
Rapport de projet

Retouche d'images sur Android

Manuel Ricardo Guevara Garban
Loïc Lachiver
Romain Pigret-Cadou
Sofiane Menadjlia

L3 Informatique
Projet technologique
2020



Table des matières

1	Introduction :	2
2	L'application :	3
2.1	Lancement :	3
2.2	Utilisation :	3
3	Effets :	4
3.1	Luminosité (Brightness) :	4
3.2	Contraste (Contrast) :	5
3.3	Saturation (Saturation) :	5
3.4	Convolution (Blur, Sharpen, Neon) :	5
4	Structure du projet :	6
4.1	Structure graphique Android et navigation :	6
4.2	Classe Image :	6
4.2.1	Classe ImageInfo :	6
4.3	Package util :	7
5	Performances :	8
5.1	Temps d'exécution :	8
5.2	Mémoire :	8
6	Remarques et améliorations :	9
6.1	Remarques sur le code	9
6.2	Remarques sur les librairies Android	9
6.3	Améliorations à court terme :	9
7	Conclusion :	10
8	Annexes :	10

1 Introduction :

TODO

2 L'application :

2.1 Lancement :

TODO

2.2 Utilisation :

TODO

3 Effets :

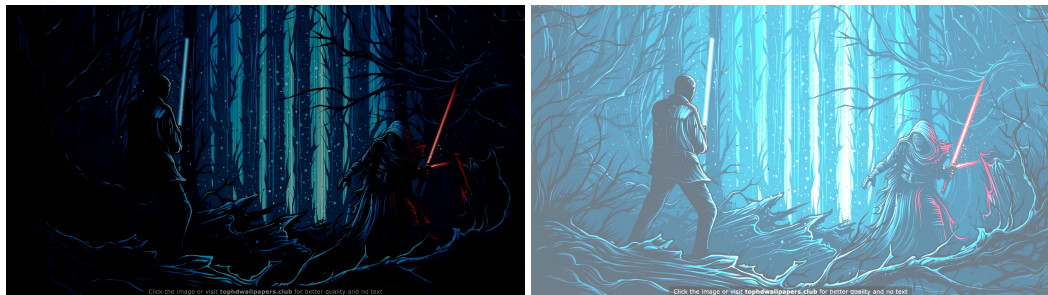
Interface :

L'utilisateur choisit un effet parmi la liste d'effets affichée en bas de l'écran, ce qui affiche les réglages disponibles (s'il y en a). L'utilisateur peut ensuite choisir de confirmer ou d'annuler la modification apportée par l'effet choisi.

Structure du code :

Les effets sont rassemblés dans le package `filters` (`fr.ubordeaux.pimp.filters`). La classe *Retouching* contient les réglages de luminosité, contraste, saturation et teinte. La classe *Convolution* contient tous les effets liés à la convolution (flou, détection de contour etc.). Toutes ces méthodes sont appelées lors de l'appui de boutons ou de glissement de seekbars. Les seekbars ont généralement une étendue allant de 0 à 255 (sauf pour les réglages de teinte), et certains effets nécessitent des valeurs pouvant être négatives. Ainsi la valeur de seekbar est modifiée dans la méthode appelante de ces mêmes effets.

3.1 Luminosité (Brightness) :



Méthode appelante : Retouching.setBrightness()

Script : brightness.rs

Ce réglage se contente d'ajouter une valeur (positive ou négative) aux trois canaux RGB de l'image. Cette valeur est fixée par la seekbar. Les valeurs sont tronquées entre 0 et 255, par conséquent on perd de l'information dans les valeurs extrêmes de luminosité.

Cet effet n'utilise pas la luminosité existante de l'image, ainsi on peut obtenir des résultats qui sont parfois discutables, par exemple le noir qui s'éclaircit et inversement pour le blanc. Pour pallier à ce problème, on pourrait introduire une multiplication afin de modifier la luminosité propor-

tionnellement à celle existante. Cependant, cette solution modifie aussi le contraste, nous avons donc choisi de laisser l'algorithme tel quel.

