

Manuel d'utilisation de QuickPhotoMaker ®



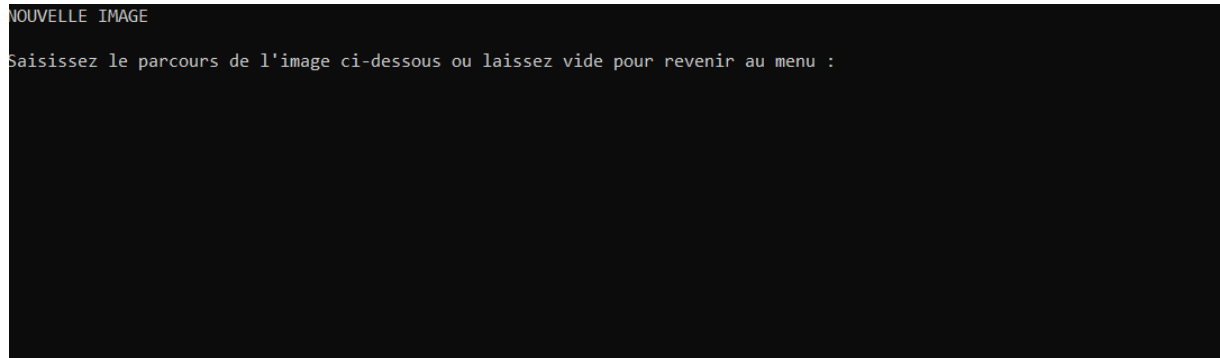
- I. Ajouter une photo
- II. Modifier sa photo
- III. Supprimer une photo enregistrée

Important ! Il est préférable, pour le bon fonctionnement du programme, de le fermer en rentrant le chiffre 9 dans le menu principal, plus que d'utiliser la croix windows.

I. Ajouter une photo

Après avoir lancé le programme, la première chose à faire avant de pouvoir exploiter les filtres est d'ajouter une photo (pour pouvoir ensuite la modifier).

Comme indiqué il faut **taper 2** dans la console (Entrer pour valider) et vient ensuite le menu qui permet d'ajouter des photos



Il faut ensuite indiquer le chemin de l'image plus son nom et son extension complète :

Exemple : C:/Users/Rodolph/Images/Kfc.png (mettre des « / » et non des « \ »)

Appuyer sur Entrer pour valider et votre image est sauvegardée dans le programme !

Il est possible de recommencer ce procédé pour ajouter plusieurs images.

II. Modifier sa photo

Après avoir lancé le programme, tapez 1 pour pouvoir accéder au menu.

Celui-ci vous proposera de choisir quelle photo modifier parmi toutes celles que vous avez enregistrées.

```
SELECTIONNER UNE IMAGE
1. C:/Salut
2. C:/photo.jpg
-----
Saisissez le numero de l'image a modifier ou 0 pour retourner au menu :
```

Tapez le numéro de la photo que vous souhaitez modifier (ici 1 pour C:/Salut, 2 pour C:/photo.jpg,..., puis Entrer pour valider)

Il est alors possible de choisir entre les différents types de filtres proposés, il suffit de rentrer le chiffre correspondant au filtre (Entrer pour valider). Rentrer le chiffre 6 permet de retourner au menu principal.

Il existe des sous-catégories de filtre comme pour le menu « Filtrage ». Il suffit de rentrer a nouveau le chiffre correspondant au filtre voulu.

```
FILTRAGE
1. Filtre median
2. Filtre gaussien
```

Certains filtres demandent également un « degré d'application » Il suffit de le rentrer comme précédemment

Le filtre opération de seuillage : Ce filtre vous demandera un degré d'application (celui-ci devra être compris entre 0 et 255) et également une technique de thresholding (plus :

- 1- Threshold Binary
- 2- Threshold Binary inverted
- 3- Truncate
- 4- Threshold to Zero
- 5- Threshold to Zero inverted

III. Supprimer une photo enregistrée

Il est possible de supprimer les photos enregistrées dans le programme (voir I.), pour cela :

Rentrez 3 dans le menu principal puis rentrez le chiffre correspondant à la photo que vous souhaitez supprimer du programme :

```
SUPPRIMER UNE IMAGE  
1. C:/Salut  
2. C:/photo.jpg  
-----  
Saisissez le numero de l'image a supprimer ou 0 pour retourner au menu :
```

En rentrant le chiffre 0, on retourne au menu principal