



## Mémoire de Master 2 MIAGE

**COMMENT, À PARTIR DE LA RECONNAISSANCE FACIALE  
ET DE LA FOUILLE DE DONNÉES, PEUT ON IDENTIFIER  
L'ENSEMBLE DES SOSIES POTENTIELS D'UNE PERSONNE ?**

Application à l'univers du cosplay

Réalisé par  
VILLER Nathanaëlle  
Tuteur  
GUEHIS Sonia

Année scolaire 2017-2018

# Table des matières

<b>Glossaire</b>	<b>1</b>
<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>1 Présentation de la problématique</b>	<b>3</b>
1.1 Enquête . . . . .	3
1.2 Vous avez dit sosies ? . . . . .	3
1.3 Cas d'application . . . . .	4
1.4 Problématique . . . . .	4
<b>2 État de l'art</b>	<b>5</b>
2.1 Solutions existantes et limites . . . . .	5
2.1.1 Moteurs de recherches par mots clefs . . . . .	5
2.1.2 Les moteurs de recherches d'images inversées . . . . .	5
2.1.3 Recherche par couleur . . . . .	6
2.1.4 Google Image . . . . .	6
2.1.5 Site de recherche de sosie . . . . .	7
2.1.6 Google Arts & Culture . . . . .	8
2.1.7 Les sites de rencontre . . . . .	9
2.1.8 Conclusions sur ces solutions . . . . .	10
2.2 Besoins utilisateurs . . . . .	11
2.3 Fouilles de données . . . . .	11
2.4 Traitement et comparaison d'images . . . . .	12
<b>3 Solution Architecturale</b>	<b>13</b>
3.1 Fouilles périodique . . . . .	13
3.2 Actions utilisateur . . . . .	15
3.3 Enregistrements d'images utilisateur . . . . .	15
3.4 Gestions utilisateur . . . . .	15
3.5 Comparaison . . . . .	16
3.6 Affichage . . . . .	16
3.7 Contraintes . . . . .	16
<b>Conclusion</b>	<b>18</b>
<b>4 Annexes</b>	<b>19</b>

## Glossaire

**Sosie :** Personne qui a une parfaite ressemblance avec une autre au point qu'on peut les confondre.

**Cosplay :** Le phénomène du cosplay a commencé dans les années 40 aux Etats Unis. Mais c'est lors des années 70 et 80 que le cosplay atteint son paroxysme grâce aux succès de Star Trek et Star Wars. Le Japon va ensuite adopter ce phénomène et lui donner le nom qu'il porte aujourd'hui : le cosplay (qui vient de la contraction de costume et playing). Le principe est simple : Il faut se déguiser en un personnage de fiction et incarner ce personnage. Le mouvement va s'intensifier au Japon et Tokyo deviendra le centre névralgique de ce phénomène. Il faudra attendre les années 90 pour que le cosplay arrive en Europe. La scène européenne se démarquera par sa volonté de respect du craft (fabrication manuel de son costume). Les conventions et concours vont se multiplier. Les cosplayers vont de plus en plus chercher de nouvelles techniques pour pouvoir ressembler le plus possible aux personnages qu'ils essaient d'incarner. Il y a 2 grandes catégories qui se démarquent. Ceux qui cosplay leurs personnages préférés sans se soucier de la morphologie et ceux qui essaient de trouver des personnages qui leur correspondent physiquement.

**Cosplayer :** n.m Peut s'écrire aussi cosplayeur, ou cosplayeuse pour les femmes. Il s'agit d'une personne pratiquant l'art du cosplay.

**Cosplayer :** Verbe d'action signifiant l'art de pratiquer le cosplay.

# **Introduction**

Quand on parle de sosie on pense généralement à la personne qui pourrait être notre jumeau. Mais si nous agrandissons le champ de recherche ? Au lieu de se limiter à des être humains réels nous pourrions chercher nos sosies dans le domaine du dessins animés, des peintures, des personnages de films, etc...

Qu'existe-t-il actuellement pour permettre de trouver un sosie ? Comment fonctionne ces solutions ? Quels sont leurs limites ?

Comment pourrions-nous agrandir ce champ de recherche et avoir des résultats plus fidèles ? Quels sont les contraintes ?

Dans quel cadre cette solution pourrait-elle être utiliser et quand pense la population ?

Ce mémoire à pour but de répondre à toutes ces interrogations.

En découle notre interrogation : comment, à partir de la reconnaissance faciale et de la fouille de données, peut-on identifier l'ensemble des sosies potentiels d'une personne ?

# 1 Présentation de la problématique

## 1.1 Enquête

La première étape de la recherche a été de mener une étude afin d'étudier la pertinence du sujet. Cette dernière a permis d'avoir l'avis de 487 personnes sur le projet en question. L'étude a été réalisé via un google form et partagé sur Facebook et par mail. Voici quelques chiffres pour décrire les personnes ayant répondu à cette enquête :

- 79% sont des femmes
- 78% ont entre 18 et 30 ans
- 13% ont plus de 30 ans
- 75% pratiquent le cosplay
- 37% sont des artistes
- 21% ne sont ni cosplayer ni artiste

Les chiffres utilisés dans ce mémoire, sauf précisions, proviennent donc de cette étude.

