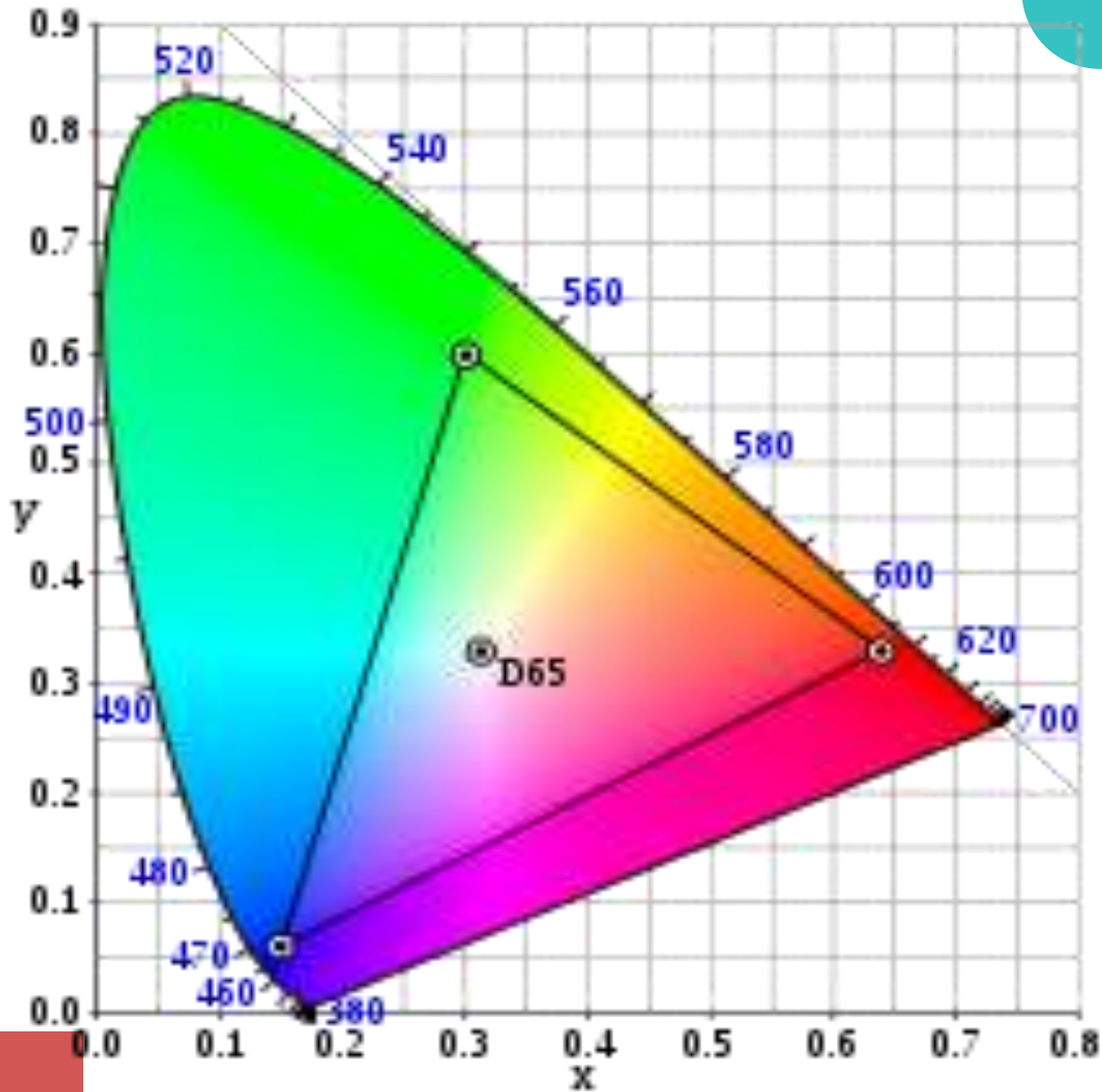


Projet Fondements de L'Informatique

ZOUGGARI Taha
TOUJANI Mohamed



L'École des Ingénieurs
Scientifiques



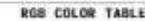
La Colorimétrie

- Image To table
- Table To Image : Trivial Method
- Table To KD Tree
- Table To Image : KD Tree method
- Comparaison entre les méthodes
- Tests

