

1. Mi az a textúra?
2. Textúra fajták osztályozása (a Brodatz-féle referencia textúrák közül mutattam mintákat)
3. Textúra alapú képfeldolgozási feladatok csoportosítása (alkalmazási példákkal)
4. Textúra analízis statisztikai módszerekkel. A co-occurencia mátrix és az abból származtatható textúra mértékek (utóbbiakhoz képlet nem kell, csak szöveges szemléltetés)
5. Textúra analízis spektrális módszerekkel. Fourier Spektrum alapján származtatható textúra tulajdonságokra példák.
6. Textúra analízis futáshossz kódok alapján (alapképlet, rövid/hosszú primitívek vagy éppen a szint/hossz uniformitás kiemelése,...)
7. (3D) shape from texture alapelv (textúra torzulás alapján). Előnyök / hátrányok.
8. A horizont (síkfelület esetén) meghatározása egyetlen képből. Ennek alapján származtatható térbeli viszonyok?
9. Shape from texture algoritmus – mérettorzulás alapján. Milyen texel, kamera paraméterek ismerete szükséges?
10. Shape from texture algoritmus – területtorzulás alapján. Az alkalmazott közelítő transzformációs lépésekre bontás (ez a kiindulás és az egyszerűen implementálható végeredmény kell – a köztes levezetés nem!)
11. Shape from stereo alapelv. Előnyök / hátrányok.
12. A kanonikus elrendezés és összefüggései.
13. Az epipoláris geometria. Mely sztereo alapproblémára ad(hat) megoldást?
14. Shape from structural lighting. Előnyök / hátrányok.
15. Shape from shading alapelv. Előnyök / hátrányok.