

Morphing je známý filmový vizuální efekt. Spočívá v plynulé přeměně jednoho obrazu na jiný. Tak se například postava v filmu změní v medvěda. Realizace takového efektu vyžaduje pečlivou, soustředěnou a drahou práci animátora. Vývoj nástrojů a metod k řešení problémů srovnatelných aspoň částečně s lidským intelektem je předmětem oboru umělé inteligence. Systémy fungující zcela bez účasti člověka pracují často se samoorganizací. Tak se nazývá jev, kdy systém samovolně vykazuje komplexnější chování, než odpovídá možnostem jeho jednotlivých částí. Tato práce zkoumá možnosti nasazení samoorganizačních metod umělé inteligence v morphingu s cílem omezit nutnost lidské asistence. Součástí práce jsou informace o několika navržených postupech a výsledky experimentů s nejúspěšnějším z nich. Ukazuje se, že při splnění určitých podmínek lze dosáhnout kvalitních výsledků zcela samočinně.