

Utilisation du logiciel de Génération de Vérité Terrain

Sommaire

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | Installation du logiciel | 2 |
| 1.1. | Téléchargement | 2 |
| 1.2. | Installation | 2 |
| 2. | Présentation du logiciel | 3 |
| 2.1. | Le menu | 4 |
| 2.1.1. | L'import d'images | 5 |
| 2.1.2. | L'import d'images avec données associées | 6 |
| 2.1.3. | L'exportation des images et des données associés | 7 |
| 2.1.4. | Génération d'un fichier contenant les dimensions des images..... | 8 |
| 2.1.5. | La conversion des fichiers Texte en fichiers XML | 9 |
| 2.2. | L'onglet Générer..... | 10 |
| 2.3. | L'onglet Rechercher | 11 |

1. Installation du logiciel

1.1. Téléchargement

Le logiciel est téléchargeable à l'adresse suivante :

<http://navidomass.univ-lr.fr/gtm.html>

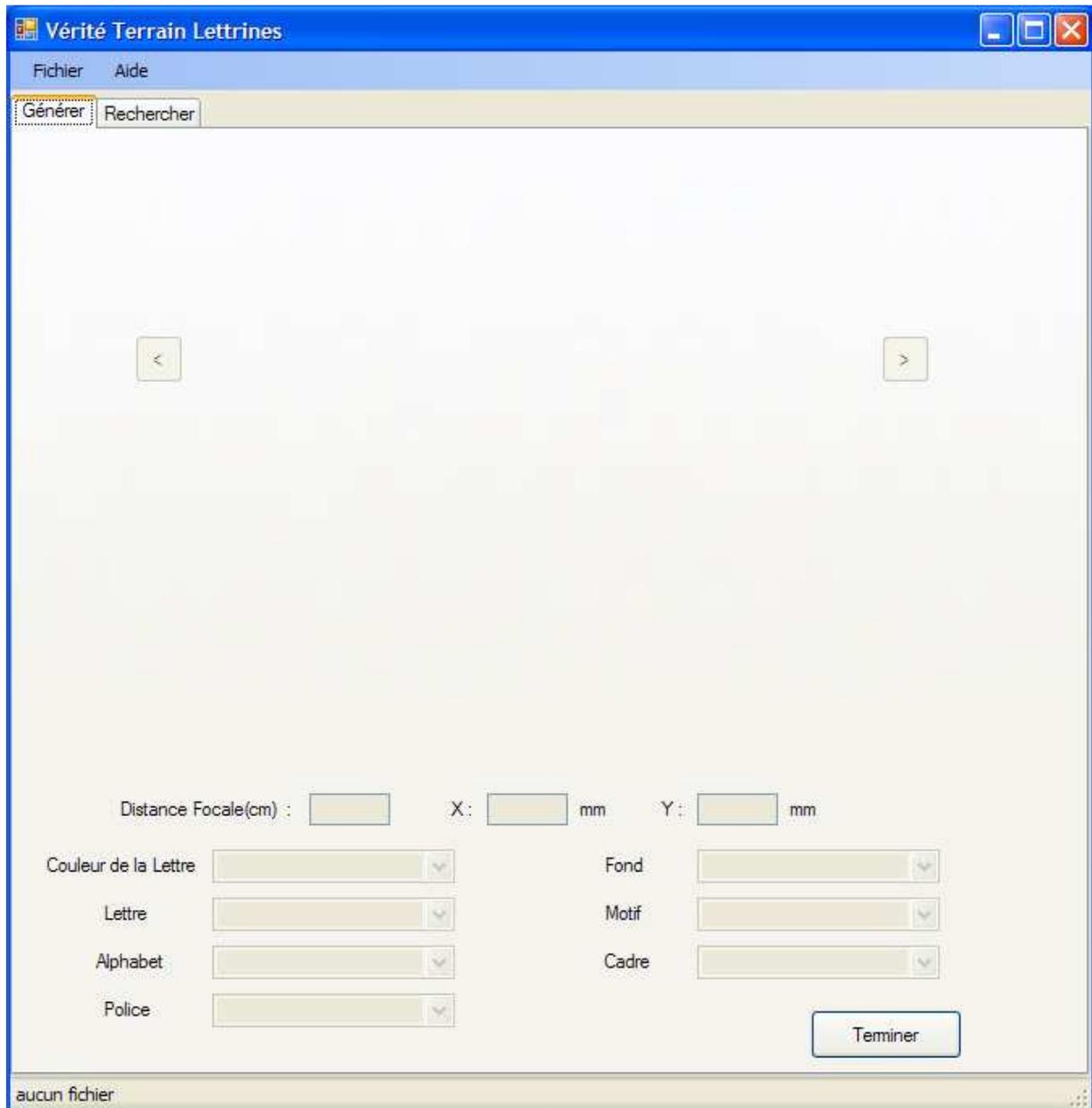
Ce logiciel ne fonctionne pour le moment que sous Windows et nécessite le Framework .NET 3.5. Si vous n'êtes pas certain d'avoir le Framework, vous pouvez télécharger la version contenant le Framework, celui-ci ne s'installera que s'il est absent.

