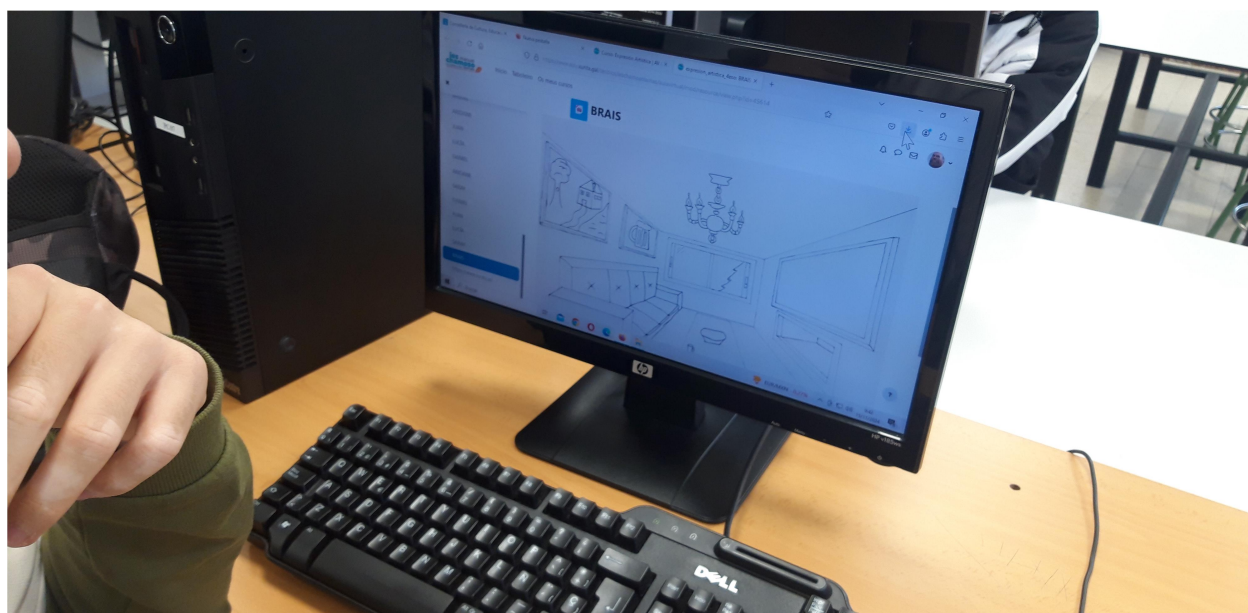
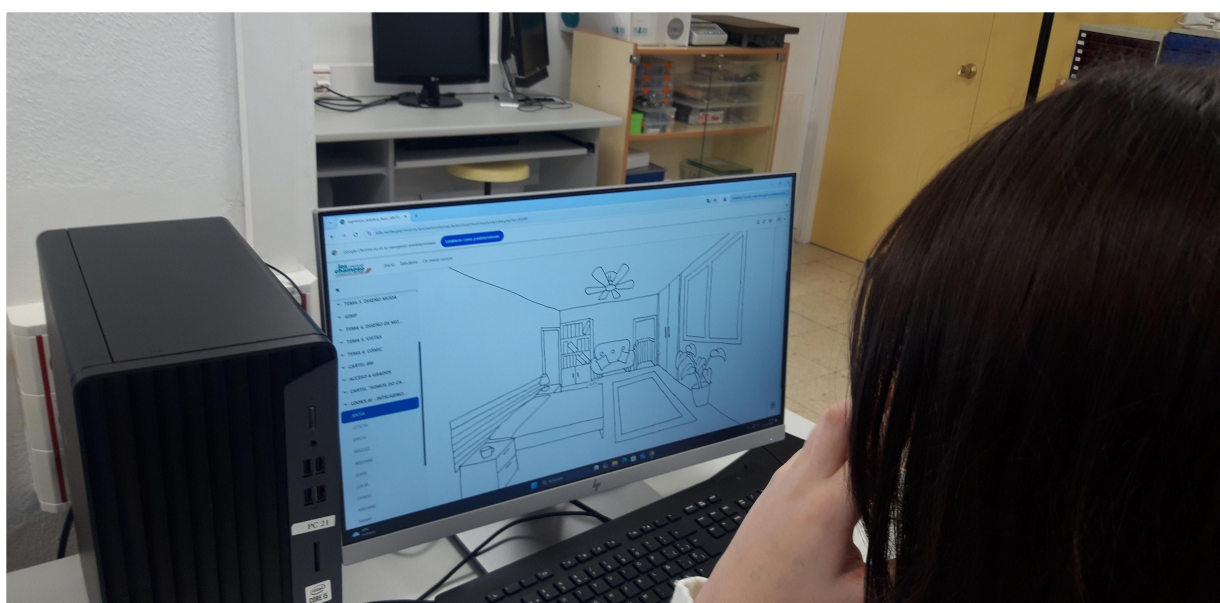
3.3. Obtención de resultados

