



RAPPORT DE STAGE

CLASSIFICATION DES CACHALOTS PAR LEURS CLICS

AREKION Alexis
M1 Informatique
Année universitaire 2019/2020

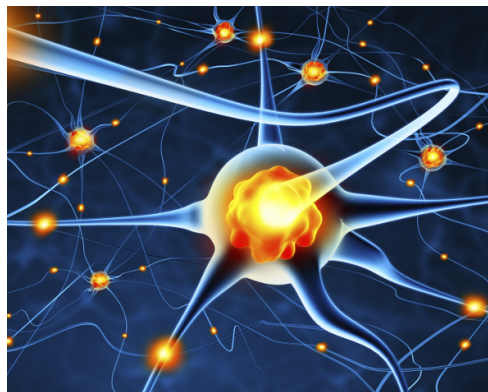


Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Présentation de la structure d'accueil	3
1.1.1	L'Université des Antilles	3
1.1.2	Le laboratoire LAMIA	4
1.1.3	Le groupe Spiketrain	5
1.2	Contexte du stage	5
1.2.1	Le Challenge : Classifier les Cachalots	5
1.2.2	Etat des lieux à mon arrivé	5
1.2.3	Réseau de neurones classique	6
1.2.4	Réseau de neurones convolutifs	7
1.3	Présentation du plan du rapport	8
2	Analyse et traitement des données	10
2.1	Les signaux	10
2.1.1	Les signaux bruts	10
2.1.2	Le zoom	11
2.1.3	Transformée de Fourier	11
2.1.4	Spectrogrammes	12
2.2	Data augmentation	13
2.2.1	Intérêt théorique	13
2.2.2	Rajout de bruit blanc	14
2.2.3	Simulation de distance	14
2.3	Traitement du signal	14
2.3.1	Filtre passe haut	14
2.3.2	Mise à l'échelle	14
2.4	Les Pipelines	16
2.5	Les PDF (Fiches d'analyse)	16
2.5.1	Génération des PDF	16
2.5.2	Résultats de l'analyse des PDF	17
3	Le travail à distance	18
3.1	Organisation du travail à distance	18
3.2	Outils utilisés	18
3.2.1	Présentation de GitHub	18
3.2.2	Présentation de Google Colab	19
3.2.3	TensorFlow	20
3.2.4	Présentation de LaTeX	20

4	Conclusion	21
4.1	Conclusion de l'étude	21
4.2	Perspectives	21
4.2.1	21
4.3	Les apports du stage	21
4.3.1	les apports generaux	21
4.3.2	les apports personels	21

Chapitre 1

Introduction

1.1 Présentation de la structure d'accueil

Durant la période de mon stage, j'ai été accueilli au sein du groupe **SpikeTrain** du **Laboratoire de Mathématiques Informatique et Applications (LAMIA)** de l'**Université des Antilles (UA)**. Je vais donc présenter ces trois entités, en commençant par l'Université des Antilles

1.1.1 L'Université des Antilles

L'Université des Antilles est un public de l'enseignement supérieur qui entre dans la catégorie des établissements à caractère scientifique, culturel et professionnel (EPSCP). Ces missions sont régies par l'article L123-3 du code de l'éducation :

- La formation initiale et continue tout au long de la vie ;
- La recherche scientifique et technologique, la diffusion et la valorisation de ses résultats au service de la société ;
- L'orientation, la promotion sociale et l'insertion professionnelle ;
- La diffusion de la culture humaniste, en particulier à travers le développement des sciences humaines et sociales, et de la culture scientifique, technique et industrielle ;
- La participation à la construction de l'Espace européen de l'enseignement supérieur et de la recherche ;
- La coopération internationale.

L'Université des Antilles s'organise autour de deux pôles universitaires régionaux dotés d'une certaine autonomie : le *Pôle Guadeloupe* et le *Pôle Martinique*. Sur ces pôles, l'Université assure des missions de *formation* et de *recherche*, par ses enseignants-chercheurs, Maîtres de Conférences ou Professeurs des Universités, ses chercheurs et ses enseignants, assistés par des personnels *administratifs et techniques*.

Administration et personnel technique

L'UA emploie 414 agents administratifs et techniques (environ 200 personnes pour l'administration centrale et 100 répartis sur chaque pôle)

Enseignements

L'UA délivre des diplômes de la licence au doctorat dans de nombreux domaines. Au total, cela représente :

- 484 enseignants-chercheurs (environ 240 pour chaque pôle)
 - 12 000 étudiants (environ 7000 pour la Guadeloupe , 5000 pour la Martinique)
- Pour l'informatique, cela représente : environ 20 enseignants-chercheurs pour 200 étudiants.

Recherche

La recherche à l'Université des Antilles est structurée en laboratoires auxquels sont rattachés les enseignants chercheurs qui peuvent former de futurs chercheurs : les doctorants.

L'Université compte ainsi au total :

- 17 laboratoires
- 320 doctorants

Pour ma part, comme signalé précédemment, j'ai effectué mon stage dans le laboratoire LAMIA que je vais maintenant présenter.

1.1.2 Le laboratoire LAMIA

Le **Laboratoire de Mathématiques Informatique et Application (LAMIA)**, comme son nom l'indique, se concentre sur les recherches en informatiques et mathématiques.

Il compte une soixantaine de membres (Professeurs des Universités, Maîtres de Conférences, ATER, Doctorants) répartis sur deux pôles (Guadeloupe et Martinique) au sein de trois équipes internes :

- Equipe **Mathématiques** (analyse variationnelle, analyse numérique, EDP, analyse statistique, mathématiques discrètes) ;
- Equipe Informatique **DANAIS** : Data analytics and big data gathering with sensors ;
- Equipe Informatique **AID** : Apprentissages Interactions Données ;

De plus, le LAMIA accueille en son sein un groupe de chercheurs associés travaillant en Épidémiologie clinique et médecine.

Indépendamment de ces équipes, les travaux de recherche du laboratoire se répartissent en **projets** qui peuvent réunir des membres de plusieurs équipes en **groupes de travail**. Mon stage était en fait plus attaché à un projet et un groupe de travail qu'à une équipe.

Ce groupe de travail, nommé SpikeTrain, et concerne l'utilisation de **réseaux de neurones impulsifs** pour l'apprentissage automatique (ces notions seront définies plus loin). Le groupe de travail associé réunit à l'heure actuelle :

- 1 Professeur des Universités
- 2 MCF avec HDR
- 3 MCF
- 1 ingénieur d'études.

C'est avec ces personnes que j'ai travaillé tout au long du stage et mes tuteurs de stage étaient **M. Vincent PAGÉ et M. Manuel CLERGUE**.

La prochaine section sera consacrée à la présentation de la thématique de recherche du groupe SpikeTrain et de mon stage.