1.2. Installation

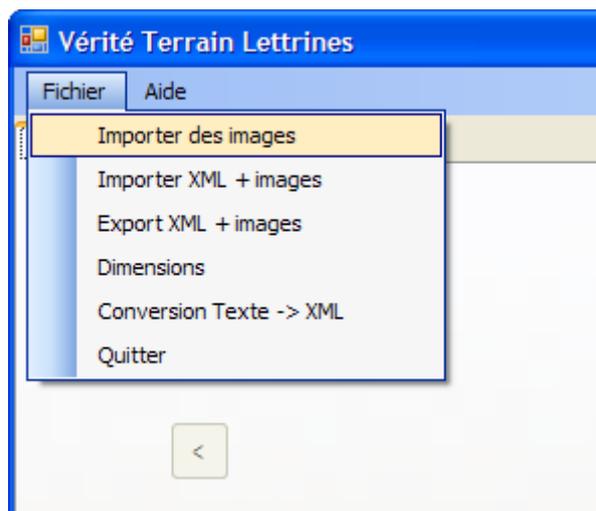
Pour installer le logiciel, il faut décompresser le fichier .zip téléchargé précédemment et lancer le fichier setup.exe.

2. Présentation du logiciel

Le logiciel se présente de la manière suivante (voir image ci-dessous) avec un menu et deux onglets. Le menu permet, entre autres, d'ajouter des images à la vérité terrain, des données, et d'exporter la vérité terrain sous forme de fichiers XML. Le premier onglet permet de générer la vérité terrain, le deuxième permet de rechercher des lettrines dans la vérité terrain générée.



2.1. Le menu



Le menu contient 6 entrées :

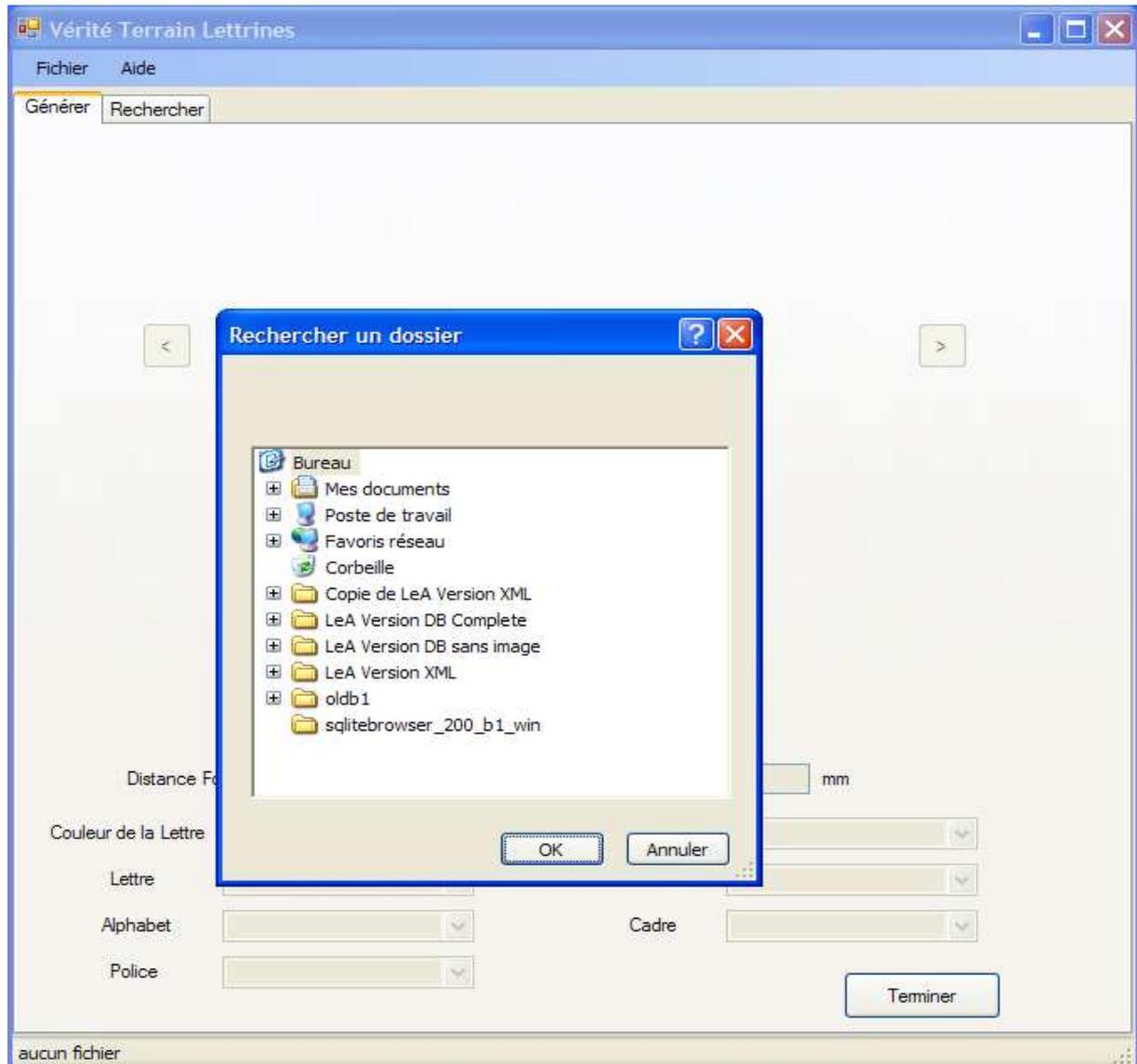
- Importer des images : cette entrée permet d'ajouter des images à la base
- Importer XML + images : cette entrée permet d'ajouter des images avec des données déjà associées
- Export XML + images : cette entrée permet d'extraire les données de la bases sous forme de fichiers XML avec les images.
- Dimensions : cette entrée permet de générer un fichier texte contenant les dimensions en millimètres de chacune des images.
- Conversion Texte -> XML : cette entrée permet de générer les fichiers XML compatible avec cette version à partir d'un fichier texte généré par la version précédente.
- Quitter permet de fermer l'application, au même titre que le bouton « Terminer » ou la croix rouge. Si des modifications ont été apportées (ajout d'image ou modification des données) une fenêtre demandera s'il faut enregistrer les modifications.

