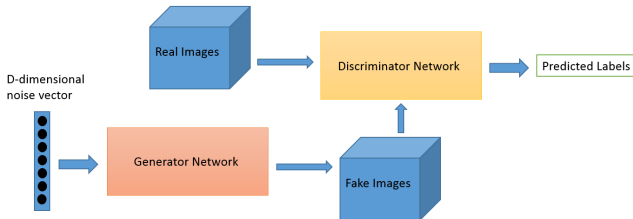


Machine Learning

Generative Adversarial Network (**GAN**)

- Modèle génératif \neq Monte Carlos
- Théorie des jeux : minimax
 - $\min_G \max_D V(D, G) = \mathbb{E}_{x \sim p_{data}(x)} [\ln(D(x))] + \mathbb{E}_{z \sim p_z(z)} [\ln(1 - D(G(z)))]$
 - où :
 - $p_z(z)$ est la distribution du bruit et
 - $p_{data}(x)$ est la distribution des vraies données



Démo MNIST

Le générateur n'a jamais vu les vraies données !