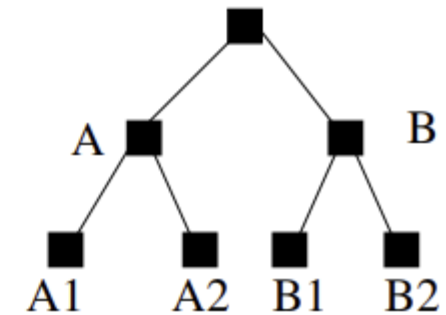
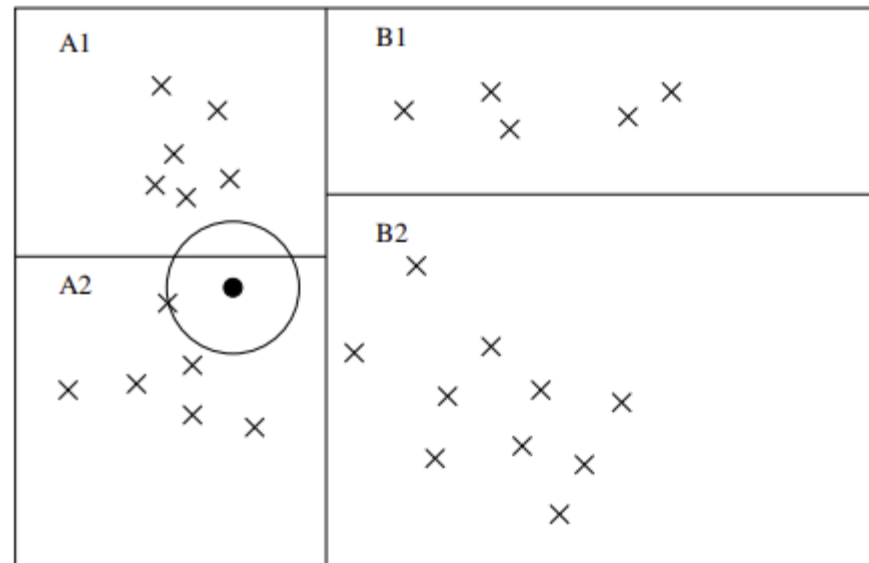
Representation de la couleur



- Trois couleurs de bases : RGB (red, green, blue)
- Une couleur : un entier appartenant à $[0, 255]$
- Une pixel : un tableau de trois couleur dont chaque case correspond à une Valeur de la couleur de base.
- Exemple : une pixel de couleur violet est représenté par ce tableau : $[\text{red}=127, \text{green}=0, \text{blue}=255]$