## 1.2 Vous avez dit sosies ?

Lorsque nous parlons de sosie, la première image qui nous vient est une personne en tout point conforme à nos traits physiques avec qui nous pourrions échanger nos identités. Il existe de nombreuses œuvres sur ce concept comme par exemple le "*Le Prince et le Pauvre*", roman de Mark Twain publié en 1882 qui a eu plusieurs adaptations en film, où l'on voit un prince et un pauvre physiquement identique échanger de place. Ou bien "*Deux pour le prix d'une*" roman de 1949 d'Erich Kästner qui a aussi connu des adaptations en films notamment par Disney. Le roman raconte une histoire entre 2 fillettes qui découvrent qu'en réalité elles sont soeurs jumelles et décident d'inverser leur place auprès de parents divorcés. Ou encore le drama coréen "*Who Are You : School 2015*" sortie en 2015 qui raconte l'histoire de 2 soeurs, elles aussi jumelles, séparées à la naissance. Là aussi, une des soeurs va devoir usurper la place de l'autre afin de faire avancer l'intrigue. Ce genre d'histoire mêlant jumeaux et usurpation/échange d'identité est fréquente et le public en est friand. Nous voyons que ce phénomène n'est pas restreint ni à une époque ni à une culture. De plus, la recherche de sosies de personnalités connues est fréquente, exemple pour le tournage d'un film.

Rechercher son sosie par curiosité, ou pour tout autre raison, même lorsque l'on n'a pas eu la chance de naître avec un jumeau est monnaie courante. Mais pourquoi se contenter de chercher uniquement parmi les être humains ? Et si

un personnage fictif pouvait nous ressembler ? Si un personnage d'une série, d'un dessin, de jeux vidéo ou même une peinture pouvait nous ressembler ? Et si l'on pouvait analyser des photos pour récupérer tous les personnages fictifs nous ressemblant en prenant en compte le style graphique de chaque oeuvre ? Aimeriez-vous avoir accès facilement à une liste de personnages qui vous ressemble ? 82,83% des personnes sondées disent que oui.

### 1.3 Cas d'application

70,84% des cosplayers font parfois attention à cosplayer un personnage qui a une morphologie proche de la leur. Et parmi eux, un peu moins de la moitié trouve cela important et y font attention. Bien que le cosplay soit un loisir où chacun doit se sentir libre d'incarner le héros de son choix, on voit qu'il y a une forte tendance chez les cosplayer à faire attention à la similitude entre eux et les personnages choisis.

Bien qu'environ 83% des cosplayers fonctionnent au "coup de coeur" et choisissent leur projet cosplay parmi les personnages qu'ils connaissent et leur plaisent. Ils sont tout autant à avoir répondu qu'ils seraient intéressés à accéder à une liste de personnages leur ressemblant. Ce projet n'est pas nécessaire à la pratique cosplay mais permettrait d'ouvrir de nouveaux champs d'étude, en effet la réalisation de cosplay ne se ferait plus que sur des personnages connus à l'avance. Mais au contraire serait un point d'accès pour découvrir un nouvel univers. Cela se ressent dans les commentaires renseignés lors de l'étude : avoir accès à une liste de personnage leur ressemblant permettrait de "favoriser le choix de costume par rapport à notre corps, pour les rendre plus approprié", mais encore que "c'est une bonne chose, cela peut permettre d'avoir plus de possibilité" ou alors peut être "très bien pour les gens ayant du mal à faire un choix ou n'ayant pas d'idée", ... Donc, proposer une liste de personnage ressemblant à la photographie d'une personne, serait une amélioration dans la communauté cosplay.

### 1.4 Problématique

80,29% des personnes ayant été sondés (donc pas uniquement les cosplayers) ont répondu être intéressées d'utiliser une application permettant de récupérer une liste de sosies, dans le cadre du cosplay mais aussi du déguisement. De plus, à peine 6,16% trouvait l'idée mauvaise ou plutôt mauvaise.

Pour le développement d'une telle application nous pourrions nous baser en premier lieu sur la reconnaissance faciale, puis agrandir le champ à la reconnaissance morphologique pour la comparaison d'image et ainsi repérer les sosies. Afin d'avoir un ensemble de données suffisant à une telle recherche, il serait intéressant d'ajouter des logiciels de type "crawler" afin d'obtenir l'ensemble du champ d'application du web pour l'étude.

Le sujet mérite donc d'être approfondit.

*Comment, à partir de la reconnaissance faciale et de la fouille de données, peut-on identifier l'ensemble des sosies potentiels d'une personne ?*

## 2 État de l'art

Dans un premier temps, il convient d'étudier les solutions existantes pouvant en partie ou complètement à cette problématique. L'objectif est de trouver une solution permettant de renseigner en entrée une photographie/image et d'obtenir à partir de celle ci, une image/photographie similaire à celle ci. De plus, nous souhaitons pouvoir comparer la morphologie ainsi que des caractéristiques physiques tel que la couleur de peau, la couleur des yeux ou la couleur des cheveux. Et tout cela, en parcourant le plus grand nombre de résultat possible, issu directement de la toile. Et enfin, les images en retours ne doivent pas être uniquement des photographies de personnes réelles.

### 2.1 Solutions existantes et limites

#### 2.1.1 Moteurs de recherches par mots clefs

Les moteurs de recherchent par mots clefs ne sont pas pertinents dans le cadre de notre recherche, ces derniers ne permettent pas d'avoir un retour suffisamment précis et clair et sont déjà très étudiés et répandu.

