



Master 2 IMAGINE

GASC Thibault
BLANCHARD Daniel

Compte rendu 1 : Edition du genre d'un portrait



Année Universitaire 2023-2024

Table des matières

I	Mise en place du projet	2
II	Travail réalisé	2
III	Travail de la semaine suivante	2

I Mise en place du projet

Pour le début du projet, nous nous sommes mis d'accord sur le langage de programmation, ainsi que la bibliothèque qui nous servira à créer l'interface sur laquelle l'utilisateur pourra utiliser nos fonctions.

Pour le langage de programmation, nous avons décidé d'utiliser Python, car celui-ci est le mieux adapter pour la partie réseaux de neurones. Ensuite, pour la bibliothèque, nous avons choisi d'utiliser PyQt. Ce module permet de lier le langage Python et la bibliothèque Qt afin de pouvoir créer des interfaces graphiques en Python.

II Travail réalisé

Pour la partie interface, nous avons commencé par implémenter tous les boutons qui serviront à utiliser les algorithmes. Il y a aussi des boutons qui servent à importer une image et à sauvegarder l'image résultat.

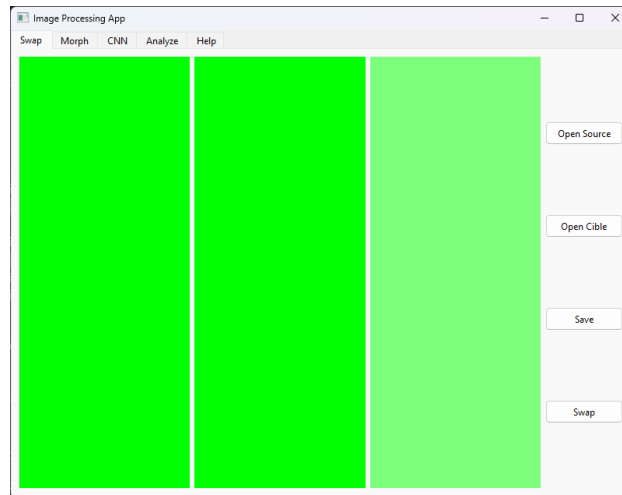


FIGURE 1 – Aperçu de l'interface

Nous poserons des questions, durant la séance de lundi 06/11, concernant la partie sans réseaux de neurones pour ne pas partir sur de mauvaises pistes. Une des questions sera de savoir si le plaquage d'un visage sur un autre et lisser celui-ci pour obtenir un nouveau portrait qui sera le mix des deux, est une bonne méthode ou si c'est hors sujet.

III Travail de la semaine suivante

Pour la semaine suivante, dès que l'on aura les réponses à nos questions, nous allons nous pencher sur la partie sans réseaux de neurones et commencer à implémenter un algorithme. Nous effectuerons également des recherches afin de trouver d'autres méthodes et commencer à se renseigner sur la partie avec les réseaux de neurones.