2.1.1. L'import d'images

L'import des images se fait par l'ouverture d'une fenêtre permettant de choisir un dossier contenant les images à importer. Le dossier est filtré, pour n'importer que les images au format JPEG, TIFF, PNG, GIF et BMP.



Les images doivent avoir un nom unique. Si une image portant le même nom se trouve déjà dans la base celle-ci ne sera pas ajoutée. La liste des images non importées sont visibles à la fin de l'import.



Une fois le répertoire sélectionné, l'import s'effectue, une barre de progression s'affiche dans la barre de statut en bas de la fenêtre afin d'indiquer le déroulement de l'opération. Une fois l'import effectué, un message apparaît indiquant s'il y a eu des erreurs ou non. S'il y a eu des erreurs il est alors possible de voir la liste des images non importées (et ainsi de savoir quels noms étaient déjà présents dans la base).

Quitter l'application demandera s'il faut sauvegarder les modifications apportées.

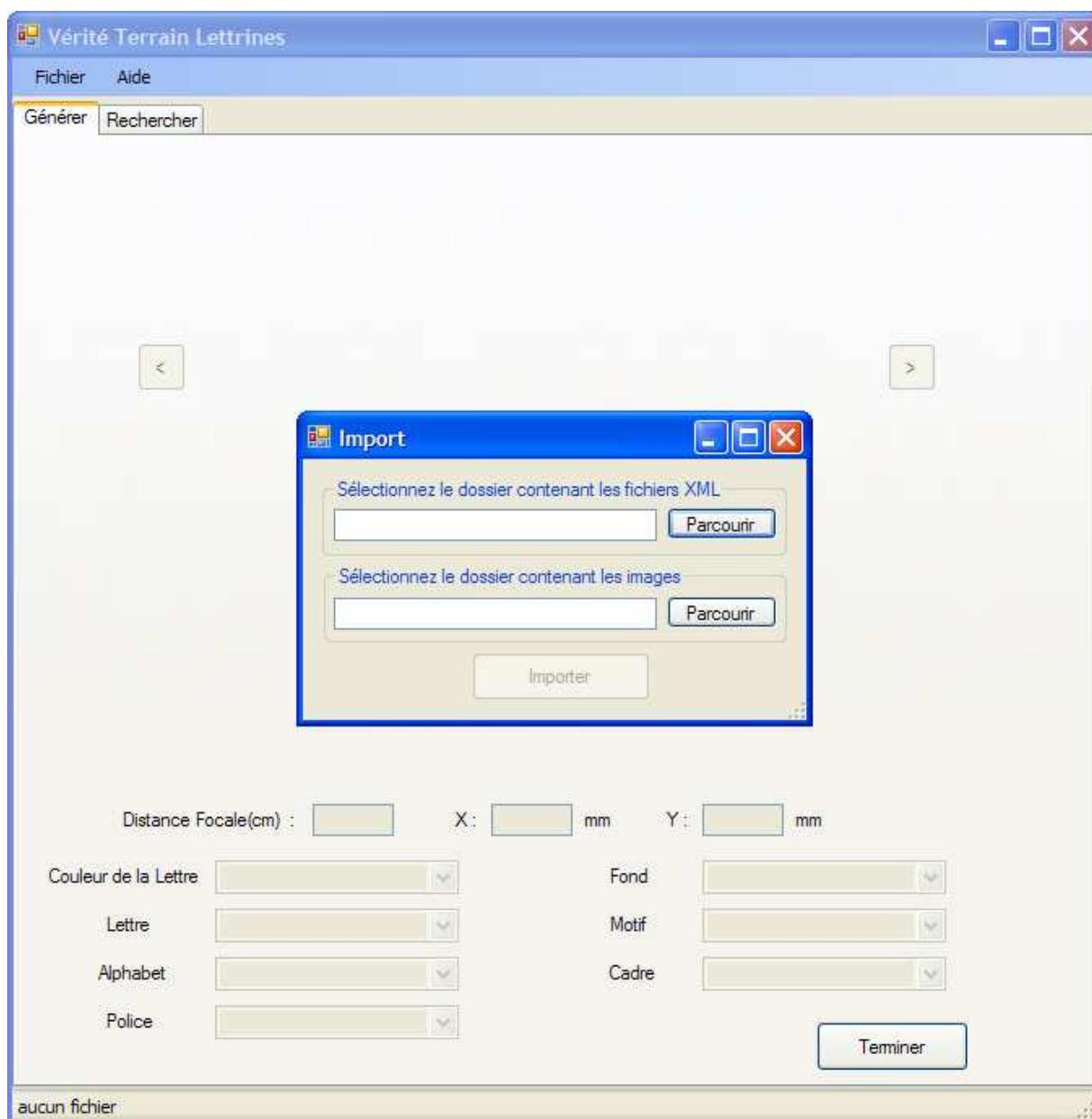
2.1.2. L'import d'images avec données associées

L'import d'images avec des données associées se fait par l'ouverture d'une fenêtre permettant d'aller choisir 2 répertoires, celui contenant les fichiers XML relatifs aux données, et celui contenant les images. Une fois les deux dossiers sélectionnés il est possible de cliquer sur le bouton « importer » qui ajoutera les images à la base en y associant les données contenus dans les fichiers XML.



Seules les images ayant un fichier XML associé sont chargées. Pour qu'un fichier XML soit associé à une image, celui-ci doit avoir comme nom le nom de l'image avec son extension, suivi de l'extension « .xml ».

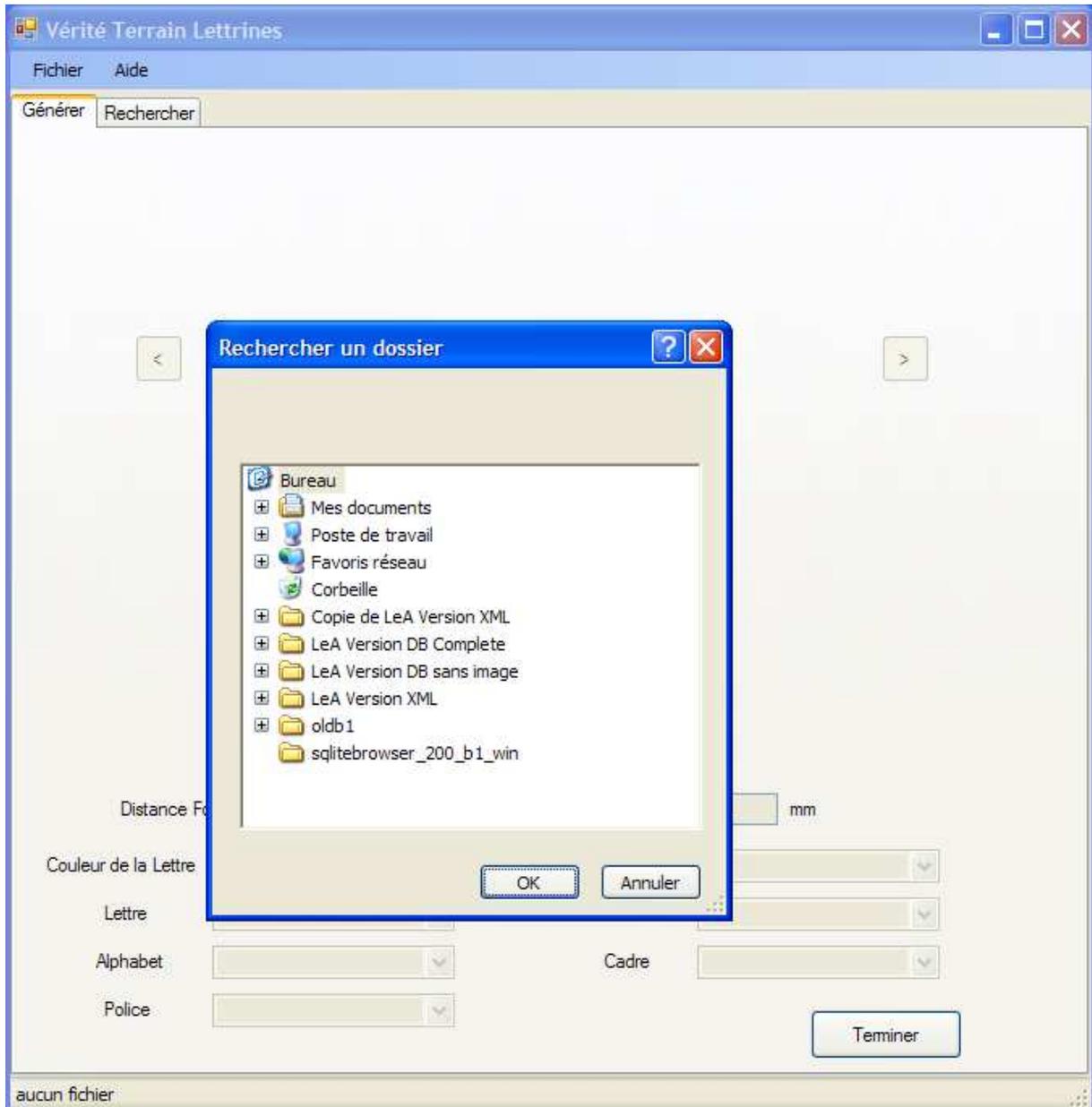
L'unicité des noms doit être respectée comme dans le point 2.1.1