3.2 Contraste (Contrast) :

Méthode appelante : Retouching.dynamicExtensionRGB()

Script : dynamicExtension.rs

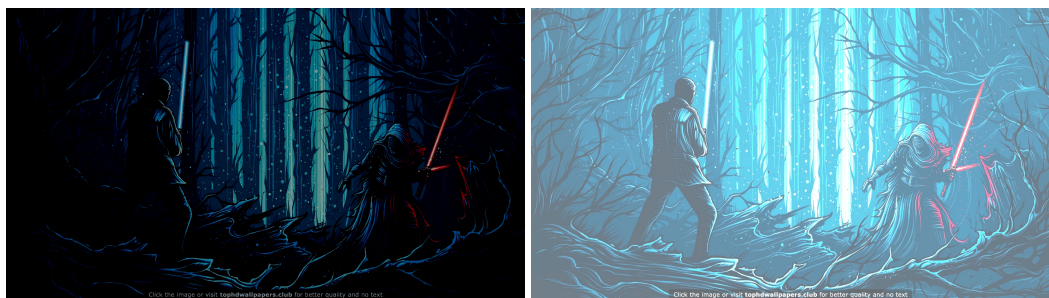
Ce réglage effectue une extension linéaire de dynamique. Les nouveaux extremum de l'histogramme sont définis à partir de la position de la seekbar. La dynamique est ainsi étendue autour d'une valeur se situant au milieu des deux anciens extremum de l'histogramme*. On a donc une image uniforme lorsque l'on règle le contraste au minimum.

Le principal problème de l'extension dynamique est qu'elle ne permet pas d'augmenter le contraste à des grandes valeurs. En effet, les extremum sont vite atteints. La solution serait de faire une transformation linéaire par morceaux.

*Il serait peut-être plus juste de prendre la médiane de l'histogramme cumulé afin d'avoir une valeur qui représente mieux la "valeur moyenne" de l'image.

3.3 Saturation (Saturation) :

3.4 Convolution (Blur, Sharpen, Neon) :



Méthode appelante : Convolution.conv

4 Structure du projet :

4.1 Structure graphique Android et navigation :

Pour afficher certains éléments d'interface comme par exemple les informations de l'image (bouton ⓘ) nous utilisons des **Fragment**. En effet une activité supplémentaire n'est pas nécessaire car cette petite partie de l'application ne correspond pas à un point d'entrée de l'application. Par ailleurs changer de fragment (plutôt que de changer directement de layout) pourrait faciliter l'implémentation d'une interface différente, pour tablette par exemple.

On notera que dans la structure actuelle de l'application, l'image actuellement éditée est contenue et manipulée depuis l'activité principale. Les fragments n'apportent à l'application que des éléments d'interface.

4.2 Classe Image :

Cette classe a été conçue comme une alternative à l'utilisation directe de la classe **Bitmap** fournie par Android.

Le coeur de la classe est évidemment une instance de **Bitmap**, qu'il est possible de récupérer à tout moment. Par ailleurs la classe offre des fonctionnalités supplémentaires, parmi celle ci notamment la possibilité de restaurer l'image à son état au moment de sa création ou de son chargement, via la méthode **reset()**.

On notera la nécessité pour **Image** d'avoir la référence d'une **Activité** de l'application, en effet elle est requise à plusieurs moments par les bibliothèques Android pour charger la **Bitmap** en mémoire.

4.2.1 Classe **ImageInfo** :

La classe **Image** 4.2 génère et garde une instance de la classe **ImageInfo**, cette classe contient un grand nombre de valeurs à propos de l'**Image** (dimensions, coordonnées GPS, date de prise de vue, ...).

L'idée de cette classe est d'empaqueter toutes ces informations afin de faciliter le passage de ces informations à l'avenir, notamment à travers des **Fragments** ou des **Activités**. On notera que tous les accesseurs appliquent des opérations de formatage sur ces données, certaines opérations pourraient être déplacées dans les constructeurs s'ils venaient à être utilisés régulièrement.

4.3 Package util :

Ce package contient de nombreuses classes contenant des méthodes statiques permettant une meilleur factorisation du code.

La classe **Utils** offre par exemple des méthodes pour récupérer la taille de l'écran ou pour calculer un ratio de redimensionnement.

La classe **BitmapIO** permet d'effectuer le chargement d'une Bitmap de plusieurs manières, depuis les ressources ou un autre emplacement du téléphone, et avec la taille voulue.

5 Performances :

5.1 Temps d'exécution :

TODO

5.2 Mémoire :

TODO montrer l'ancienne instance d'image se faire garbage collecter ?
voir remarques

TODO

6 Remarques et améliorations :

6.1 Remarques sur le code

TODO Remarques poids mémoire de la copie originale des Images.

Lors du chargement d'une nouvelle image, nous ré-instancions un objet de la classe Image. Ce qui veut techniquement dire que jusqu'au prochain passage du ramasse miette Android, deux images sont en mémoires, donc deux Bitmap et deux tableaux de pixels (la copie originale des Images, voir 4.2). C'est un élément discutable cependant notre application limite la taille des Images chargées. Ce qui évite largement les dépassements mémoire.

6.2 Remarques sur les librairies Android

TODO Remarques sur l'utilisation obligatoire d'une activité contexte pour charger une Bitmap.

6.3 Améliorations à court terme :

TODO

7 Conclusion :

TODO

8 Annexes :

TODO