

Étape 2 - Instructions

Tu vas maintenant réaliser l'étape 2 : génération à partir du chaos. Cette fois, tous les cubes sont retournés sur leur face bruit. Cela correspond à une image 100 % bruitée.

Regarde le mot affiché en face de toi : c'est ton conditionnement, il va guider ta création. Retourne les cubes un par un pour créer ta propre image de **<animal>**, sans modifier l'ordre des cubes.

Chaque cube propose plusieurs versions d'une même partie : les yeux, la bouche, le corps... Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse : c'est toi qui inventes ton **<animal>**.

Étape 2 - Résultats

Bravo !

C'est exactement ce que fait une vraie IA.

Tu viens de reproduire la deuxième étape d'apprentissage de l'IA. Le point de départ était une image 100 % bruitée.

L'IA débruite progressivement, étape par étape. À chaque étape, elle est guidée par le conditionnement (le mot : "chat" ou "chien").

Grâce à ce guidage, elle finit par "halluciner" une image. Elle ne recopie pas une image existante, mais en invente une nouvelle.

Livret médiateur

Préparation du jeu

- Vérifier que les cubes sont positionnés dans l'ordre (n°1 à 9),
- Vérifier que les cubes de type 1 (bruit bleuté) sont positionnés sur la face bruit selon le pourcentage souhaité au démarrage du jeu
- Vérifier que les cubes de type 2 (bruit orangé) sont tous positionnés sur la face bruit
- Mettre le badge de superviseur

But du jeu

Le but du jeu est de comprendre comment une IA générative apprend à créer des images nouvelles, qui n'existent pas.

Tu vas jouer le rôle d'un apprenti d'IA générative. **[Proposer le badge]**.

Moi, je joue le rôle du superviseur : je vais superviser la façon dont toi, IA, tu t'entraînes.

Étape 1 - Instructions

Tu vas d'abord réaliser l'étape 1 : apprentissage par le bruit. Cette étape consiste à apprendre à nettoyer des images. Regarde l'image placée en face de toi. Tu dois reconstituer cette image sur les cubes. Tu vois que certaines faces sont bruitées. **[Donner la carte Pixel]**.

Une image, c'est une grille de pixels - chacun a une couleur précise. **[Donner la carte Bruit]**. En IA, le bruit correspond à des pixels dont la couleur est totalement aléatoire. **[Donner la carte Image bruitée]**.

Quand on mélange une image avec du bruit, elle devient partiellement ou totalement illisible. Pour cette partie, j'ai choisi un pourcentage de bruit de **<pourcentage>** %. Retourne ces cubes bruités pour recomposer l'image que tu vois. Je te dirai si c'est bon ou pas.

Étape 1 - Résultats

Bravo !

Voilà ce qui s'est passé dans la vraie vie. L'IA s'est entraînée de façon supervisée. Ici, elle apprend à réparer. On lui fournit **une base de données** avec des millions d'images originales + leur description ("mots").

Pour chaque image, on crée une version bruitée en ajoutant un certain % de bruit (par exemple 5 %, 20 %, 50 %...). **[Donner la carte Base de données]**. On demande alors à l'IA quel était l'aspect original. Elle doit combler les trous et compléter l'image. Elle devient experte en nettoyage d'images.