Plan :

Projet

Intro / description

Notre organisation

Architecture

Fonctionnalités

Options prises

Limites

Bords de convolution

Que 2 images copier / fusion

Resizing / carving dynamique par saisie

Histo plusieurs fenêtres

Contours ; pas de sauvegarde en liste

Pas de sélection de zones à protéger ou à supprimer dans seamcarving.

Interfaces graphiques

Déclenchement en 1 click => properties à l’écran.

Ressources

Conclusion

1. **Introduction**

Notre projet consiste à créer une application d’édition et de manipulation d’image, Le but de cette application et de pouvoir ouvrir enregistrer des fichiers d’image dans les formats les plus courants (extensions : [gif](https://fr.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format), [jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Joint_Photographic_Experts_Group), [png](https://fr.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics), etc.). L’application permettra à l’utilisateur de modifier de l’image en traitant le contenu de l’image.

Le mini photoshop devra être réalisé du 1 janvier 2016 au 28 janvier 2016 et en trinôme.

1. **Fonctions de bases**

Les fonctions de bases sont :

1. Lecture et écriture d’une image dans les formats standards (gif, jpg, pnm, png notamment). Une librairie standard pourra être utilisée pour ces fonctions.

2. Réalisation d’une interface permettant l’affichage d’une image et de menus pour les fonctionnalités (lecture, écriture, etc.).

3. Découpage : définir la zone utile de l’image, pouvoir déplacer cette zone et éliminer le reste.

4. Affichage de la couleur d’un pixel avec la possibilité de choisir l’espace RGB ou YUV.

5. Affichage des histogrammes de couleurs (RGB ou YUV).

6. Transformation d’une image couleur en niveaux de gris.

7. Flou : rendre l’image flou par moyennage des valeurs des pixels.

8. Fusion : mélanger images selon un schéma à définir

Les fonctions intermédiaires sont :

1. Redimensionnement d’une image : changer les dimensions de l’image, ce qui implique de calculer les valeur des pixels de la nouvelle image en fonction des pixels de l’ancienne image. Cette opération prends 2 aspects différents suivant le sens du redimensionnement. Pour un agrandissement, les pixels de la nouvelle image prennent les valeurs de ceux de l’image d’origine. Pour un rétrécissement, les nouveaux pixels sont calculés suivant un schéma de moyennage à définir.

2. Modifications des histogrammes : possibilité de recadrer un histogramme et de l’égaliser.

3. Filtrage : convolution de l’image par des masques pré-définis (gradient, rehaussement, etc.) ainsi que par un masque à définir par l’utilisateur.

4. Amélioration : accentuation des contours dans une image.

Les fonctions avancées sont :

1. Redimensionnement intelligent : l’idée est de redimensionner l’image tout en préservant le contenu de cette dernière.

1. **Organisation**

En vue de réaliser le projet, diverses structures sont créées. Pour chacune d’elles, sont fixés la mission, la composition et les rôles prépondérants. Chaque membre de l’équipe s’est chargé d’une tache spécifique :

* Frederique DERUE a pris la partie de l’intégration de l’environnement, les objets d’affichage ainsi que le seam carving
* Line Pouvaret quant à elle a attaquée tous ce qui est algorithme de traitement de l’image ainsi que les histogrammes.
* FAKHOUR Basma s’est occupée de la production des interfaces graphiques et de la constitution des jeux de test.

Enfin la responsabilité de l’analyse, codage, réalisation et debug étais réparties entre les trois membres.

1. **Architecture**

En vue de réaliser le projet on a eu le choix entre plusieurs technologies de développement et parmi cette multitude de choix on a opter pour les technologies ci-dessous :

* Langage C++ :

On a utilisé le langage C ++ pour developper notre application et ce pour la performance de transformation de donnée (calcul matricile) et le rendu notamment seam carving.

* QT Creator :

QT creator est un [environnement de développement intégré](https://fr.wikipedia.org/wiki/Environnement_de_d%C3%A9veloppement_int%C3%A9gr%C3%A9) [multiplate-forme](https://fr.wikipedia.org/wiki/Multiplate-forme) faisant partie du [framework](https://fr.wikipedia.org/wiki/Framework) [Qt](https://fr.wikipedia.org/wiki/Qt). Orienté pour la programmation en C++.

Il permet la composition des interfaces graphiques tout en prenant en compte les actions de chaque bouton créer.