1.1.3 Le groupe Spiketrain

Le groupe **Spiketrain** s'intéresse aux techniques d'**Intelligence Artificielle**, plus spécifiquement à l'**apprentissage automatique** dont l'objectif est de créer des programmes capable d'apprendre à partir de bases d'exemples.

Actuellement, parmi les techniques permettant l'apprentissage automatique, une se démarque et est très populaire : les **réseaux de neurones artificiels**, notamment dans leur version *profonde* qui sont très utilisés par exemple par **Facebook™** pour sa **reconnaissance faciale** ou encore par **Google™** pour ses **robots** qui apprennent par **répétitions** à jouer à des jeux de stratégies comme les échecs ou le Go.

1.2 Contexte du stage

1.2.1 Le Challenge : Classifier les Cachalots

Le challenge "Dyini Odontocete Click Classification" (<https://challengedata.ens.fr/challenges/32>) consiste à réaliser un classifieur qui classe des mammifères marins de dix espèces différentes à partir de leurs "clics", c'est à dire le son qu'ils émettent avec leur mâchoires. Pour cela nous avons à disposition une base d'apprentissage labelisée (comportant 113000 exemples) ainsi qu'une base de test non labelisée (comportant 20000 exemples) sur laquelle nous pouvions évaluer les performances réelles de nos classifieurs.

Les deux bases sont constituées d'enregistrements audios des clics des différentes espèces. Chaque enregistrement contient 8192 mesures faites à une fréquence d'échantillonnage de 200KHz. Dans le cas de la base non labelisée appelée base de test chaque enregistrement contient normalement un clic centré au milieu de la fenêtre tandis que dans la base labelisée appelée base d'apprentissage, le clic n'est pas spécialement centré et peut se situer à divers moments de l'enregistrement. De plus, les enregistrements peuvent contenir divers bruits.

L'objectif est de classer chaque enregistrement en fonction de l'espèce émettrice correspondante. Les 10 espèces sont :

- (0) Gg : Grampus griseus- Dauphin de Risso
- (1) Gma : Globicephala macrorhynchus- Baleine pilote à nageoires courtes
- (2) La : Lagenorhynchus acutus- Dauphin à flancs blancs de l'Atlantique
- (3) Mb : Mesoplodon bidens- Baleine à bec de Sowerby
- (4) Me : Mesoplodon europaeus- Baleine à bec de Gervais
- (5) Pm : Physeter macrocephalus - Cachalot
- (6) Ssp : Stenella sp. Dauphin stenellide
- (7) UDA : Delphinidés de type A - un groupe de dauphins (espèces non encore déterminées)
- (8) UDB : Delphinidés de type B - un autre groupe de dauphins (espèces non encore déterminées)
- (9) Zc : Ziphius cavirostris - Baleine de Cuvier à bec.

La performance du classifieur est évaluée sur la base de test (les labels sont envoyés au site du challenge) par une mesure d'accuracy (le nombre de bien classés sur le nombre total d'exemples).

1.2.2 Etat des lieux à mon arrivé

Quand j'ai commencé mon stage, mes tuteurs avaient déjà commencé le challenge depuis un moment déjà c'est pourquoi j'ai dû dans un premier temps me mettre à jour sur le challenge et ce qu'ils avaient fait, à savoir :

- Un grand nombre de tentatives de résolution du problème uniquement basé sur du machine learning notamment des réseaux de neurones et des réseaux de neurones convolutifs
- Divers traitements des signaux bruts
- De l'augmentation de données

Leurs meilleurs résultats étaient de l'ordre de 98% de réussite en accuracy sur la base labélisée contre 72 % de réussite sur la base non labélisée, soit un écart de 20 pourcents de réussite entre les deux bases qui persistait même en utilisant d'autres méthodes de machine learning donnant de moins bons résultats. Cet important différentiel est d'autant plus surprenant que les auteurs du challenge nous présentent les données de la base non labélisée comme des données de meilleure qualité que celles de la base labélisée.

C'est pour mieux comprendre ce différentiel mais surtout le problème dans son ensemble que j'ai été chargé de créer un certain nombre d'outils facilitant l'analyse et la visualisation des données et des effets des traitements que nous leurs appliquons.

Mais avant de pouvoir commencer cette partie du travail il a fallu commencer par comprendre un certain nombre d'outils et de concepts que nous allons voir ensemble.

Neurone artificiel

Tout d'abord avant de parler de réseaux de neurones il faut expliquer le principe du neurone artificiel.

Un neurone artificiel est pourvu d'un certain nombre d'**entrées**. Dans le cas des neurones classiques, ces entrées sont des nombres réels. Le neurone calculera, en fonction de ces entrées, une unique valeur en **sortie**. Détaillons la façon dont ces calculs sont effectués :

Chacune de ces entrées circule sur une connection, laquelle est caractérisée par un **poids** qui définit l'importance de l'entrée pour le neurone.

Le neurone calcule dans un premier temps la somme de ses entrées, pondérée par leurs poids respectifs, à laquel vient s'ajouter un **biais** spécifique à chaque neurone (cf. equation 1.1).

$$y = \sum_i^n w_i \times x_i + b \quad (1.1)$$

Le résultat de cette somme passe alors dans une **fonction d'activation** qui permet d'introduire une non-linéarité dans les calculs. La sortie s du neurone est donc calculée conformément à l'équation 1.2

$$s = f\left(\sum_{s=0}^{n_x} x_n w_n + b\right) \quad (1.2)$$

Un schéma reprenant ces explications est présenté dans la figure 1.1.

Notre apprentissage se fera en modifiant les poids de ses différentes connexions (et le biais) de façon à obtenir une sortie proche de celle voulu.

1.2.3 Réseau de neurones classique

Les neurones présentés précédemment prennent tout leur intérêt lorsqu'ils sont utilisés en groupes, dans des **réseaux de neurones**.

Le premier de ces réseaux, encore utilisé de nos jours, est appelé **perceptron**. Le principe du perceptron n'est pas nouveau et date des années 1960.

