ولمنح المستخدم أداة تصميم داخلي تفاعلية، تم دمج هذه الخوارزمية مع نظام الواقع المعزز المحمول. الذي يأخذ تفضيلات المستخدم ومعلومات الغرفة كمدخلات، تم إجراء ثلاث دراسات على المستخدمين لفحص الجوانب المختلفة للبحث. تمت مقارنة تفضيلات المستخدمين للتصميم الداخلي التفاعلي بين الواقع المعزز والتصوير على الشاشة. تم فحص تفضيل المستخدم بين نظام التصميم الداخلي الآلي لدينا والطريقة القائمة على التحسين في دراسة المستخدم الثانية. قامت الدراسة الثالثة بتقييم احتمال أن تولد الخوارزميات المقارنة تصميمات معقولة.

Summarized by © lakhasly.com