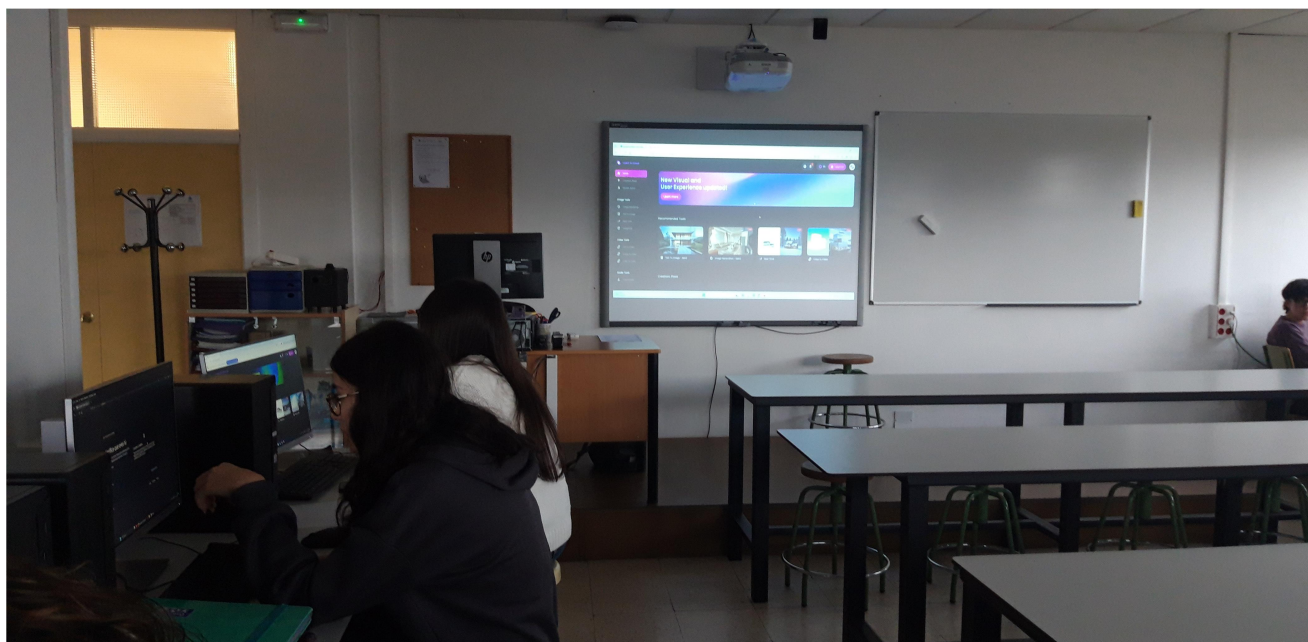


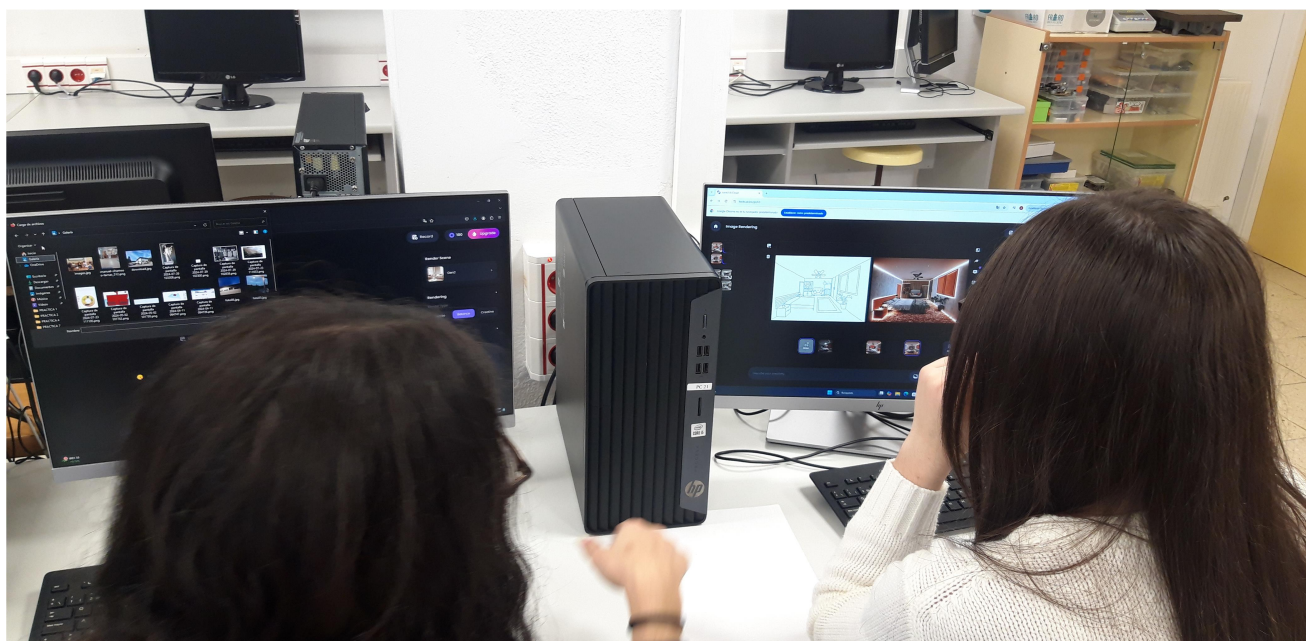
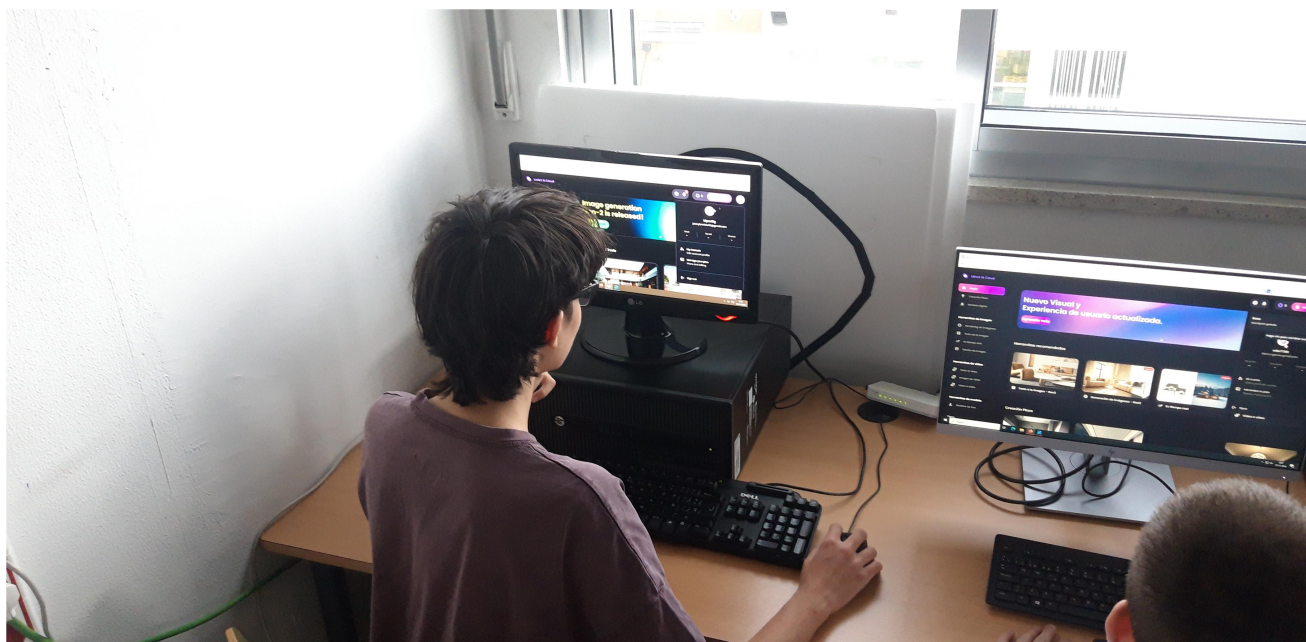
Unha vez feita a renderización, podemos obter ata un máximo de catro imaxes de resultado, sendo cada un deles de maneira diferente en función da interpretación que realiza o propio software.