Quitter l'application demandera s'il faut sauvegarder les modifications apportées.

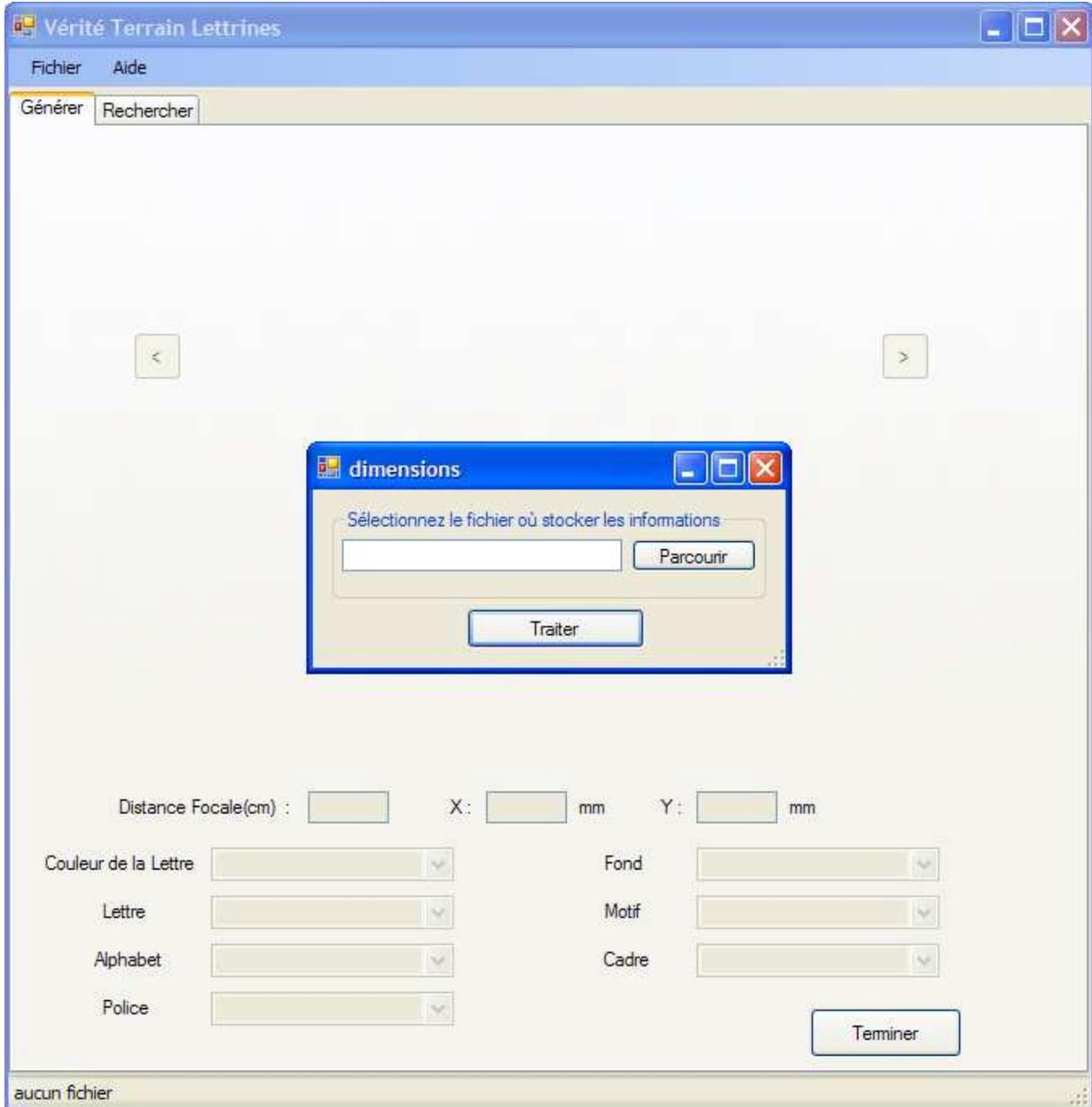
2.1.3. L'exportation des images et des données associés