#### 2.1.2 Les moteurs de recherches d'images inversées

Les moteurs de recherches d'images inversées permettent de mettre en entrée une image et en sortie de lister tous les sites utilisant cette image. Cela ne correspond pas à ce que nous cherchons. Mais l'algorithme utilisé pour parcourir le web à la recherche de tous les sites utilisant une image peut être intéressant.

### **2.1.3 Recherche par couleur**

Des sites proposent de mettre en entrée des couleurs et en sorties de lister des images possédant les couleurs en question. En fonction des sites les images peuvent posséder d'autre couleurs ou n'ont que celles sélectionnées, comme par exemple sur le site [labs.tineye.com/multicolr](http://labs.tineye.com/multicolr). Cela ne correspond pas non plus à notre recherche.

### **2.1.4 Google Image**

Google est connu pour permettre la recherche par mot clef. Mais il permet aussi de mettre en entrée une image pour trouver les images similaires. Faisons l'expérience avec 2 images très différentes. La première provient d'une recherche par mots clefs sur Google Image (Figure 1) et la seconde est une photographie de moi dont je suis l'auteur (Figure 2). En utilisant l'image



FIGURE 1 – Chat de Google Images



FIGURE 2 – Photographie de Nathanaëlle VILLER

de chat dans la recherche de Google Image on obtient le résultat ci dessous. (Figure 3) Nous pouvons constater qu'il retourne les sites utilisant l'image fournis et qu'il propose de chercher les images similaires. Malheureusement,

cette recherche va "traduire" en mots clefs notre image initiale pour fournir des images peu similaire. Voir Annexe 1.

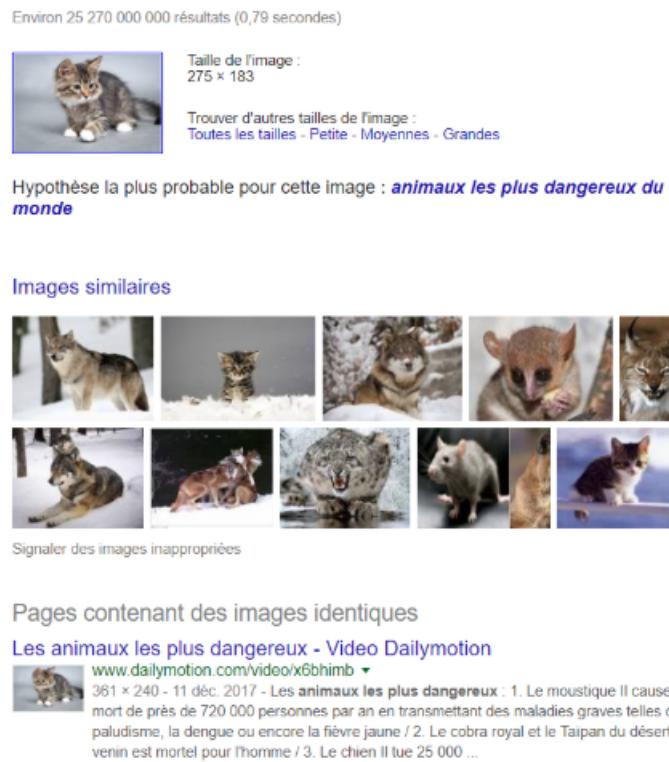


FIGURE 3 – Résultat de la recherche via une image sur Google

Le résultat des images similaires fournit par google avec la photographie en Figure 2 n'est pas plus concluante non plus. (Figure 4) En effet, Google va aussi "traduire" la photographie en un mot clef : girl, et ressort des images de femmes et d'hommes. Les photographies sont similaire dans leur style. On peut voir qu'il y a une personne sur un fond en général unique mais en rien ces personnes ne ressemblent à Nathanaëlle VILLER.

#### 2.1.5 Site de recherche de sosie

Il existe quelques sites permettant de chercher son sosie. L'un des plus connu est twinstrangers.com. Ce site demande une photo, ainsi que quelques informations comme la date de naissance et le genre. Le site retourne ensuite la personne avec le plus de similitude. Pour accéder au suivant il faut payer. Voir Annexe 2 pour les 3 premiers résultats obtenus à partir de la photographie en Figure 2.

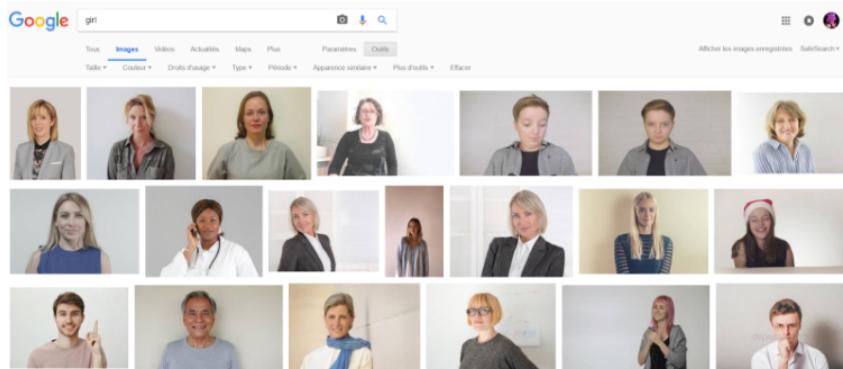


FIGURE 4 – Résultat de la recherche des images similaires par Google pour la Figure 2

Il s'agit de jeunes filles d'un âge plus ou moins proche de Nathanaëlle, leurs yeux sont également clairs et elles portent des lunettes. Mais on ne peut pas parler de sosie. D'après les termes d'utilisations du site nous pouvons apprendre que seul le visage (à partir de la photo) sert à faire la recherche. Cette dernière sera faite parmi la base de données du site. Rien n'est dit par rapport au genre, mais puisqu'il faut le renseigner nous pouvons nous questionner si ce dernier ne permettrait pas de faire un premier filtre. Ce site à pour but de permettre à des sosies de se trouver puis de se rencontrer. Cette plate-forme se limite à une base de données interne et à des personnes physiques, ce qui est différent de notre objectif. Mais il semble intéressant d'étudier comment fonctionne l'algorithme de ce site.