4. TRABALLO NA AULA

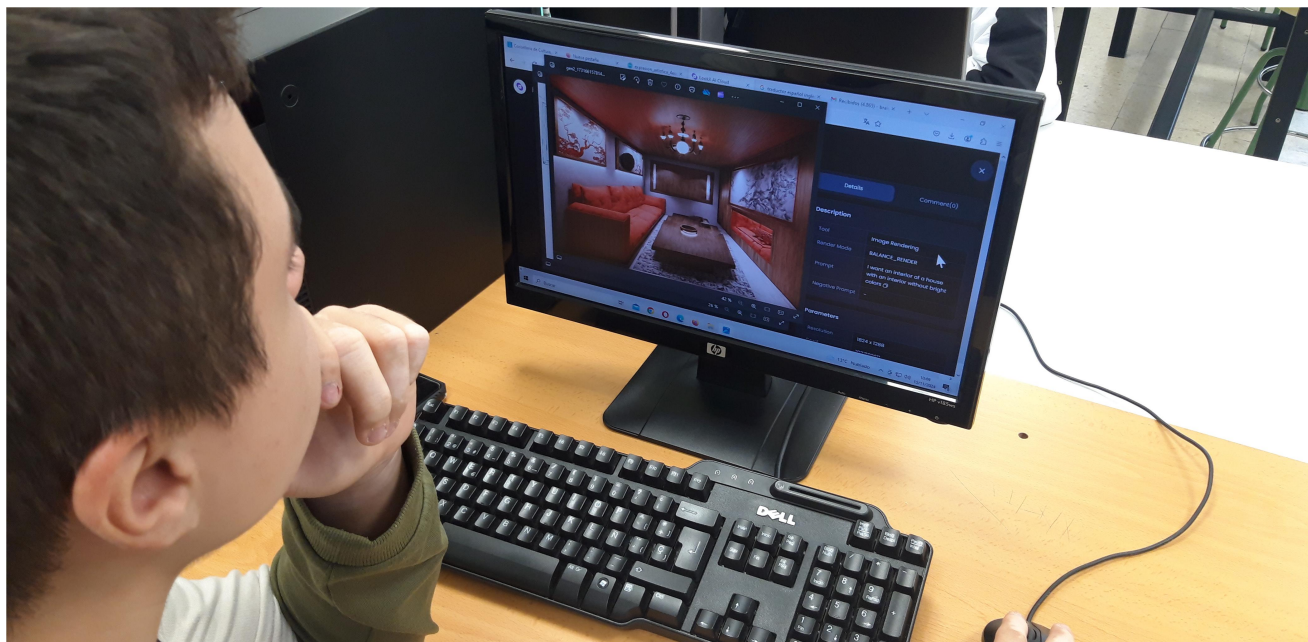
4.1. Memoria gráfica onde o alumnado realiza os seus propios deseños