* QWT :

QWT est l'abréviation de Qt Widgets for Technical Applications (Widgets Qt pour les applications techniques). C'est une collection de widgets et de classes de soutien pour créer des applications techniques telles que celles créées en utilisant, par exemple, LabView ou Test Point.

On va l’utiliser dans notre application afin d’afficher les histogrammes YUV et RGB des images.

1. **Fonctionnalités**
2. **Options prises :**

On a développé notre application selon plusieurs concepts on va en expliquer quelques-unes :

* On cite la logique de transaction ou l’utilisateur à la possibilité de valider , annuler  ou supprimer  une action et ce en utilisant les icones appropriées à chaque tâche.
* L’application se base sur le principe de la manipulation de deux images et ce en procédant par le workflow ci-dessous :

1. Au tout début l’utilisateur sélectionne l’image initiale.
2. Ensuite l’application propose le choix entre les deux actions de copier ou couper l’image originale sélectionnée et de la coller sur une deuxième image.
3. Enfin l’utilisateur pourra faire la fusion de ces deux images à l’aide de l’action valider comme ça une nouvelle image sera créée.

* L’un des points fort de cette application est le fait qu’elle permet le découpage d’une image en sélectionnant la partie qu’on veut garder et se débarrasser du reste de l’image.
* L’utilisateur pourra visualiser les histogrammes d’une image tout en choisissant l’espace RGB ou YUV.
* L’application permet la transformation d’une image couleur en niveaux de gris
* Possibilité de rendre l’image flou par moyennage des valeurs des pixels.
* L’application propose à l’utilisateur de pouvoir faire une détection des contours de l’image ainsi que plusieurs effets soit rehaussement, étalement et égalisation.
* L’utilisateur pourra faire du seam carving sur l’image en l’étirant soit horizontalement soit verticalement.

1. **Limites**

* L’application par contre ne permet que le traitement de deux images.
* Le cadrage et le seam carving sont par saisie de l’utilisateur.
* L’histogramme s’affiche sur plusieurs fenêtres.
* L’application ne garde pas l’historique des tâches effectuées sur l’image.
* On n’a pas pu traiter la sélection de zones à protéger ou à supprimer dans seamcarving.
* L’application ne peut fournir la fonctionnalité de GRAB CUT
* ….

1. **Séquence de test**
2. **Scénario 1** : Test de l’ouverture d’une image

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Type d’image supporté** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Dans ce scénario on va tester est ce que l’ouverture des images est opérationnelle | 1-Pour ce faire on clique sur le bouton d’ouverture sur la barre de menu | JPG, GIF, PNG | * L’image est ouverte dans l’écran principale * Les boutons de traitement d’image sont visibles |  |  |

1. **Scénario 2** : Test de la sélection d’image

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| On teste dans ce scénario si le cadrage de l’image fonctionne bien | 1-On doit sélectionner l’image à l’aide de la souris de sélection | * Un triangle doit apparaitre lors de la sélection de l’image * Les boutons copier et couper doivent apparaitre sur la barre du menu |  |  |

1. **Scénario 3** : Test du déplacement de l’image

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** |
| Le bouton de déplacement doit permettre à l’utilisateur de déplacer l’intégralité de l’image | 1-On clique sur le bouton de déplacement et on déplace l’image sélectionnée | * Le bouton déplacer permet de déplacer toute l’image |  |

1. **Scénario 4** : Test de la pipette de couleur

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** |
| La pipette de couleur permet de montrer les valeurs RGB et YUV de chaque pixel sélectionné sur l’image | 1-Quand on veut connaitre les couleurs de l’image on clique dessus avec la pipette.  2-L’utilisateur a le choix entre deux radios boutons soit RGB ou YUV | -Choix RGB :  Les labels R, G, B, alpha, X et Y prennent des valeurs appropriées.  -Choix YUV :  Les labels Y, U, V, alpha, X et Y prennent des valeurs appropriées |  |

1. **Scénario 5** : Test du bouton de découpage (CROP)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le CROP permet de sélectionner l’image et de soit valider ou supprimer la partie utile que l’on veut ainsi qu’effacer le reste de l’image | 1-Cliquer sur le bouton CROP et sélectionner l’image qu’on veut découper.  2-Cliquer sur valider ou supprimer ce qu’on a sélectionné | -La partie sélectionnée et validée prend la place de l’image originale  -La partie sélectionnée et ensuite supprimée ne fait aucun changement sur l’image  -Les boutons valider et supprimer sont visibles après avoir cliqué sur le bouton crop et invisibles après qu’on effectuer nos changements |  |  |