Il existe d'autres sites tel que pictriev.com qui déduit si nous sommes un homme ou une femme ainsi que notre âge et nous fournit les célébrités aux-quelles nous ressemblons le plus. Nous pouvons constater en annexe 3 que ce dernier n'est pas au point. Il en va de même pour celebslike.me (annexe 4). Tous les 2 sont des sites permettant de chercher son sosie parmi les personnalités connues. Encore une fois cela ne va pas avec nos objectifs. Au vu des résultats, les algorithmes d'être performant.

#### 2.1.6 Google Arts & Culture

Google Arts & Culture est une application américaine qui permet de trouver son sosie en œuvre d'art. Google Arts & Culture a collaboré avec plus de 1 200 musées, galeries et institutions de 70 pays pour rendre leurs expositions accessibles à tous en ligne, sûrement aussi pour avoir une base de données interne à interroger. Malheureusement cette fonctionnalité "trouver

son double dans une oeuvre d'art" de l'application n'est disponible qu'aux Etats Unis et un test n'a donc pas pu être possible. Mais nous pouvons trouver des articles qui en parle. Le fonctionnement est simple, il suffit de charger une photographie ou un autoportrait et l'algorithme va analyser les traits du visage à plus de 70 000 portraits provenant de collection du monde entier. Twitter a été rempli de test des internautes américains dont voici un exemple bluffant (Figure 5).

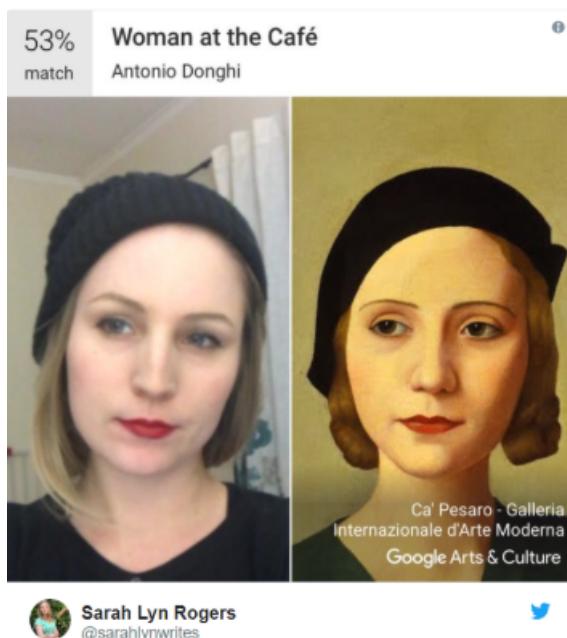


FIGURE 5 – Exemple trouvé sur Twitter

La technologie de reconnaissance faciale FaceNet développée par Google, utilisé dans cette application est désormais disponible dans une version open-source officieuse, OpenFace. Cette dernière est très intéressantes pour notre sujet de recherche. Les résultats obtenu par l'application sont concluant et l'on observe des similitudes entre les deux photographies. Il s'agit de la première application connue permettant de trouver son sosie avec une oeuvre d'art. Ce qui rejoint fortement notre objectif bien que se limitant à des œuvres d'art.

### 2.1.7 Les sites de rencontre

Les sites de rencontre se mettent de plus en plus dans la recherche de sosie. L'objectif est de permettre aux internautes de chercher un sosie de leur

célébrité préférée ou de leur ex-partenaire ou de la personne leur plaisant mais étant déjà prise. Dans les sites de rencontre permettant ce genre de recherche nous pouvons citer Badoo et Match. Badoo est assez frappant car les similitudes trouvés sont forte (même si certains correspondent à de faux comptes usurpant la photo d'une autre personne). (Figure 6)