L'export des données se fait par l'ouverture d'une fenêtre permettant de choisir le répertoire dans lequel seront stockés les fichiers. Les fichiers XML sont stockés dans un sous-répertoire nommé XML et les images dans un sous-répertoire nommé images.



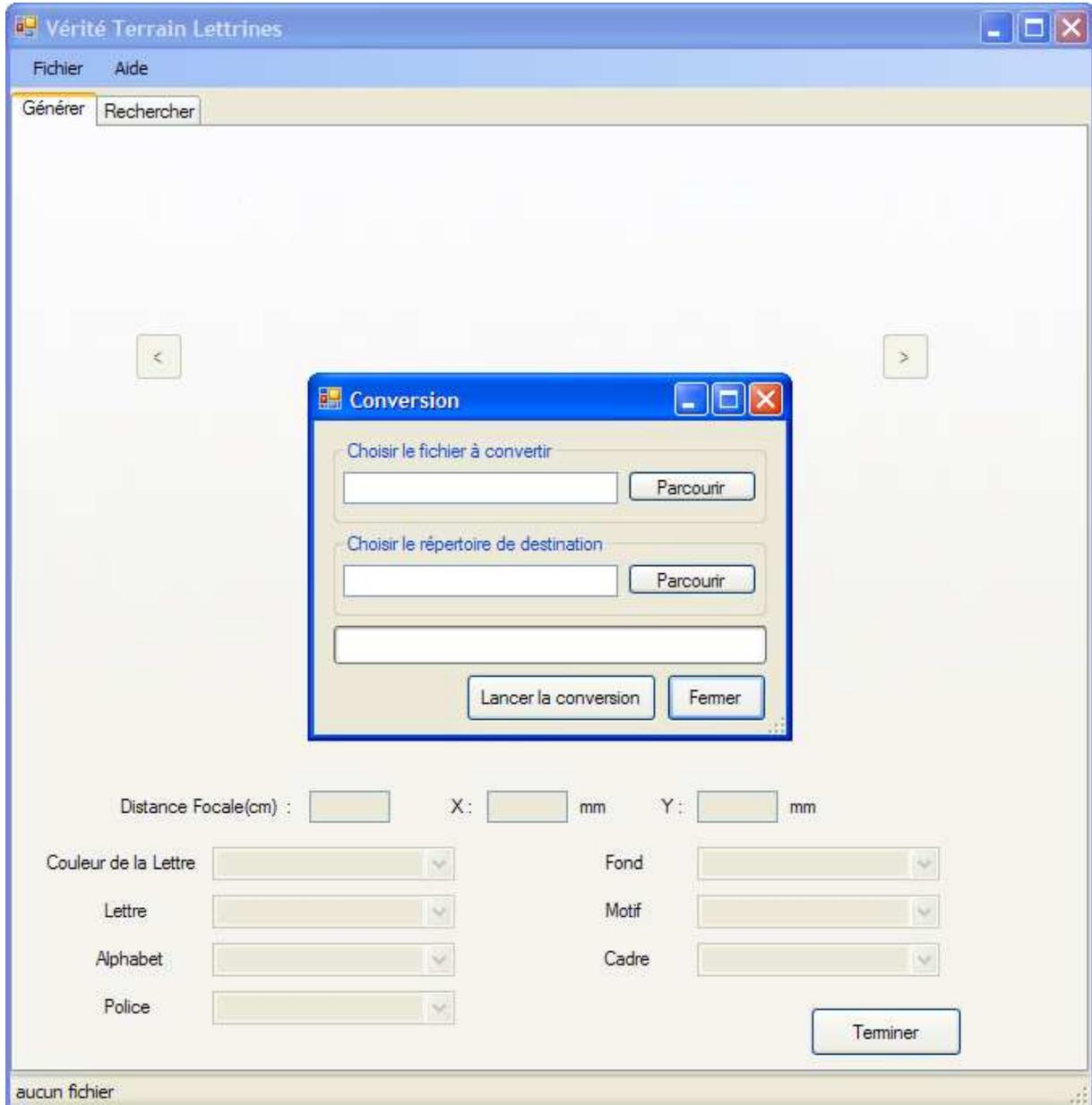
2.1.4. Génération d'un fichier contenant les dimensions des images.