1. **Scénario 6** : Test du bouton du flou

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton Flou rend l’image flou par moyennage des valeurs des pixels | 1-Cliquer sur le bouton Flou. | -L’image est floutée à chaque fois qu’on clique sur le bouton  -Le bouton annuler est visible |  |  |

1. **Scénario 7** : Test du bouton inverser couleur

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton inverse les couleurs d’une image | 1-Cliquer sur le bouton inverser couleur | -Les couleurs de l’image sont inversées  -Le bouton annuler est visible |  |  |

1. **Scénario 8** : Test du bouton image en niveaux de gris

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton transforme les couleurs d’une image en niveaux de gris | 1-Cliquer sur le bouton image en niveaux de gris | -L’image est transformée en gris  -Le bouton annuler est visible |  |  |

1. **Scénario 9** : Test du bouton histogramme

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton affiche l’histogramme de l’image en se basant soit sur RGB ou YUV | 1-Cliquer sur le bouton histogramme  2-L’utilisateur a le choix entre deux radios boutons soit RGB ou YUV | -Choix RGB  Les trois fenêtres R, G et B sont affichées  - Choix YUV  Les trois fenêtres Y, U et V sont affichées |  | NA |

1. **Scénario 10** : Test du bouton détection de contour

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton affiche Les contours d’une image | 1-Cliquer sur le bouton Contour | - les contours sont affichés à chaque fois qu’on clique sur le bouton  -Le bouton undo est visible |  |  |

1. **Scénario 11** : Test du bouton Seam carving

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton permet de redimensionner l’image tout en préservant le contenu de cette dernière | 1-Cliquer sur le bouton Seam carving  2-Choisir une option dans le combo box  3-Glisser le slider pour voir le redimensionnement | - Le bouton active un checkbox seam carving dans le groupBox paramètres  - le checkbox Visu ligne permet de visualiser les chemins sur l’image  -Le combobox action en option donne trois valeurs :   * Def zones à protéger * Def zones à supprimer * Recalcule ligne d’énergie   - Un check box compression qui sert a  -le slider pour redimensionner l’image |  | NA |

1. **Scénario 12** : Test du bouton fusion d’image

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton permet de Fusionner deux images, de pouvoir manipuler l’opacité de chacune de ses images et enfin d’enregistrer ses modifications pour en garder une dernière image | 1-Cliquer sur le bouton Fusion  2-Changer l’opacité des deux images  3-Valider pour enregistrer la fusion  4-Supprimer pour annuler les modifications effectuées sur l’image | - L’utilisateur choisit une image qu’il veut fusionner  - Deux slider sont visibles pour pouvoir modifier l’opacité des deux images  -Les deux boutons valider et supprimer sont visibles |  |  |

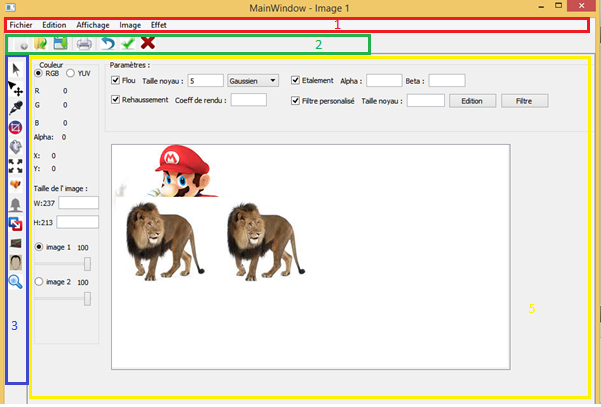
1. **Scénario 13** : Test du bouton Annuler

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Le bouton permet d’annuler les modifications effectuées sur l’image d’origine | 1-Cliquer sur le bouton Annuler | - Retour à l’étape précédente |  | NA |

1. **Scénario 14** : Test du bouton Enregistrer sous

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Etape** | **Type d’image supporté** | **Le résultat attendu** | **Bouton** | **Boutons visibles** |
| Dans ce scénario on va tester est ce que l’enregistrement des images est opérationnelle | 1-Pour ce faire on clique sur le bouton enregistrer sous qui se trouve dans le menu fichier | JPG, JPEG,  PNG | -L’image est enregistré |  | NA |

1. **Interfaces**



La fenêtre principale est constituée de plusieurs parties

* La barre de menus (1)
* Le raccourcis de la barre de tâches (2)
* La barre d’outil (3)
* La fenêtre d’affichage des images (4)