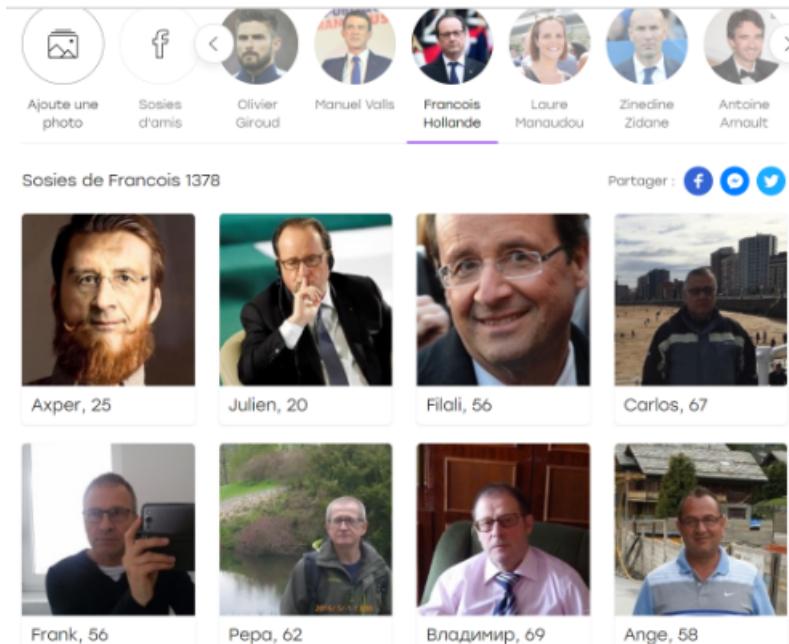


FIGURE 6 – Exemple avec Badoo

### 2.1.8 Conclusions sur ces solutions

Actuellement, les solutions permettent surtout de trouver un sosie de nous mêmes avec une personne physique. Mais aucune d'entre elles n'est une solution probante. Il existe des solutions (application ou site web) mais en général elles se servent dans leur base de données locale et pas "sur internet" en règle générale.

Ce qui manque à ces applications :

- Une recherche à travers internet
- Une sortie de sosie qui ne soit pas uniquement une personne physique réelle
- Une reconnaissance morphologique en plus de celle faciale

Pour ce qui est du second point, Google a développé un algorithme permettant de chercher un sosie avec une oeuvre d'art de type peinture ou dessin

exposé dans un musée. Il faudrait donc trouver une solution pour proposer un outil à plus large spectre, qui reprendrait l'existant mais pour le mener plus loin. Ouvrir le retour de sosie à toute oeuvre : peinture, dessins, coloriage, photographie ... Pour trouver une personne physique ou un personnage fictif en terme de sosie. Et, effectuer la recherche en dehors d'une base de données locale mais s'appuyer sur toutes les ressources dont dispose internet.

## 2.2 Besoins utilisateurs

Suite à notre étude il est ressorti deux grands besoins utilisateurs. Le premier étant de pouvoir trouver son sosie et l'autre de pouvoir aider à compléter la base de donnée. Et cela rentre bien avec l'objectif d'avoir une solution simple. La solution pourrait être proposé sur différentes plate forme : un site web et une application sur les différents supports mobiles. Pour permettre au gens d'avoir un avant goût de l'application et leur donner envie de l'utiliser cette dernière pourrait être utilisé de façon réduite sans avoir besoin de s'enregistrer.

Partir sur une base de données collaborative est envisageable car, 84% sont d'accord de partager leurs œuvres à l'application si ces dernières servent uniquement à la recherche de sosies et qu'elles ne sont pas détournées de l'application. On peut voir cela comme une forme de partenariat : Les artistes remplissent notre base de données et en échange nous leur permettons de se faire connaître. Cela permet d'avoir une seconde source de provenance pour remplir la base en plus de la fouille de données.

De plus, notre proposition de pouvoir trier sa recherche de sosie (par genre : bande dessiné, comic, manga, ...) a fort plu au vu du résultat de notre étude : 90,6% répondent "Oui" à la question : "Aimeriez vous avoir la possibilité de choisir la catégorie de recherche ?"

## 2.3 Fouilles de données

Pour la partie fouilles de données nous utiliserons un algorithme de crawling web, ou en français, robot d'indexation. Il s'agit de bots logiciels qui vont parcourir les sites internet avec pour objectif principal de les indexer. Le parcours se fait en profondeur, le logiciel accédant tour à tour à chaque pages ou sites externes grâce aux liens hypertextes présents dans la page en cours d'analyse (exemple : lien url) puis réitère l'opération. On peut ajouter des paramètres au bot afin qu'il recherche en même temps que sa "lecture". Dans notre cas, l'objectif sera de récupérer les images de certains sites ainsi que quelques informations liés à l'image (auteur, univers, etc...).

On trouve facilement plusieurs crawler tel que :

- **GoogleBot** est le crawler le plus connu. Il permet d'indexer les sites internet. Il fait principalement de la "lecture" de site. Dans notre cas c'est insuffisant puisque l'on veut faire une recherche dans les sites parcourus. Dans le même ordre d'idée nous pouvons retrouver les bots des moteurs de recherche tel que BingBot, Slurp Bot (Yahoo), DuckDuckBot, BaiduSpider (Baidu est un moteur de recherche en chinois) ou encore YandexBot (utilisé pour les moteurs de recherches russes).
- **Facebook External Hit**, Facebook utilise ce crawler afin de permettre à ces utilisateurs, lorsqu'ils envoient (publient) un lien internet à un autre utilisateur du site, de récupérer et afficher certaines informations importantes comme par exemple : des extraits vidéos, des images ou des titres. Ce bot ne correspond pas à ce que nous souhaitons mettre en place. Par contre il pourrait être un élément de réponse à la question des droits d'auteurs. En effet, si l'outil était développé concrètement comment renvoyer l'image trouvé ainsi que toutes ses informations sans enfreindre les lois sur le droit à l'image ? Avec ce type de bot cela est possible car il permet de récupérer et afficher l'information choisie et de renvoyer vers sa localisation dans la toile.
- **HTTrack** est un logiciel aspirateur de site internet qui crée des miroirs des sites Web pour une utilisation hors ligne.
- **Alexa Crawler** (développé par Amazon) va indexer les sites après les avoirs triés en fonctions de certains critères. Cela se rapproche de ce que nous souhaitons en apportant une dimension de classement selon des critères multiples qu'il est possible de sélectionner et filtrer.
- **Nutch** est un crawler destiné à un moteur de recherche open source. Son architecture est modulaire et permet de créer des plugins pour différentes phases du processus : récupération des données, analyse des documents, recherche, etc. Nutch est le crawler qui se rapproche le plus de la solution que nous cherchons.

