

# Tabla de Contenido

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Justificación . . . . .	2
1.2. Conceptos claves . . . . .	3
1.3. Objetivos . . . . .	4
1.3.1. Objetivo general . . . . .	4
1.3.2. Objetivos específicos . . . . .	4
1.4. Metodología . . . . .	4
1.4.1. Evaluación . . . . .	5
1.5. Descripción de solución . . . . .	5
1.5.1. Resultados . . . . .	6
<b>2. Estado del arte</b>	<b>7</b>
2.1. Interpolación de video . . . . .	7
2.1.1. Interpolación basada en fases . . . . .	7
2.1.2. Interpolación basada en flujo óptico . . . . .	7
2.1.3. Interpolación basada en aprendizaje profundo puro . . . . .	8
2.1.4. Interpolación por métodos híbridos . . . . .	8
2.2. Perfilación de video o <i>Deblurring</i> . . . . .	8
2.3. Interpolación asistida por computadora . . . . .	9
2.4. Herramientas para la intermediación . . . . .	10
2.4.1. Tabla de luz digital . . . . .	10
2.4.2. Interpolación de trazos . . . . .	11
2.4.3. Herramientas generales de video . . . . .	11
<b>3. Problema</b>	<b>12</b>
3.1. Relevancia . . . . .	12
3.2. Requisitos y calidad . . . . .	13
<b>4. BLURIFE</b>	<b>14</b>
4.1. Predictor . . . . .	14
4.2. Limpiador . . . . .	15
4.2.1. Estructura . . . . .	16
4.2.1.1. Traspaso de características . . . . .	16

4.2.1.2. ConvLSTM . . . . .	17
4.3. Implementación . . . . .	18
4.3.1. RIFE . . . . .	18
4.3.2. SSOON . . . . .	18
4.3.3. Afinación . . . . .	18
4.3.4. Ambiente de entrenamiento . . . . .	19
<b>5. FIAI</b>	<b>20</b>
5.1. Controlador . . . . .	21
5.2. GUI . . . . .	21
5.2.1. Zona de opciones . . . . .	22
5.2.2. Visor de video . . . . .	22
5.3. Procesador . . . . .	23
5.3.1. VideoManager . . . . .	23
5.3.2. VideoData . . . . .	23
5.3.3. ModelWrappers . . . . .	24
<b>6. Validación</b>	<b>26</b>
6.1. Resultados métricos . . . . .	26
6.2. Resultados cualitativos . . . . .	27
6.2.1. Cuestionario . . . . .	28
6.3. Pruebas de usuario . . . . .	29
6.4. Discusión . . . . .	30
<b>7. Conclusiones</b>	<b>33</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>35</b>
<b>Anexos</b>	<b>39</b>
A. Detalle ResBlock . . . . .	39
B. Cuestionario . . . . .	40
C. Prueba de usuario . . . . .	40