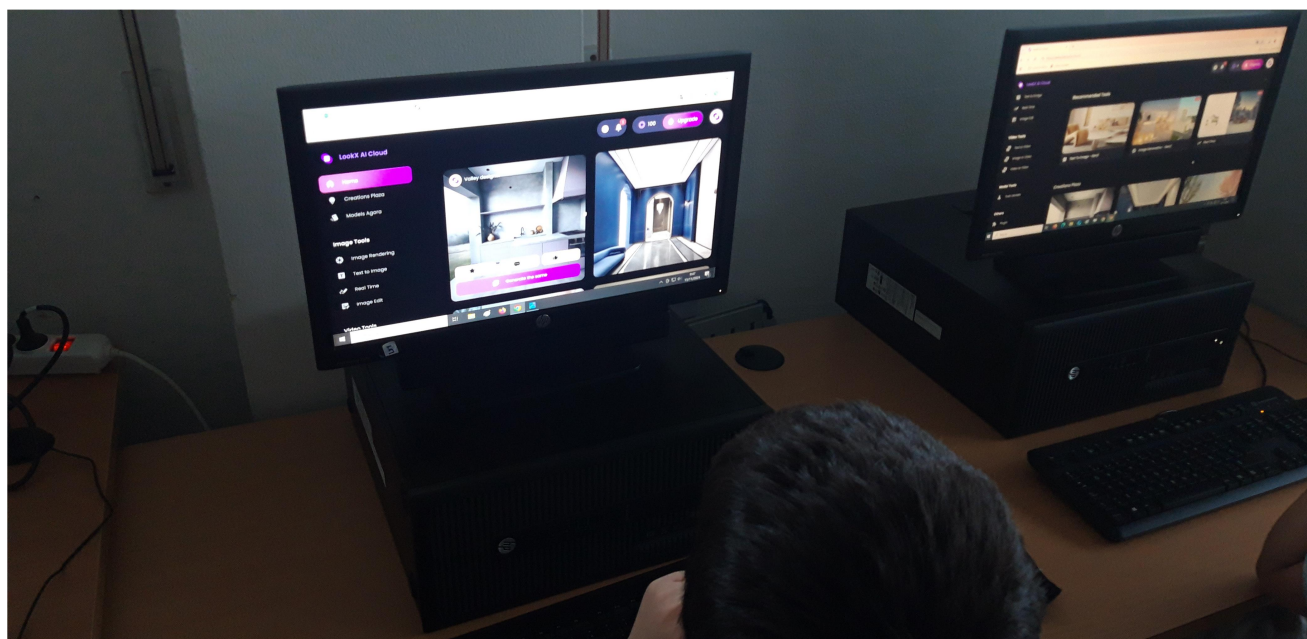












5. MOSTRA DOS DISTINTOS RESULTADOS

Na seguinte relación de imaxes, adxúntase unha serie de fotografías onde o alumnado obtivo diferentes resultados do traballo realizado, onde en gran parte respetouse o proposto previamente nos bocetos.