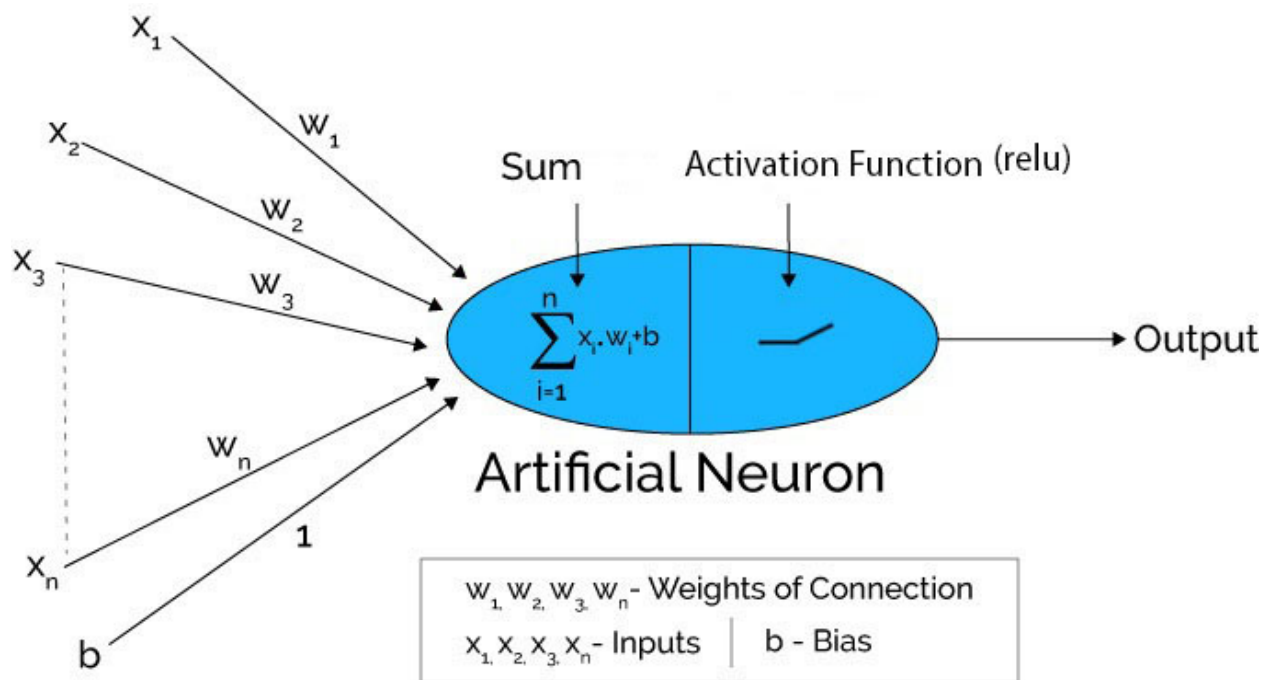


FIGURE 1.1 – Fonctionnement d'un neurone seul.

Dans ces types de réseaux, les neurones sont organisés en **couches** (une seule couche pour le perceptron et plusieurs pour le perceptron multicouche). La première couche correspond à celle qui permettra d'introduire des informations dans le réseau (comme la rétine par exemple). Elle est nommée **couche d'entrée**. La dernière couche permettra de lire les décisions du réseau. Elle est appelée **couche de sortie**. Dans les applications classiques, à chaque neurone de la couche de sortie correspond une décision possible et le neurone qui est le plus activé sur la couche de sortie l'emporte. Entre ces couches, on trouve souvent un nombre variable de couches intermédiaires appelées **couches cachées**.

Entre deux couches, on établit le plus souvent un schéma de connexion que nous pouvons qualifier de *full connected*, c'est à dire que chaque neurone d'une couche est connecté avec chaque neurone de la couche suivante. Nous allons encore une fois, pour le bien de ce rapport, ne pas épiloguer sur les autres types de connexions existantes.

Ce type d'architecture est présentée sur la figure 1.2.

1.2.4 Réseau de neurones convolutifs

le réseau de neurones convolutifs est un type de réseau de neurones inspiré par le cortex cérébral des animaux. Il possède de larges applications dans la reconnaissance d'images, de vidéos et de sons.

Ce réseau se présente comme un réseau classique, une couche d'entrée, une couche de sortie et des couches cachées. Ces couches cachées possèdent des couches **convolutives** pour lesquelles chaque neurone va appliquer un filtre convolutif sur une partie de l'image en entrée afin d'analyser toute l'image (voir figure 1.3).