## 2.4 Traitement et comparaison d'images

Ce qui est actuellement le plus courant est la comparaison faciale. La dernière technologie permettant de comparer des photographies avec des images est FaceNet. Ce dernier correspond exactement à ce que nous cherchons. Pour ce qui est de la morphologie il n'existe pas encore d'algorithme efficace. Le plus simple restant la comparaison par pixel.

En mai 2015, Benjamin Billet a justement publié un article sur les différentes méthodes les plus connues et pratiquées pour la recherche d'image similaire. La comparaison d'image par empreinte ne permet pas d'obtenir de résultats concluant, car, elles cherchent à obtenir un identifiant par rapport

aux couleurs et à leur disposition sur l'image et nullement sur des caractéristiques morphologiques. Le but étant de trouver des copies conformes entre image.

Par contre un histogramme de couleurs en moyenne par bloc nous permettrait de comparer nos images pour trouver les plus proches.

**Histogramme des couleurs** Un histogramme des couleurs représente la distribution des couleurs dans l'image, c'est-à-dire le nombre de pixels dont la couleur appartient à une plage donnée, les différentes plages couvrant la totalité de l'espace colorimétrique (voir cet exemple très parlant). L'histogramme nous donne donc une représentation statistique de l'image, deux images étant analysées en comparant leurs histogrammes. Cette méthode, bien que très simple à implémenter, présente toutefois le désavantage d'être purement colorimétrique : en pratique, deux images aux sujets très différents peuvent avoir des histogrammes très proches.

**Moyenne par bloc** Cette méthode est elle aussi assez simple et consiste à diviser l'image en blocs et à calculer la moyenne colorimétrique de chaque bloc. La comparaison se fait en calculant la moyenne des différences de couleur entre les blocs de chaque image, sous réserve que les deux images aient été hashées avec le même nombre de blocs.

Actuellement, les technologies développées permettent de comparer des images dans leur ensemble, de trouver celles identiques (grâce à une empreinte), ou de trouver un visage et de le comparer. La partie sur la morphologie est encore en recherche. On peut trouver des thèses traitant le sujet, mais pas de solution concluante développée. Ainsi pour notre problématique, si nous voulons comparer la morphologie de 2 personnes/personnages il nous faudra attendre une avancée technologique.

Alors, comment, à partir de la reconnaissance faciale et de la fouille de données, peut-on identifier l'ensemble des sosies potentiels d'une personne ?

## 3 Solution Architecturale

Aujourd'hui il n'existe pas de solution à notre problématique. Voici donc une proposition d'architecture qui y répond.

### 3.1 Fouilles périodique

En utilisant un crawler, l'algorithme va parcourir différents sites web et récupérer les différentes images trouvées. Il faudra ensuite trier les images

