**Plan du Chapitre 3 : Réalisation, Résultats et Discussions**

**Introduction *(déjà rédigée)***

**1. Environnement de développement**

Cette section présente les outils, langages et bibliothèques utilisés tout au long du projet.

* 1.1 Langages de programmation utilisés (Python, etc.)
* 1.2 Bibliothèques et frameworks (TensorFlow, PyTorch, Open3D, etc.)
* 1.3 Outils et plateformes (VS Code, Google Colab, GitHub, etc.)
* 1.4 Matériel utilisé (configuration machine locale ou cloud, GPU, etc.)

**2. Architecture et pipeline de la solution**

Description globale du fonctionnement du système, du prompt jusqu’à la génération du mannequin habillé.

* 2.1 Présentation de l’architecture générale (avec schéma global)
* 2.2 Étapes principales du pipeline :
  + 2.2.1 Traitement du prompt textuel
  + 2.2.2 Génération du mannequin 3D (STAR)
  + 2.2.3 Génération du vêtement 3D
  + 2.2.4 Habillage automatique du mannequin
  + 2.2.5 Génération des fichiers de sortie (.obj, .gif, etc.)

**3. Interfaces et interactions avec l’application**

Présentation des interfaces utilisateurs, API ou scripts d’entrée-sortie.

* 3.1 Interface principale (ou CLI, ou front-end si existant)
* 3.2 Appels d’API (exemples de requêtes, paramètres, réponses)
* 3.3 Gestion des fichiers (upload des mensurations, génération des résultats)

**4. Résultats obtenus**

Affichage et analyse des résultats produits par le système.

* 4.1 Exemples de prompts et rendus obtenus
* 4.2 Visualisation des mannequins et vêtements (captures d’écran, GIFs)
* 4.3 Performances techniques (temps de traitement, taux de réussite, erreurs rencontrées)
* 4.4 Réactions ou retour d’utilisateurs test (si disponible)

**5. Discussion**

Analyse critique du projet et mise en perspective.

* 5.1 Points forts de la solution (rapidité, automatisation, réalisme…)
* 5.2 Limites actuelles (qualité des vêtements, compatibilité morphologique, complexité des prompts…)
* 5.3 Perspectives d’amélioration (réalisme, ajustement des vêtements, diversité culturelle/stylistique)
* 5.4 Potentiel d’application réelle (industrie textile, e-commerce, gaming, etc.)

**Conclusion du chapitre**

Bref récapitulatif des étapes de mise en œuvre, résultats principaux et enjeux futurs.