L'entrée « Dimensions » ouvre une fenêtre permettant de déterminer le nom du fichier qui sera généré et le répertoire dans lequel il sera stocké.



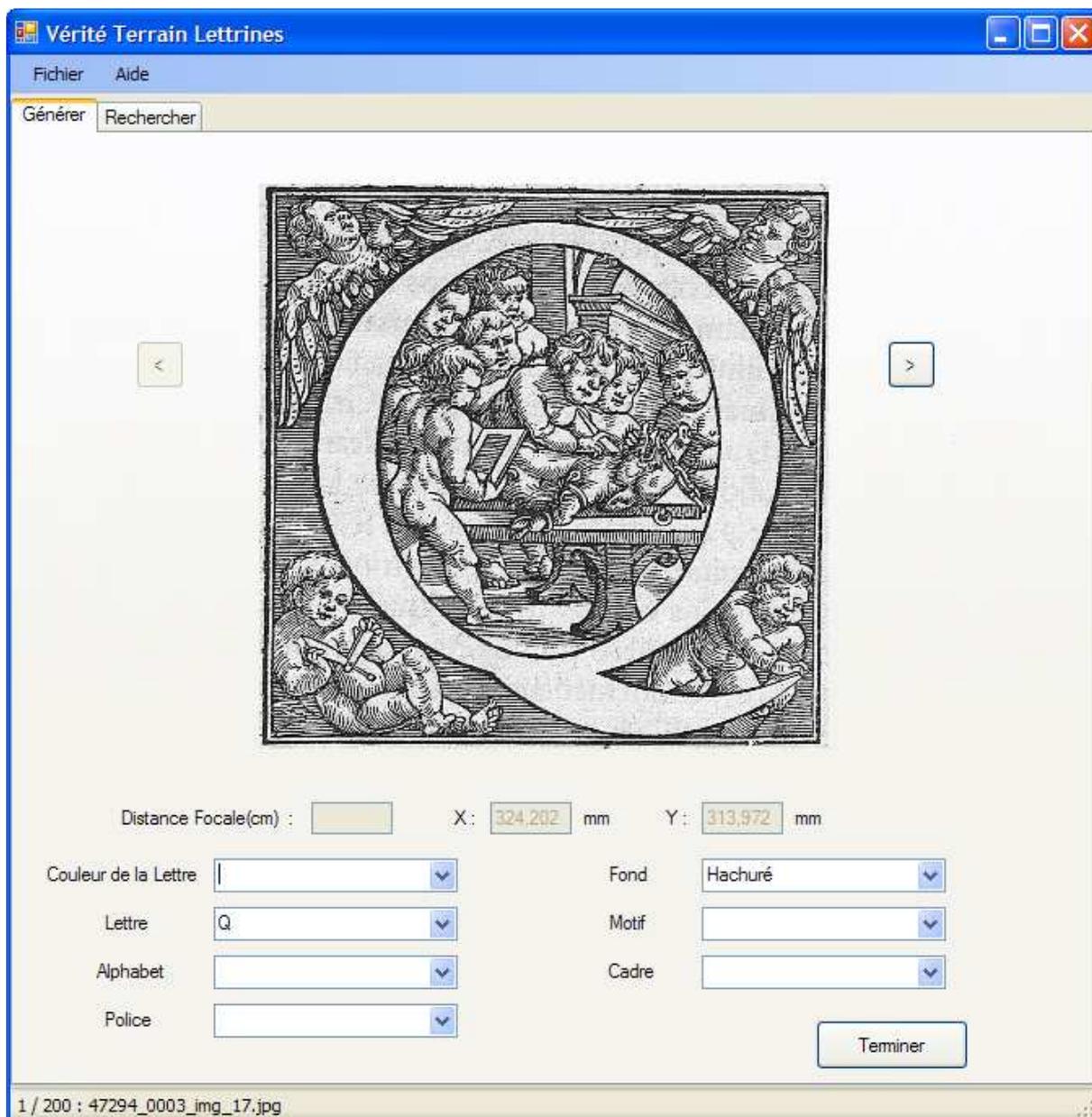
2.1.5. La conversion des fichiers Texte en fichiers XML

La conversion se fait par l'ouverture de la fenêtre permettant de sélectionner le fichier texte à convertir et de sélectionner le répertoire qui contiendra les fichiers XML résultant de la conversion.