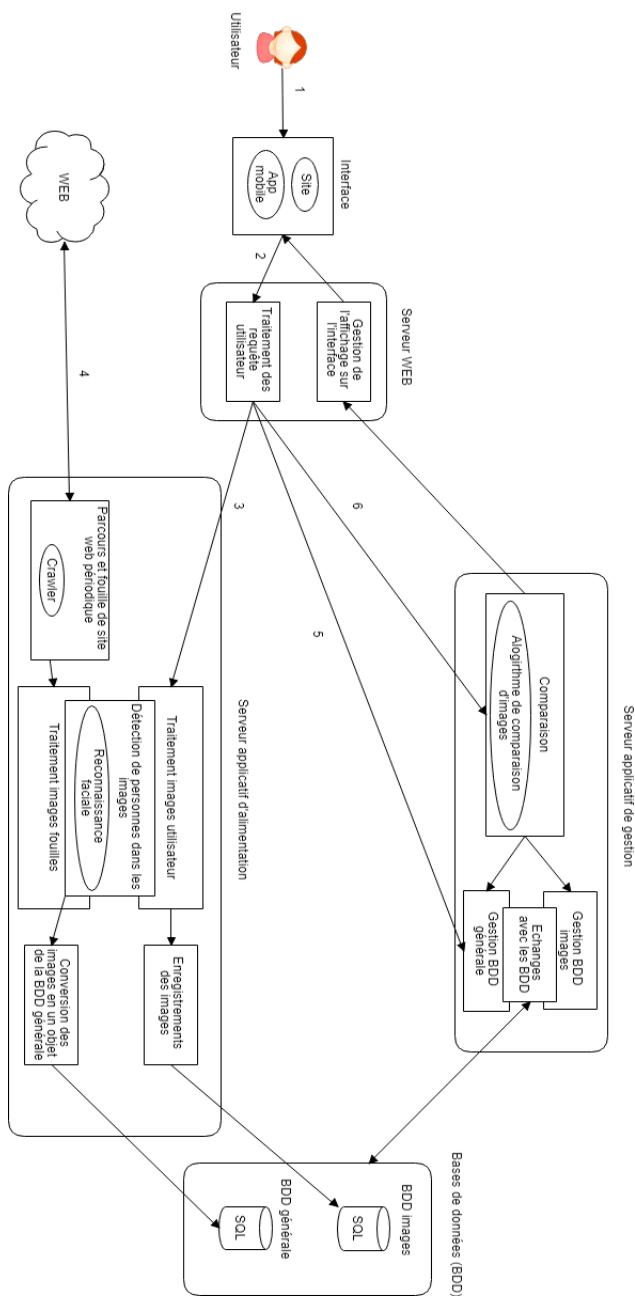


FIGURE 7 – Architecture de notre solution

pour ne garder que celles nous intéressent : celles contenant une personne/ un personnage. Pour cela on utilisera la reconnaissance faciale, ainsi l'on pourra écarter les images ne contenant aucun portrait et celles contenant plusieurs portraits. Les images conservées seront convertis en un "code" permettant

ensuite leurs comparaisons et seront enregistrées avec toutes sortes d'informations récupérées sur le site, comme son URL. Attention on n'enregistre pas l'image par contre, uniquement ses informations et le "code" produit par notre algorithme. Tout ceci sera enregistré dans la base de données générales de l'application.

### 3.2 Actions utilisateur

L'utilisateur aura 3 types d'action possible via l'interface.

- **Gestion utilisateurs** : Il y aura toutes les actions liées à la gestion du compte utilisateurs tel que la création de compte et la modification de ce dernier.
- **Ajout d'images** : Un utilisateur pourra ajouter une image à son compte, sans cela il ne pourra pas faire de recherche de sosies. Mais il pourra aussi ajouter des images pour remplir de façon collaborative la base de données de l'application.
- **Recherche de sosie** : L'utilisateur pourra faire une recherche de sosies de façon générale ou spécifique grâce à la fonctionnalité de tri permettant de chercher un sosie de en fonction d'univers précis.

### 3.3 Enregistrements d'images utilisateur

En plus de récupérer des images via un crawler sur le web, la base de données pourra être rempli de façon collaborative par les utilisateurs. Toutes les images uploader par les utilisateurs sur l'application seront testés pour vérifier qu'il s'agit bien d'une personne grâce à la reconnaissance faciale et ensuite elles seront aussi convertis un "code" pour être enregistrer dans la base de données. Par contre, à l'inverse des images récupérées sur les sites web parcourus, ces images seront enregistrées en local dans une base de données image. Ainsi chaque "code" sauvegardé dans la base de données générale référencera une image enregistrée dans la base de données image.

### 3.4 Gestions utilisateur

Les modifications que l'utilisateur souhaitera apporter en dehors du changement de sa photo seront transcrise en requête envoyées à la base de données. Cela permettant la création, récupération, modification et suppression d'un compte.

### **3.5 Comparaison**

La comparaison se fait sur la photographie lié au compte de l'utilisateur. Grâce à un algorithme de comparaison d'image les différents "code" de chaque image seront comparés. On en gardera les meilleurs résultats pour ensuite les afficher. Les différents type d'algorithme de comparaison d'images transcrives la plus part du temps les images en un "code", c'est ce dernier qui permet la comparaison et de savoir si les images sont complémentaire et à combien de pourcentage. Pour plus d'exactitude dans la comparaison on peut aussi comparer les visages entre eux. Grâce à la reconnaissance faciale il faudrait récupérer la zone du visage, voir la tête tout entière et comparer ces deux zones entre elles pour voir le complémentarité. Au même titre il faudrait pouvoir comparer la morphologie de chacun. Mais pour l'heure il n'existe pas de "reconnaissance morphologique" abouti en terme d'algorithme.

### **3.6 Affichage**

L'affichage des images enregistrées dans la base de données image pourront simplement être affichées. Pour ce qu'y est des images récupérées sur la toile on pourrait utiliser le système de Facebook, permettant d'afficher une miniature de l'image et un lien cliquable vers le site et l'image. Ou alors nous pourrions afficher dans notre page la page internet du site hébergeant l'image.

### **3.7 Contraintes**

Pour éviter les problèmes de droits d'auteurs nous ne pouvons pas enregistrer en local les images trouvés sur les sites web. Comme notre objectif est de comparer les images il suffit de "convertir" l'image en un code. Ce code que nous obtenons peut, lui, être enregistrer en local. Pour retrouver et afficher l'image nous ne garderons d'elle que le lien URL pour la retrouver.

Dans la législation française le droit d'auteur permet à un auteur de choisir de quel manière si son oeuvre peut être partager, reproduite, réutiliser ... D'un auteur à l'autre ses autorisations changent. Enregistrer une image pour la partager à un public dans le cadre de notre application peut être illégal en fonction des droits décider par les auteurs. Par contre référencer les sites où ont été partagés ces images n'est pas une infraction.

De plus, les articles 226-1 à 226-8 du Code civil précisent que « tout individu jouit d'un droit au respect de sa vie privée ainsi que d'un droit à l'image. En vertu de ces dispositions, il va de soi que la publication ou la reproduction

d'une image (photographie ou vidéo) sur laquelle une personne est facilement reconnaissable n'est autorisée qu'avec son consentement préalable, et ce, que l'image soit préjudiciable ou non. Nous ne pouvons donc pas nous permettre de réutiliser des photographies librement dans notre application.

La solution qu'utilise Facebook est donc à exploiter. Quant aux images uploader par les utilisateurs, il suffira de leur faire accepter le droit de diffusion dans l'application de leur images et photographies.

