

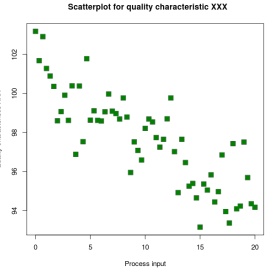
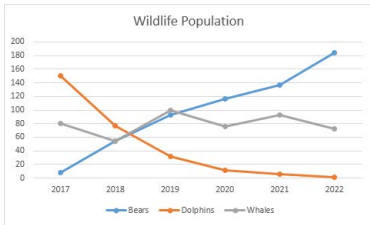
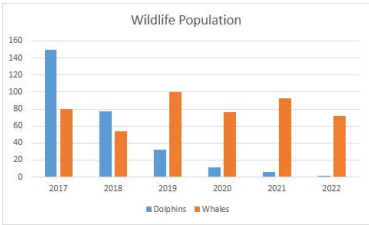
Le rapport

PLAN :

1. Scrapping et constitution du jeu de données
2. Extraire les contours d'images
3. Projet Pix2Pix

SPECIFICATIONS :

1. Scrapping et constitution du jeu de données

Date MAJ	Spécifications
25/02	<p>Script de scrapping :</p> <p>Le scrapping des images peut collecter les images dans l'image de Google. Les codes sont sur le GitHub au nom de google-scrapper_2.0.py</p> <p>Dans le programme, on peut utiliser un critère pour trouver un script qui permette de scrapper à la fois une image et un json. Avec un nouvel type de script, on peut annuler la limite sur le nombre de image. On renomme les images pour traiter les images en même temps. Pour éviter d'être repéré comme un bot, on utilise un façon de scrolling avec le driver pour balancer le chrome et les paramètres de gestion du temps.</p> <p>Le script prend tous les resultats sur l'image de Google. Avec l'image et le json, on nome les images comme requête_numérotation.format. Par exemple: bar_chart_20.jpg</p> <p>Enfin, nous obtenons les images par les mots clés suivants.</p> <p>bar chart, line chart, scatter plot.</p> <div></div>

04/03

Extraire les contours d'images

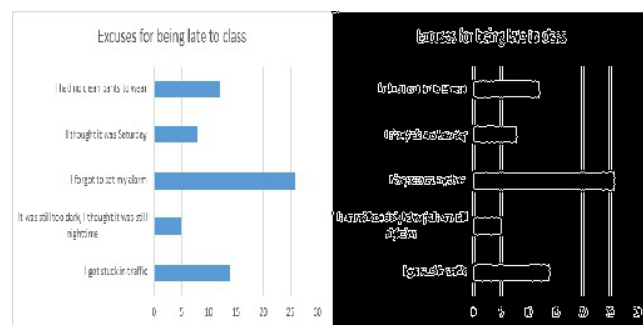
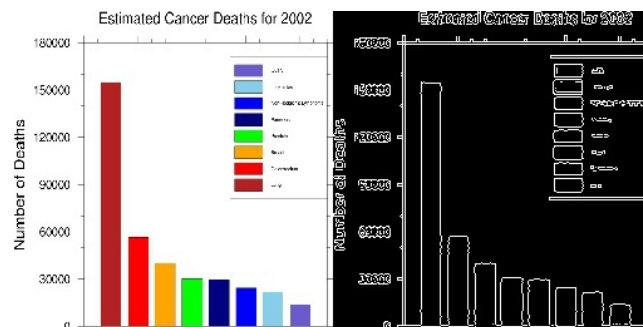
Pour analyser les images, nous devons Extraire les contours d'images. Les codes sont sur le GitHub au nom de resize.cpp, findcontour.cpp, combine_A_and_B.py

Le programme est divisé par trois fonctions.

1.Nous diminuons la taille d'image en 256 pix to 256 pix.

2.Nous Extrayons les contours d'image comme le fil blanc sur le papier noir.

3.Les résultats du étape 1 et étape 2 va poser dans la même image.



18/03

Projet Pix2Pix

Nous entraînons le modèle pour prévoir les images avec les contours. Les codes sont sur le GitHub au nom de

En intelligence artificielle, les réseaux antagonistes génératifs (en anglais generative adversarial networks ou GANs) sont une classe d'algorithmes d'apprentissage non-supervisé. Ils permettent de générer des images avec un fort degré de réalisme.

Un GAN est un modèle génératif où deux réseaux sont placés en compétition dans un scénario de théorie des jeux. Le premier réseau est le générateur, il génère un échantillon (ex. une image), le discriminateur essaie de détecter si un échantillon est réel ou bien s'il est le résultat du générateur. L'apprentissage peut être modélisé comme un jeu à somme nulle.

Nous donne des images comme les exemples pour entraîner le modèle avec la méthode de GAN. Après nous utilisons le modèle pour traiter les contours, et prévoir les images.

A cause de limite de mémoire interne, le modèle est faible. Il faut une mémoire interne plus fort pour entraîner le modèle