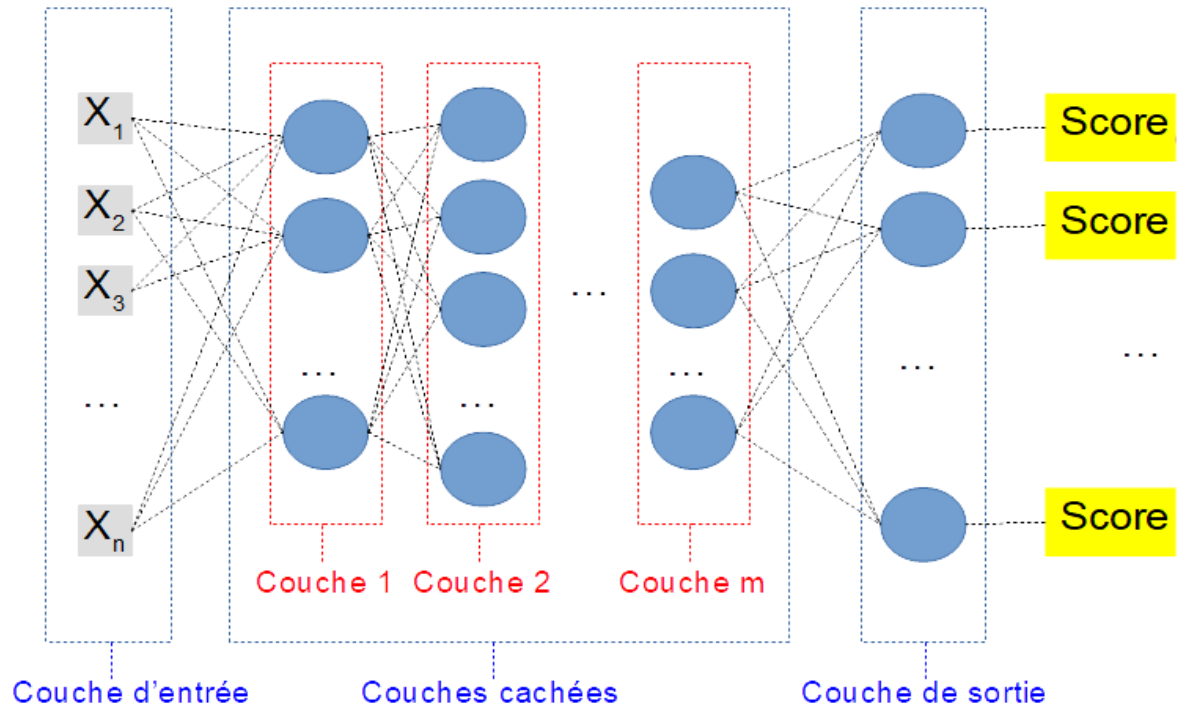


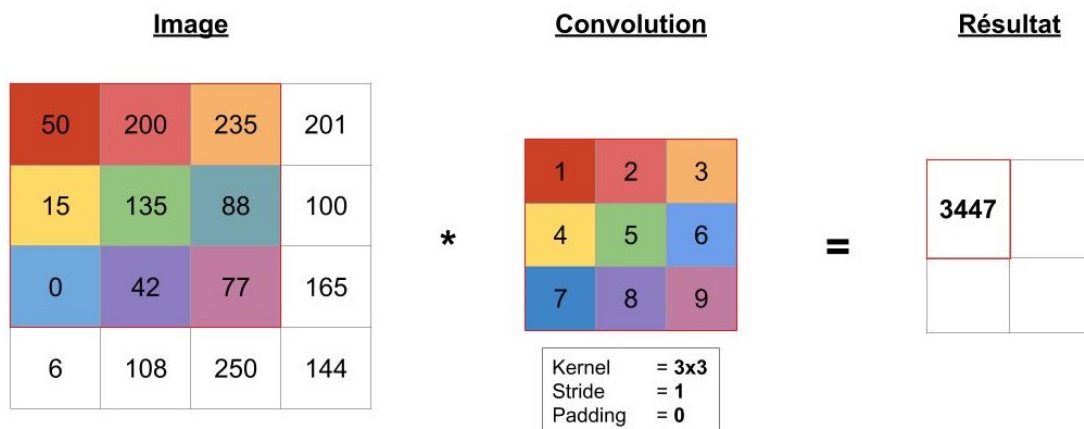
FIGURE 1.2 – réseau de neurones classique en couches.

Ces neurones ont souvent une fonction d'activation de type *Relu* qui borne l'activation du neurone à 0. Ce sont donc des neurones dont l'activation ne peut être que positive ou nulle.

Les réseaux convolutifs possèdent aussi des couches de **pooling**. Le **pooling** est une opération simple qui consiste à remplacer une zone de pixels (généralement 2×2 ou 3×3) par une valeur unique (généralement le max ou la moyenne). De cette manière, l'image diminue en taille et se retrouve simplifiée (lissée).

L'un des intérêts majeurs des réseaux convolutifs est qu'ils permettent de réaliser une invariance de translation : un motif appris sur une zone de l'image sera reconnue quelque soit sa position dans l'image. Un autre intérêt est qu'ils nécessitent l'apprentissage de beaucoup moins de paramètres (les poids) que les réseaux de neurones de type Perceptron Multicouche, pour des performances en classification équivalentes ou supérieures.

1.3 Présentation du plan du rapport



Pour calculer, on fait :
pixel1 de l'image x *pixel1 de la convolution* + *pixel2 de l'image* x *pixel2 de la convolution* + ...

Ici, cela donne : $50*1 + 200*2 + 235*3 + 15*4 + 135*5 + 88*6 + 0*7 + 42*8 + 77*9 = 3447$

FIGURE 1.3 – L'image d'entrée est découpée en *patches* sur lesquels est appliqué un filtre de convolution. La sortie de ce filtre appliqué à chacun des patches donne la couche de sortie de la couche convolutive (appelée carte ou map). La convolution est paramétrée par : le *kernel* (la forme du patch), le *stride* (le déplacement du filtre) et le *padding* (la façon dont les bords de l'image vont être traités).

Chapitre 2

Analyse et traitement des données

2.1 Les signaux

Afin d'améliorer la lisibilité des chapitres suivants nous prendrons 3 signaux (le n°17000 et le n°20000 de la base labélisée ainsi que le n°571 de la base non labélisée) que nous observerons sous diverses formes puis sur lesquels nous effectuerons un certain nombre de traitements.

2.1.1 Les signaux bruts

Dans un premier temps on commence par observer les signaux sans traitement sous différentes formes. Ces signaux sont spécifiquement choisis car ils représentent approximativement la variété des signaux que l'on a dans notre base à savoir :

- Des signaux très propres
- Des signaux un peu bruités ou altérés
- Des signaux très dégradés

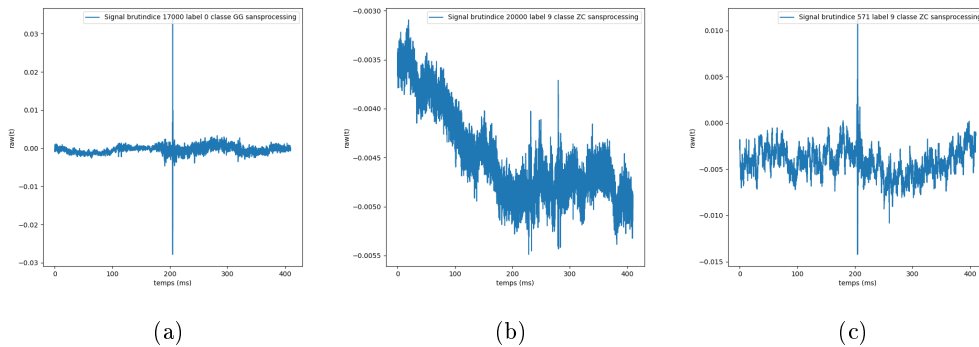


FIGURE 2.1 – Signaux bruts : (a) n°17000 et (b) n°20000 de la base d'apprentissage ; (c) n°571 de la base de test.

Sur la figure 2.1, nous constatons plusieurs choses : tout d'abord il semble y avoir une certaine disparité entre les signaux, certains étant beaucoup plus bruités que d'autres ; de plus contrairement à ce que l'on pouvait penser, le clic n'est pas toujours facile à distinguer et celui ci n'est pas non plus toujours bien centré.

Cependant nous avons pu tirer quelques enseignements de l'observation de ces signaux :

- L'amplitude des clics semble variable.
- Il arrive que le bruit soit parfois suffisamment important par rapport au clic pour rendre son identification difficile voir impossible.

Pour affiner notre analyse, il paraît pertinent de commencer par zoomer sur ce clic. Pour cela il va donc falloir commencer par trouver un moyen d'isoler le clic.

2.1.2 Le zoom

Pour zoomer sur le clic on identifie le maximum qui sera logiquement le milieu du clic puis on rajoute l'équivalent de la durée d'un clic (que nous avons obtenus grâce a une procédure préalable) avant et après ce maximum.

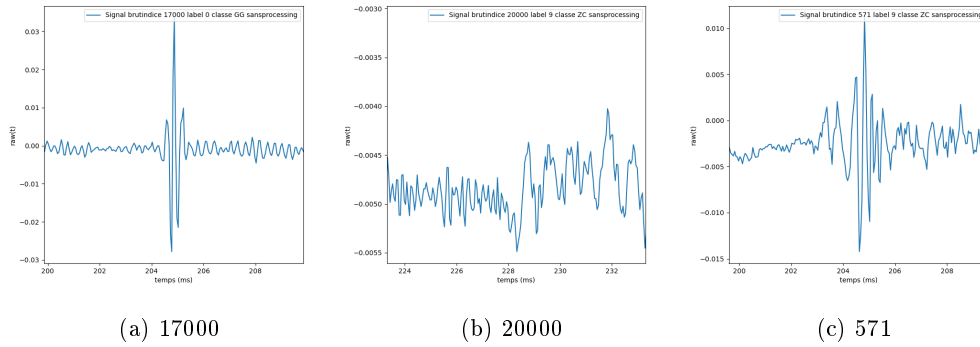


FIGURE 2.2 – Signaux bruts : (a) n°17000 et (b) n°20000 de la base d'apprentissage ; (c) n°571 de la base de test, avec un zoom temporel

Or on constate que cela ne suffit pas dans tous les cas en effet si pour les signaux n° 17 000 et 571 le zoom semble bien fonctionner dans le cas du signal n° 20 000 qui est très bruité le bruit semble avoir pris le dessus sur le clic conduisant à l'échec de l'identification du clic. On va donc par la suite appliquer un filtre pour supprimer les bruits parasites (dont on reparlera dans la partie traitement du signal).