## **Conclusion**

## 4 Annexes

Annexe 1 :

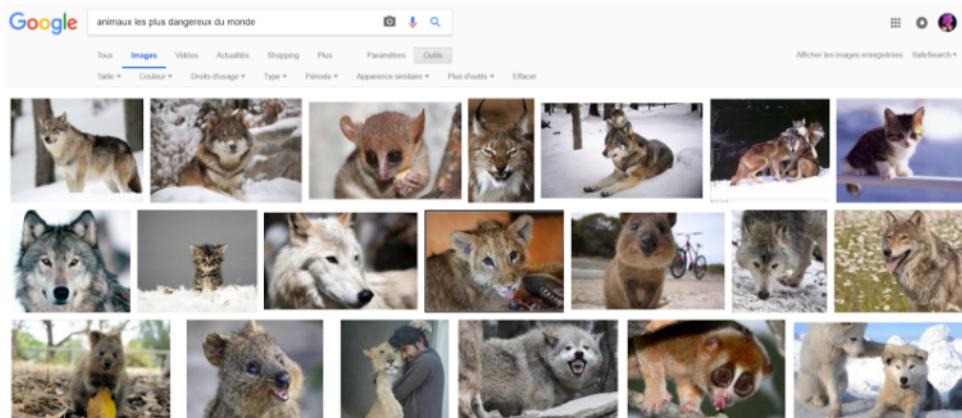


FIGURE 8 – Résultat de la recherche des images similaires par Google pour la Figure 1

Annexe 2 :

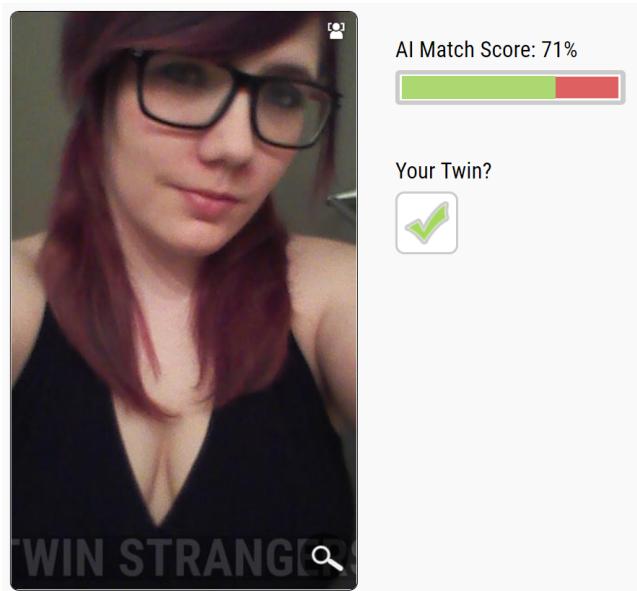


FIGURE 9 – Premier sosie



FIGURE 10 – Deuxième sosie



FIGURE 11 – Troisième sosie

Annexe 3 :

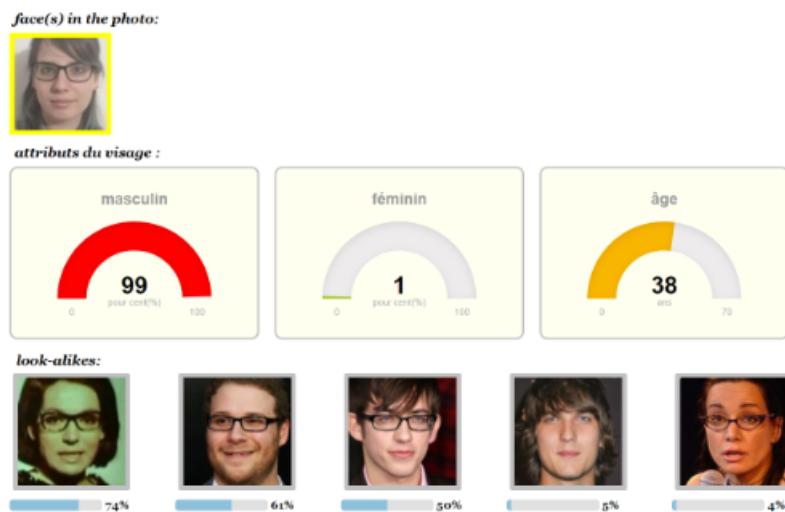


FIGURE 12 – Résultat du second site

Annexe 4 :

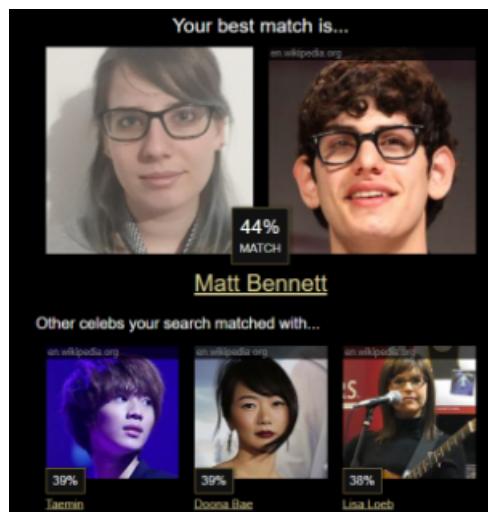


FIGURE 13 – Résultat du troisième site