2.2. L'onglet Générer

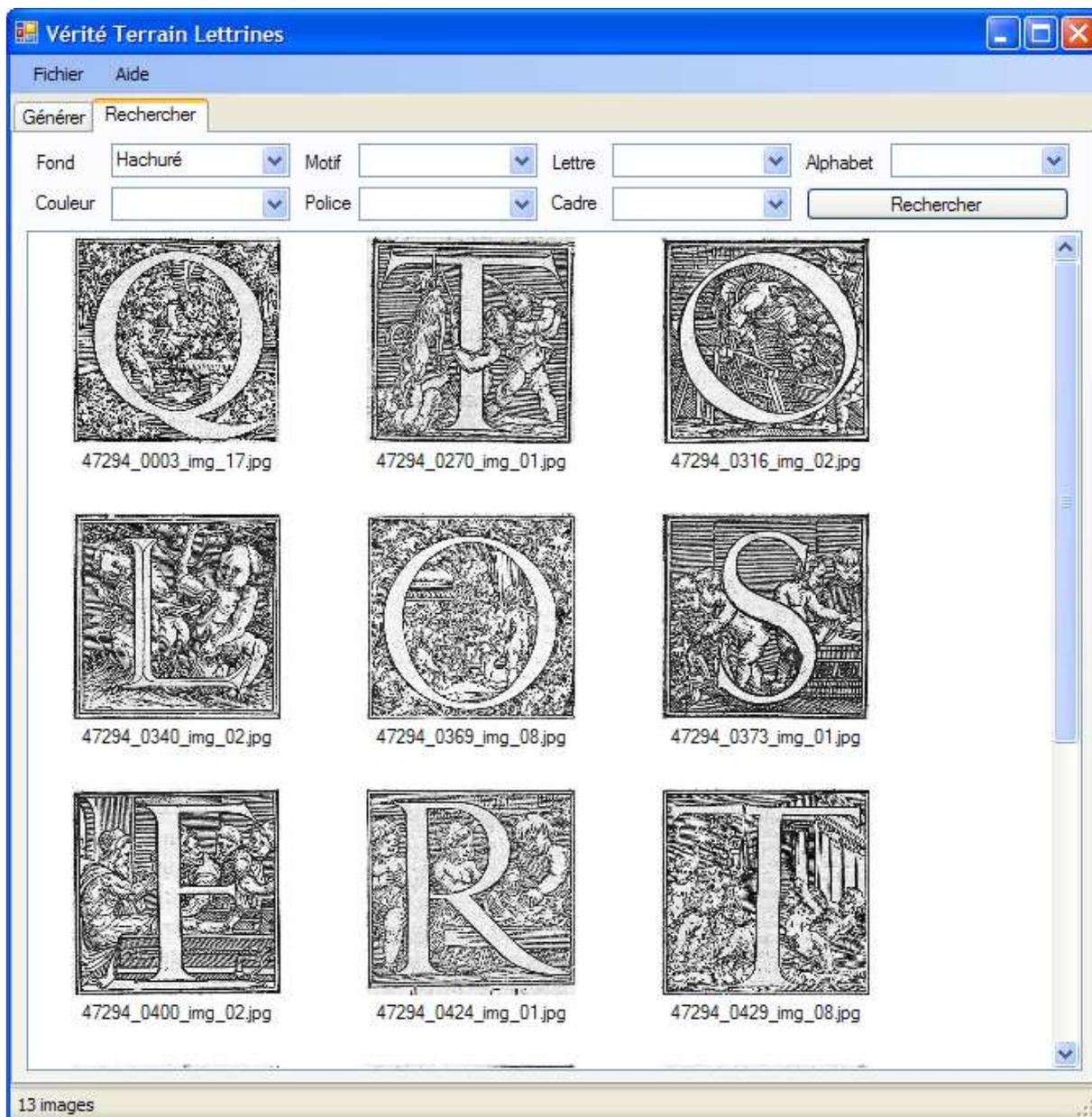
L'onglet Générer permet de naviguer dans la liste des images qui ont été importées grâce aux boutons situés de part et d'autre de l'image. Pour chaque image, les données déjà saisies ou importées sont affichées. Il est alors possible de les modifier.



Si des données associées aux images ont été modifiées, alors une fenêtre demandera s'il faut sauvegarder ces modifications.

2.3. L'onglet Rechercher

L'onglet Rechercher permet d'afficher les images ayant les propriétés indiquées dans les filtres de recherche.



Dans l'exemple ci-dessous, on affiche l'ensemble des images dont il a été dit que le fond été hachuré.