On peut déjà observer plusieurs phénomènes : -tout d'abord l'efficacité du zoom semble corélée à la qualité du signal de départ -Les "bons clics" semblent se situer aux alentours de 200 ms (ils sont donc bien centrés) -Leur intensité est très variable pouvant aller jusqu'à un facteur 10 entre 2 clics. Il paraît donc pertinent par la suite de les normaliser. -Leur durée est bien d'environ 5 millisecondes Sous cette forme, nos observations semblent quand même limitées. On va donc commencer par les observer sous d'autres formes puis on cherchera à améliorer la qualité de nos signaux via diverses techniques. Etant donné la nature de nos données à savoir des enregistrements audios observer leurs spectrogrammes semble être pertinent.

2.1.3 Transformée de Fourier

Avant d'observer les spectrogrammes il convient de commencer par expliquer et observer les Transformés de Fourier de nos 3 signaux.

La Transformée de Fourier est un outil mathématique nous permettant de passer du domaine temporel au domaine fréquentiel.

Les Transformés de Fourier de nos signaux (attention les signaux ne sont pas du tout à la même échelle!) :

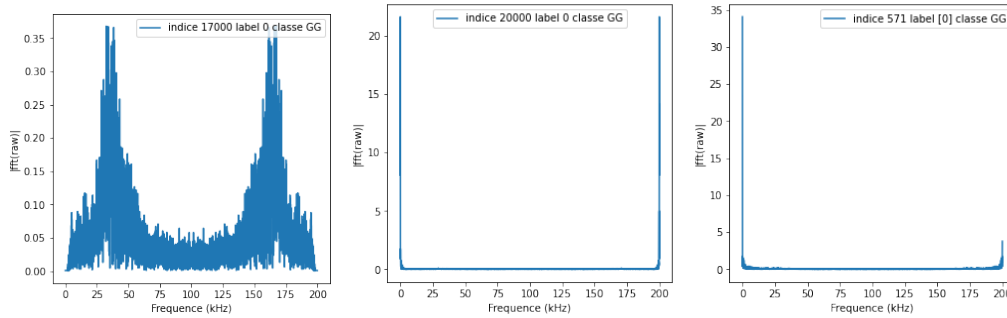


FIGURE 2.3 – Transformé de Fourier des signaux : (a) n°17000 et (b) n°20000 de la base d'apprentissage ; (c) n°571 de la base de test.

Sur la figure 2.3 on constate particulièrement sur le signal n° 17000

2.1.4 Spectrogrammes

Les Spectrogrammes sont simplement des transformé de fourier non pas sur l'ensemble de l'enregistrement mais a chaque échantillon, ainsi si l'échantillon est de 100 millisecondes par exemple le spectrogramme seras un enchainement de transformé de fourier toutes les 100 millisecondes.

On commence tout d'abord par observer leurs Spectrogrammes en 2D (a noter qu'ici pour éviter les phénomènes d'écrasement (les fréquences majoritaires pouvant écraser les autres) on utilise une échelle logarithmique) :

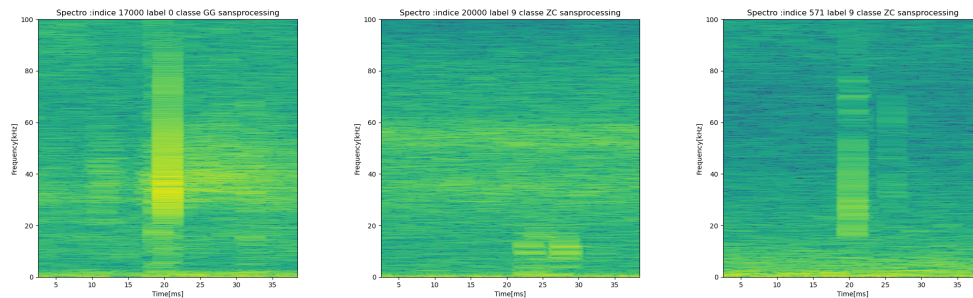


FIGURE 2.4 – Spectrogramme 2D des signaux : (a) n°17000 et (b) n°20000 de la base d'apprentissage ; (c) n°571 de la base de test.

On constate tout d'abord que leurs gamme de fréquence semble relativement variable d'un enregistrement à l'autre et que la visibilité des clics semble bien correlé à leur qualité ainsi sur le signal n° 17000 qui est le meilleur le clic est très clairement visible, sur le signal n° 571 qui est dégradé le clic est encore assez visible contrairement au signal n° 20000 qui est le plus dégradé dont le clic est très peu visible.

Puis on observe les Spectrogrammes 3D :

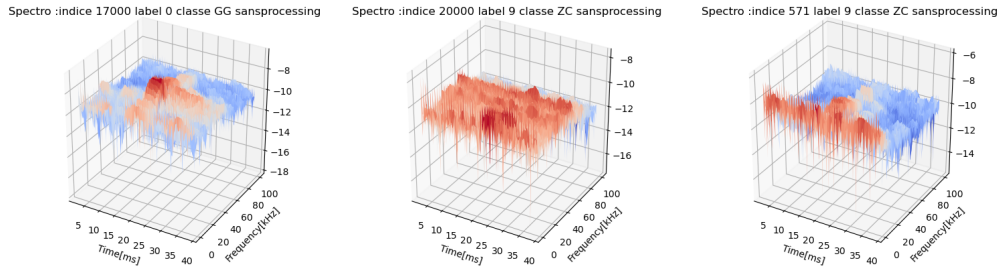


FIGURE 2.5 – Spectrogramme 3D des signaux : (a) n°17000 et (b) n°20000 de la base d'apprentissage ; (c) n°571 de la base de test.

2.2 Data augmentation

2.2.1 Intérêt théorique

Basiquement la Data augmentation regroupe un ensemble de méthodes permettant d'augmenter "artificiellement" la taille de la base sur laquelle notre IA va apprendre. Ainsi en plus de nos exemples initiaux on viendra rajouter de nouveaux exemples qui seront des versions "modifiées" des exemples initiaux.

