**PROJET SYNTHESE :**

**RECONNAISSANCE DE SIGNES DE LA MAINS**

Par

Vincent Thomassin-Rochon

Présenté à

Jean-Christophe Demers

Cégep du Vieux Montréal

Synthèse

Cours 450-B65-IN, groupe 00001

25 Septembre 2019

# Présentation générale

Le but du projet est de créer un programme qui va aider les gens à apprendre ou à perfectionner leurs connaissances du langage des signes via une reconnaissance des placements des doigts d’une main dans une photo prise par eux-mêmes. Pour ce faire, les usagers du programme pourront prendre une photo d’une de leurs mains imitant une lettre du langage des signes. Si le signes est bien fait, alors le programme affichera la lettre représentée. De plus, les usagers pourront consulter une liste d’image démontrant comment reproduire toute les lettres du langage des signes. Pour finir, ils pourront aussi choisir de tenter d’imiter une lettre, dépendamment du placement des doigts, le système affichera un succès ou un échec. Le programme sera codé en C++ avec l’aide de la librairie Qt et Open Cv.

# Présentation précise du projet

Pour entrer dans d’avantage de détails, le projet seras donc réaliser en langage c++. Bien que les librairies Qt et Open cv soit aussi disponible dans le langage python, le langage de programmation c++ est plus intéressant car il va me permettre de **manipuler bits par bits les images** qui seront traiter lors du déroulement du programme. De plus, il est intéressant car il va permettre de développer des connaissances dans ce langage. La librairie Qt seras utiliser pour produire l’interface graphique que les usagers utiliseront.

L’interface graphique contiendras un vidéo constant qui afficheras ce que la caméra connecter est en train de percevoir ainsi qu’une image qui afficheras **l’image qui a fini d’être traité**. Cette partie seras donc remplacer par un message expliquant la procédure typique à suivre tant qu’aucune image auras été traité. Il y aura aussi un bouton pour créer ou récréer la **carte d’éclairage** et un message disant l’état de la carte (si elle est créée ou non). Comme il faut recréer la carte d’éclairage à chaque moment que l’éclairage change, le bouton seras activer par défaut, et ne seras pas désactiver une fois la carte créer au cas où l’usager voudrais recréer la carte. Il y aura un bouton pour prendre une capture d’image du vidéo représenter à l’écran au même moment. Étant donné que le traitement de l’image ne sera pas instantané, une barre de chargement se retrouveras sur l’interface graphique afin de montrer l’état du progrès du **traitement de l’image**. La lettre reconnue par le programme ainsi qu’un état (succès ou échec de la reconnaissance de la main) seras afficher afin que l’utilisateur puissent savoir s’il a réussi ou non à faire ce qu’il désirait. Avec l’aide de deux boutons mutuellement exclusif, l’usager pourras décider s’il souhaite essayer de reproduire le signe d’une lettre ou s’il veut signer une lettre et laissé le programme deviner qu’elle lettre l’usager à signer. Étant donnée certaine contrainte de difficulté, seulement une dizaine de lettre seront disponible. Les lettres disponibles à l’usager seront l’A, le B, le D, le E, le F, le G, le L, le M et le Y. Ces lettres ont été choisie car lorsqu’elles sont signées dans le langage des signes français (LSF), les 5 doigts sont reconnaissables et distincts et sans obstruction. Ceci facilitera la reconnaissance des doigts lors du traitement des images. Dans le cas où l’usager voudrait spécifier une lettre qu’il voudrait imiter, un champ de texte pour spécifier la lettre qu’il veut seras afficher.

En ce qui concerne le traitement de l’image, il faudra filtrer une première fois l’image afin d’enlever les grandes différences de coloration et d’ombrage. Pour ce faire, un filtre médian seras appliquer individuellement pour chaque pixel de l’image

Pour ce faire, un filtre de moyenne seras appliquer individuellement sur chaque pixel de l’image. Ce filtre fera une moyenne des valeurs RGB des pixels entourant le pixel souhaité. La valeur moyenne sera ensuite assignée au pixel comme nouvelle valeur. Afin d’éviter le problème des extrémités, les pixels composant le contour seront ignorés pour ce filtre.

# Présentation des patrons de conceptions envisagés

En ce qui concerne les patrons de conceptions, un singleton sera utilisé pour la connexion à la base de données embarqué afin de limiter les connexions avec celle-ci et limiter les risques de pertes et de corruption des données. De plus, le patron de conception « stratégie » seras utiliser afin de permettre la permutation des algorithmes de convolution, de médiane et de segmentation de l’image lors du processus du traitement de l’image.

# Présentation des aspects techniques