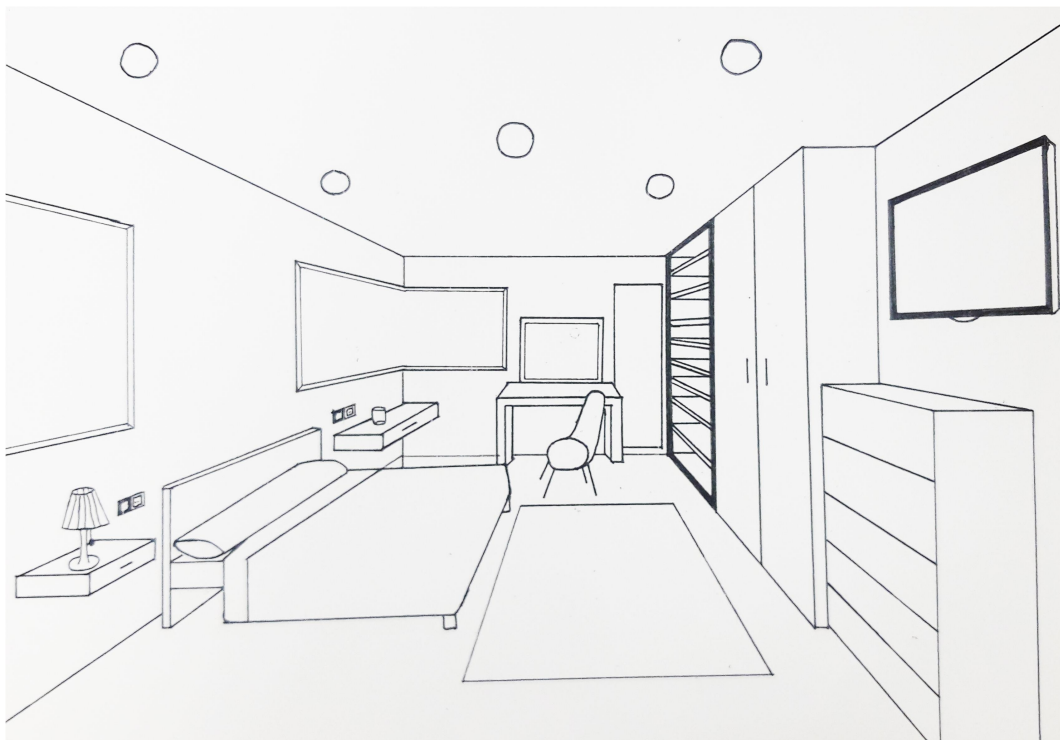
Ejemplo 01







Ejemplo 02





XUNTA
DE GALICIA

INSTITUTO EDUCACIÓN
SECUNDARIA
M. CHAMOSO LAMAS

ies manuel
chamoso
O CARBALLIÑO lamas

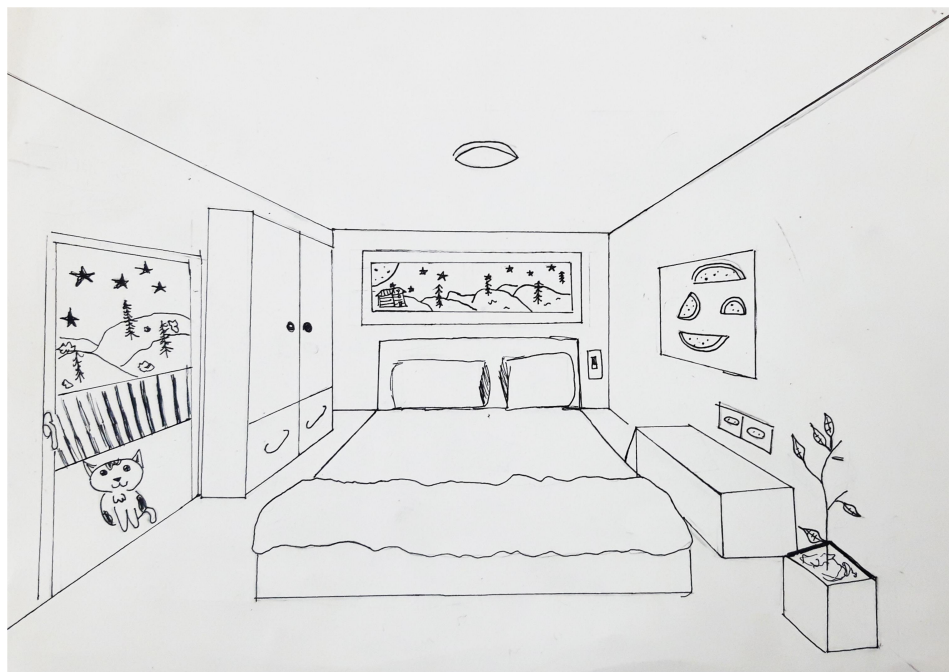


Fondo Social Europeo
"O FSE inviste no teu
futuro"
Erasmus+





Ejemplo 03





5. CONCLUSIONES

Faise unha valoración das distintas aportacións realizadas na sesión posterior a esta proposta, onde se destaca:

Ventaxas	A mellorar
- Recoñécese o gran avance da IA como parte do proceso de avance á hora de xerar imaxes realistas. - A IA permitiu acadar un paso adiante na aproximación de medios dixitais para aportar determinados tipos de información visual a través de deseños e interfaces intuitivos. - A IA ten tantas solucións coma posibilidades se queren aportar.	- Como nova tecnoloxía, aún ten recorrido de traballo para obter imaxes máis realistas, a maiores de funcións que permitan aproximarse máis ós resultados que quere o usuario. - Todavía poden dar múltiples interpretacións e no dar resultados, de primeiras, co que se busca representar. - Débese valorar a importancia do uso de imaxes e a súa relación coa protección de datos e o copyright.