Pour cela selon la nature des données de cette base on va par exemple :

- Flouter les exemples s'il s'agit d'images
- Effectuer une rotation sur les exemples
- Modifier la luminosité dans le cas d'images

Dans notre cas vu que nos données sont des enregistrements audios on va plutôt :

- Rajouter du bruit sur les exemples
- Déplacer le clic
- Simuler une modification de la distance entre l'animal et le micro

L'intérêt le plus évident de cette opération est de simplement multiplier le nombre d'exemples disponibles afin d'éviter le surapprentissage mais elle peut avoir beaucoup plus d'utilité. En effet dans notre cas nous n'avons rencontré aucun problème de surapprentissage mais nous avons besoin de l'utiliser pour une autre raison. Effectivement nous avons remarqué que certains exemples avaient subis de fortes dégradations notamment dues à du bruit ou bien à un fort décalage temporel du clic par exemple. Afin d'éviter que ces dégradations n'altèrent le processus d'apprentissage de nos réseaux de neurones (le réseau pouvant par exemple assimiler une de ces dégradations à l'une des classes) plutôt que de supprimer ces dégradations il nous a paru plus pertinent de d'abord essayer de rajouter des exemples avec des dégradations similaires issuent d'exemples choisis aléatoirement parmi nos classes sur lesquelles on aurait fait de la data augmentation. En effet ces dégradations pouvant être simplement dues à des problèmes pendant l'enregistrement des clics (bateau navigant à proximité du micro ou encore d'autres animaux émettant divers bruits à proximité par exemple) il est plus que probable que les enregistrements qui seront soumis par la suite à notre classifieur contiennent également des dégradations qui ne devront pas entraver le bon fonctionnement de celui-ci.

2.2.2 Rajout de bruit blanc

Comme on a pu l'observer précédemment certains enregistrements sont plus ou moins bruités on vas donc dans un premier temps essayer d'en diminuer l'impact via de la data augmentation. Autrement dit on vas aléatoirement rajouter des exemples issus d'enregistrements choisis aléatoirement auxquels on a rajouté artificiellement du bruit.

2.2.3 Simulation de distance

Lors de la prise des enregistrements audios les animaux peuvent se situer plus ou moins loin du ou des micro, ce qui peut potentiellement influencer notre classifieur. En effet certaines espèces plus fuyardes peuvent par exemple rester systématiquement plus éloignées du micro que les autres poussant le classifieur à assimiler une grande distance à une espèce en particulier. Afin d'éviter ce biais nous avons décidé de rajouter la simulation de distance dans la data augmentation. Le principe est simple on vas rajouter aléatoirement des signaux choisis dans des classes aléatoires à une distance aléatoire (on simule les effets de la distance sur le signal).

2.3 Traitement du signal

Comme nous avons pu le voir précédemment il arrive que certains enregistrements aient subis d'importantes dégradations, si dans un premier temps nous avons fait de la data augmentation il pouvait y avoir certains enregistrements pour lesquels cela ne suffisait pas. Parcequ'ils seraient trop dégradés ils empêcheraient l'identification de l'espèce, cela peut être un bruit tellement important qu'il recouvrirait le clic par exemple. Ainsi nous avons quand même dû faire du traitement du signal. Ces traitements ne vont pas remplacer la data augmentation déjà effectuée mais viendront simplement en complément de celle-ci

2.3.1 Filtre passe haut

Dans un premier temps pour résoudre le problème vu précédemment on vas commencer par appliquer un filtre passe haut aux enregistrements. En effet les clics des différents animaux se situant dans une gamme de fréquence au dessus des 8 KHz on peut donc appliquer le filtre à l'enregistrement sans en altérer le clic. Sur la réponse fréquentielle du filtre on peut observer Sur la réponse fréquentielle du filtre 2.6 on peut observer Ainsi en appliquant simplement ce filtre on constate par exemple que l'identification du clic pour le zoom qui était impossible sans le filtre (à gauche sur 2.7) sur le signal n° 20000 devient parfaitement possible avec (à droite sur 2.7) :

2.3.2 Mise à l'échelle

En analysant les signaux on a constaté de grandes différences aussi bien en terme d'intensité que de fréquences sur leurs clics, hors pour bien fonctionner le réseau de neurones convolutif a besoin de données à la même échelle. C'est pourquoi on vas devoir mettre à l'échelle nos signaux, autrement dit on vas normaliser automatiquement entre 1 et -1 l'ensemble de nos signaux. Afin de réaliser cela on fait un choix pragmatique qui était de repérer le maximum puis diviser le signal par ce maximum pour avoir

a

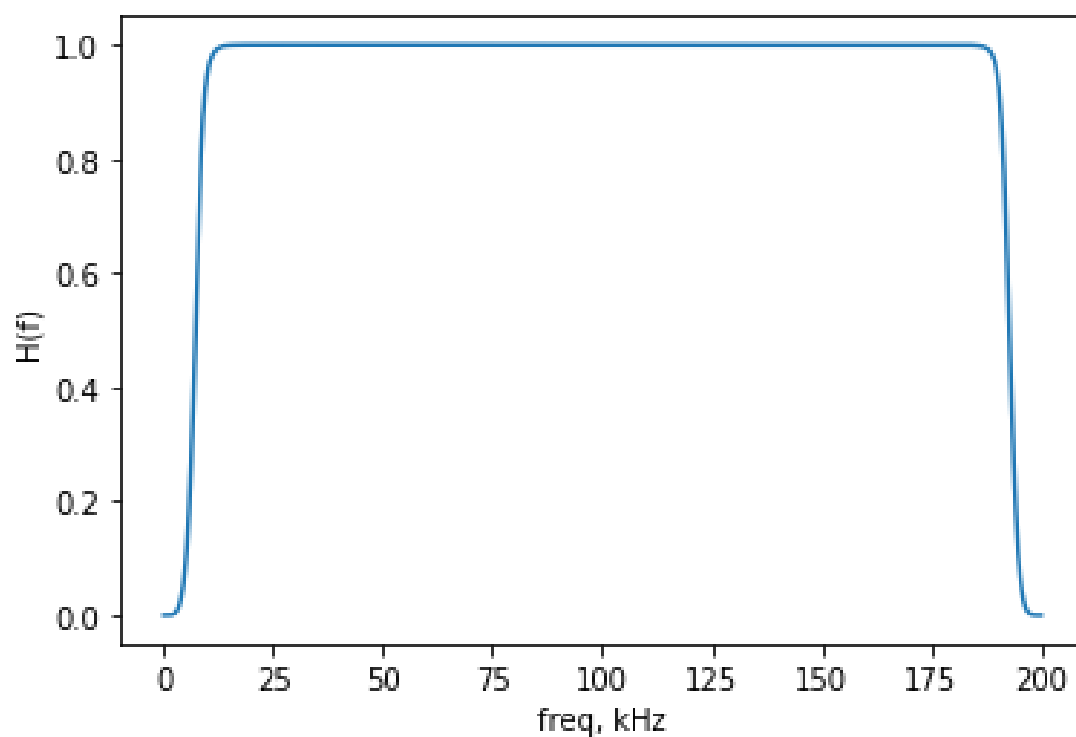


FIGURE 2.6 – Réponse fréquentielle du passe haut à 8kHz

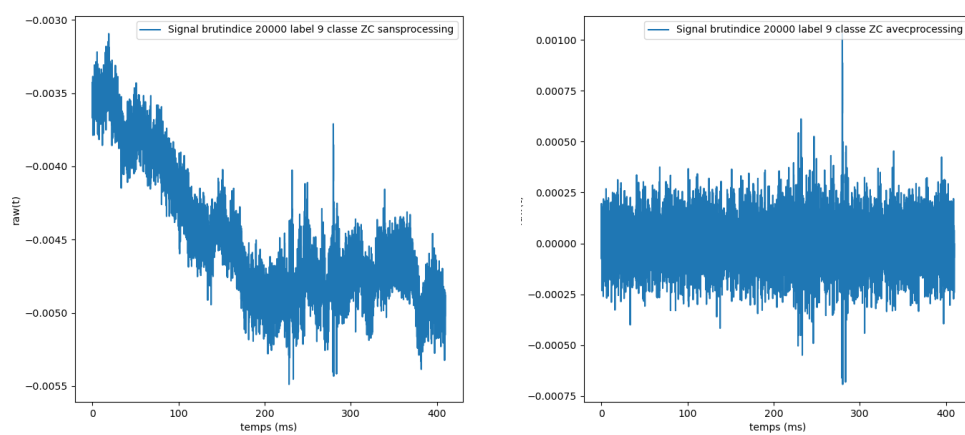


FIGURE 2.7 – Spectrogramme 3D des signaux : (a) n°20000 de la base d'apprentissage zoomé et non filtré et (b) n°20000 de la base d'apprentissage zoomé et filtré

2.4 Les Pipelines

A l'image des pipelines utilisés pour transporter le gaz ou le pétrole, les pipelines en informatique servent à transporter un flux de données. Flux de données sur lequel on va effectuer un certain nombre d'opérations, flux qui sera ensuite injecté directement dans le réseau de neurones. Cette méthode présente plusieurs interets majeurs :

- Premièrement elle nous évite de stocker le résultat des opérations intermédiaires faisant gagner beaucoup de mémoire
- Deuxièmement elle nous permet d'optimiser grandement l'ensemble du processus de pré-traitement des données.
- Troisièmement ce procédé améliore grandement les performances de tensorflow

En pratique l'ensemble de nos fonctions étaient stockées dans un fichier python nommé cachalot helper, et à chaque essai on faisait passer notre flux de données par les fonctions désirées avant de l'injecter dans le réseau de neurones.

2.5 Les PDF (Fiches d'analyse)

2.5.1 Génération des PDF

Les bases de données contiennent un très grand nombre d'exemples (environ 90 000 au total que l'on peut visualiser sous 12 formes différentes soit potentiellement 1 080 000 images). Afin de pouvoir exploiter les analyses faites précédement il a fallu créer un certain nombre d'outils afin de pouvoir aisement trier et manipuler les données. Pour cela je me suis inspiré du système de pipeline que nous venons de voir, ainsi dans un premier temps l'ensemble des fonctions nécessaires à l'analyse étaient stockés dans le cachalot_helper.

Dans un second temps j'ai créer dans un autre python une fonction paramétrable permettant tout d'abord de sélectionner ou un certain nombre de signaux dans un certain nombre de labels ou des signaux bien spécifiques puis de générer (à l'aide du cachalot_helper) avec et ou sans preprocessing (les traitements du signal) avec ou sans zoom :

- Des plots des signaux sélectionnés
- Des spectrogrammes 2D des signaux sélectionnés
- Des spectrogrammes 3D des signaux sélectionnés

Une fois générés ils sont enregistrés sous forme de png dont le nom correspond à leur description. Ce qui donne par exemple pour le spectrogramme 3D sans processing et sans zoom de l'enregistrement numéro 17 000 de la classe GG dont le label est 0 : indice17000Spectro3Dlabel0classeG sansprocessing sanszoom.png. A noter que les plots simples sont enregistrés sous spectro1D pour des raisons pratiques.

Dans un troisième temps j'ai créé un autre python également paramétrable permettant de sélectionner des png en fonction de leur label de leur type (spectrogramme 1D ou 2D ou 3D) et leurs options (avec ou sans zoom et avec ou sans processing). Puis ils sont stockés dans un ou plusieurs fichiers tex en fonction de leur nombre.

Dans un quatrième temps j'ai créé un autre python encore une fois paramétrable qui va récupérer les fichiers tex précédement créés. Puis il va les réunir dans un seul fichier tex. Fichier tex qui va automatiquement s'exécuter pour générer un fichier pdf. Fichier pdf qui contient l'ensemble des courbes qui étaient stockées dans les fichiers tex. Ce fichier pdf sera alors enregistré son nom correspondant à ce qu'il contient. Ainsi un fichier contenant les spectrogrammes 2D du label 6 sans processing et zoomer sera nommé : Spectro2Dlabel6sansprocessingaveczoom.pdf

Et enfin un programme principal nommé apdfmaker également paramétrable chargé de faire tourner l'ensemble des programmes vus précédement. Dans le but de générer directement des fichiers pdf contenant ce que l'on désire. A noter que celui ci ne se contente pas de générer un

pdf à la fois mais peut au contraire en générer une multitude à chaque run. Ainsi si l'on veut par exemple qu'il génère toutes les représentations graphiques possibles (soit 1 080 000 images) de tous les enregistrements puis qu'il les stocke dans des pdf le plus détaillés possibles c'est parfaitement possible.

2.5.2 Résultats de l'analyse des PDF

Chapitre 3

Le travail à distance

3.1 Organisation du travail à distance

Comme vous le savez certainement durant cette année 2020 nous avons été touché par la crise du coronavirus qui nous à conduit à être confinés nous forçant à travailler uniquement à distance.

Ces circonstances très particulières ont grandement affecté notre travail particulièrement au début où nous avons dû régler de nombreux problèmes techniques et organisationnels. Cependant en nous forçant à nous adapter à ces nouvelles conditions, cette crise nous a permis de grandement augmenter nos competances en "télétravail".

Ainsi malgré des débuts léthargiques nous avons mis en place une "routine de travail" qui était la suivante : -Des visio-conférences quotidiennes nous permettant d'organiser et de synchroniser notre travail -Un groupe whatsapp dédié à mon stage afin de communiquer le plus efficacement possible -Un Github privé dédié afin de partager l'ensemble du projet -Un partage régulier de google collab via google drive

3.2 Outils utilisés

3.2.1 Présentation de GitHub



Nous pouvons définir GitHub comme une plateforme de développement de projet informatique en groupe. Elle s'implifie grandement le développement de projets. Elle permet de versionner ses programme et d'y apporter des modification en temps réel à plusieurs.

Pourquoi Github

Car celà permet une certaine synergie avec nos autres outils que nous verrons plus tard. Cette plateforme permet une facilité de développement de par sa fonctionnalité de versionnage de notre code à chaque changement ce qui permet une mise à jour dynamique ainsi qu'une relative facilité à retourner à un état antérieur de notre programme ce qui permet une facilité de débogage. Nous

pouvons d'ailleurs dire que ce rapport est entreposé sur Github et qu'il peut-être récupérer facilement. Cette plateforme est aussi très connue dans le monde de la programmation ce qui sera utile pour notre futur professionnel.

3.2.2 Présentation de Google Colab



Colab peut-être défini comme étant une plateforme d'exécution pour notre code il permet du fait que ce soit la puissance de calcul d'ordinateur géré par Google une vitesse d'exécution ainsi qu'une vitesse de téléchargement de base de données supérieure à celle qui nous est disponible en local.

Pourquoi Colab

En premier lieu pour faciliter l'exécution du code car elle ne se fait pas en local ce qui permet une exécution quasi immédiate du code sans aucune installation. Il est aussi facile de mettre sur github du code produit avec colab car ces deux plateformes sont liées. Il permet de par l'utilisation du format Jupyter notebook de mélanger code et texte (peu aussi comporter des images) dans notre notebook.

Voilà un exemple d'exécution avec colab :

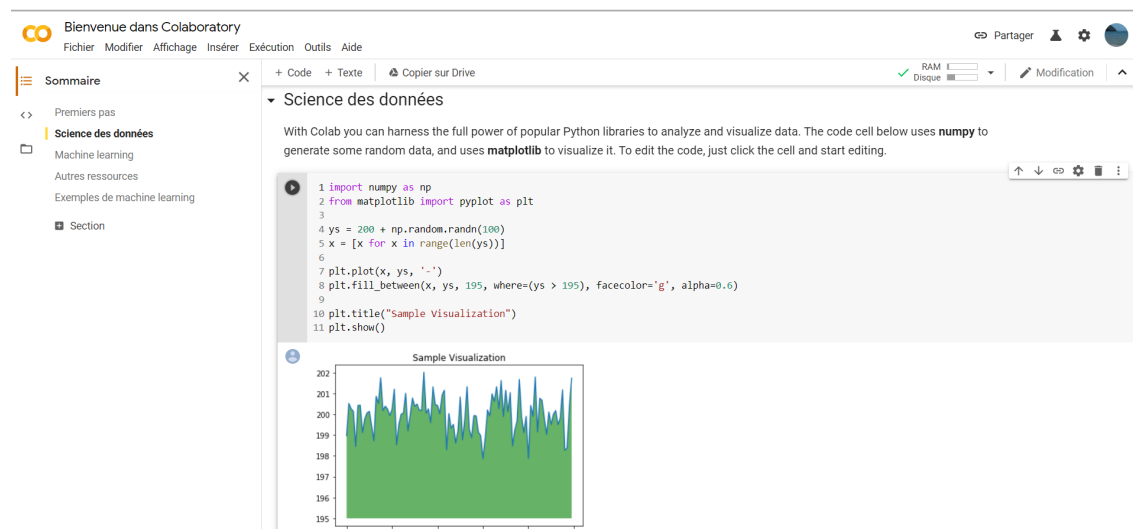


FIGURE 3.1 – Nous avons ici un exemple de code exécuté avec colab.

3.2.3 TensorFlow



FIGURE 3.2 – Logo de Tensorflow

TensorFlow est un framework open source, multiplateforme d'apprentissage automatique développée par Google Brain, en C++ avec une interface pour Python. Sa première version est publiée par Google le 9 novembre 2015. L'intérêt de ce framework est de limiter les coûts de développement des solutions à base de réseaux de neurones, en réunissant des fonctionnalités permettant, en quelques lignes de code de construire des réseaux complexes. Tensorflow permet donc de simplifier beaucoup de choses dans le domaine de l'apprentissage automatique. Son autre intérêt est de fournir des interfaces pour pouvoir exécuter les calculs sur des accélérateurs graphiques et surtout de les prendre en charge de façon complètement transparente pour les utilisateurs. Les gains de vitesse peuvent atteindre ainsi un facteur 10 quand le même modèle est exécuté sur une carte graphique.

Le concurrent principal de TensorFlow est pyTorch, utilisé par FaceBook.

3.2.4 Présentation de LaTeX

L^AT_EX

Nous pouvons dire que LaTeX est un langage de traitement de texte tel que le markdown qui permet de mettre en forme notre texte de manière scientifique. Cela veut dire que LaTeX permet une facilité d'écriture des équations et de toutes les écritures mathématiques. Ce langage permet de par ses nombreux packages une quasi-infinité de possibilités.

Chapitre 4

Conclusion

4.1 Conclusion de l'étude

Nous avons tout d'abord vu avec notre modèle de simulation qu'il fallait tout d'abord limité l'influence de l'aléatoire de notre simulations

4.2 Perspectives

Nous avons envisagé de changer la **topologie**¹. Pour passer à une topologie dite **scalefree**. Qui est justement celle utilisé dans l'article d'origine. Cette architecture ressemble à ça :

4.2.1

Nous pouvons interpréter tout le réseau comme un utilisateur et cet entretien comme le temps qu'il accorde à la rumeur.

Cela permettrait

4.3 Les apports du stage

4.3.1 les apports generaux

Grâce à ce stage les chercheurs du laboratoire auront une idée plus précise de la diffusion d'un echo dans un réservoir et comment y créer un entretien ce qui sera utile pour leurs futures expériences. Cela permettra de mieux appréhender certains problèmes.

4.3.2 les apports personnels

Comme dit pendant mon introduction, avant ce stage je n'avais aucune connaissance des réseaux de neurones, ce stage m'a donc permis de m'ouvrir a ce nouveau sujet passionnant, et m'a permis d'obtenir des compétence nécessaire à mon cursus universitaire. Il m'a permis d'affiné mes méthodes de travail grâce à l'apprentissage de l'utilisation de GitHub et Colab. J'ai amélioré ma rédaction grace à l'approfondissement du LaTeX. Il m'a permis d'affiner mon analyse de par l'analyse de mes résultats.

1. Topologie : Tel que la topologie d'un grappe il s'agit de la façon dont sont connecté nos neurones entre eux.



FIGURE 4.1 – Architecture scale-free