Manipulation des couleurs avec KD arbre



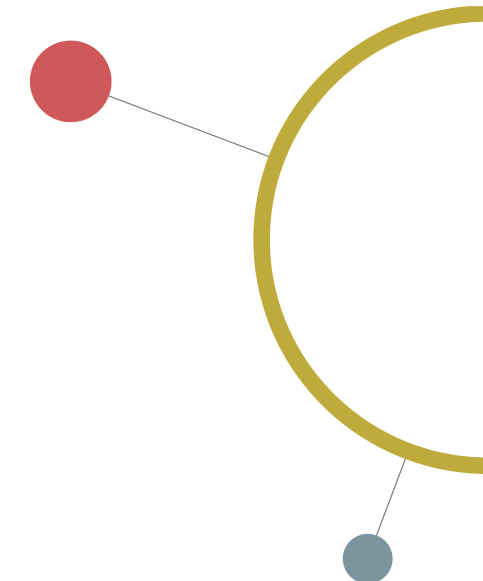


Comparaison Entre Les Résultats





Zelda.ppm



KD Tree Method

Tab: 128

T-EX: 0.9017



Trivial Method

Tab: 128

T-EX: 4.7



KD Tree Method

Tab: 1024

T-EX: 2.38442



Trivial Method

Tab: 1024

T-EX: 32.435211



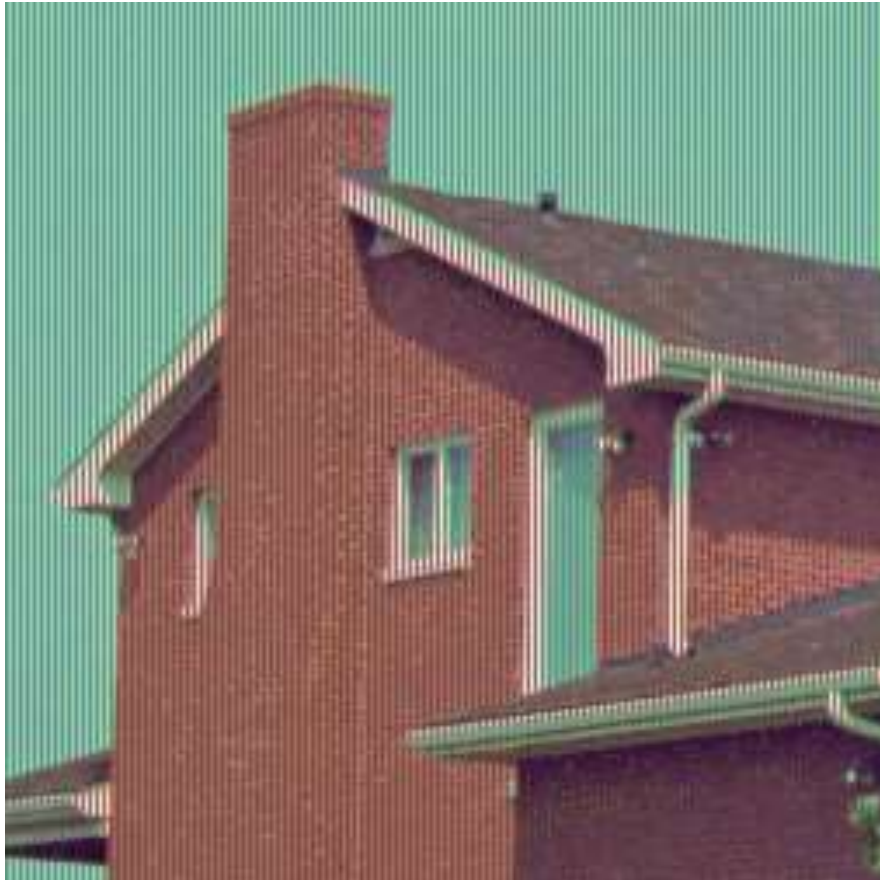


house.ppm

KD Tree Method

Tab: 1028

T-EX: 2.495



Trivial Method

Tab: 1024

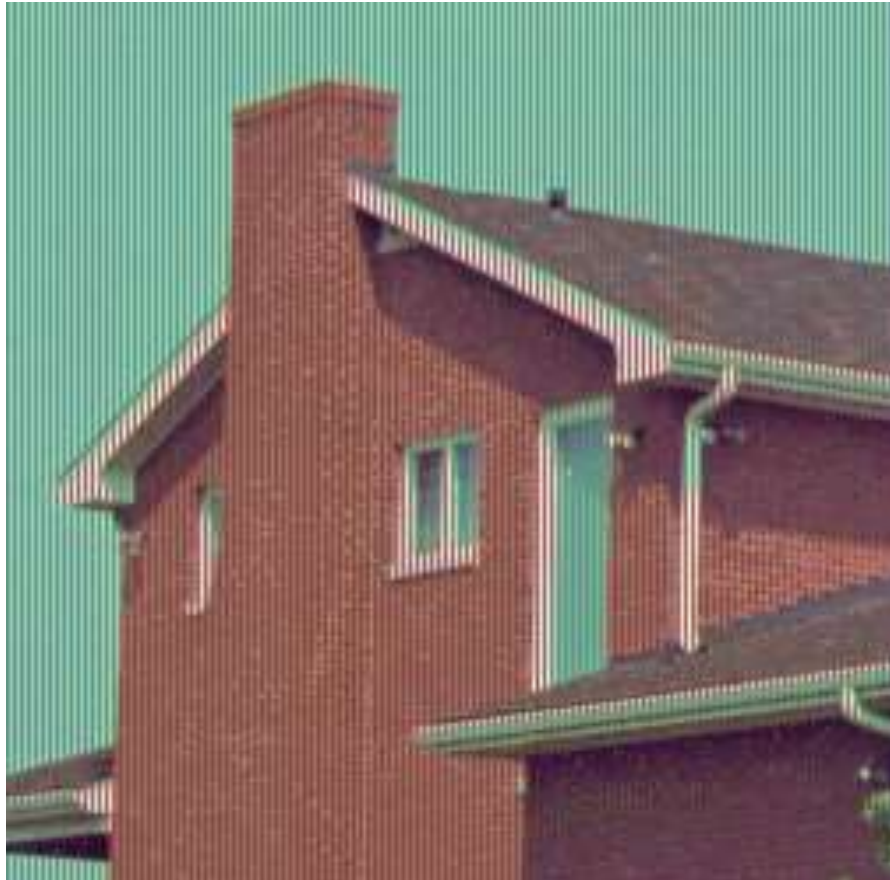
T-EX: 5.287607



KD Tree Method

Tab: 1024

T-EX: 3.3180



Trivial Method

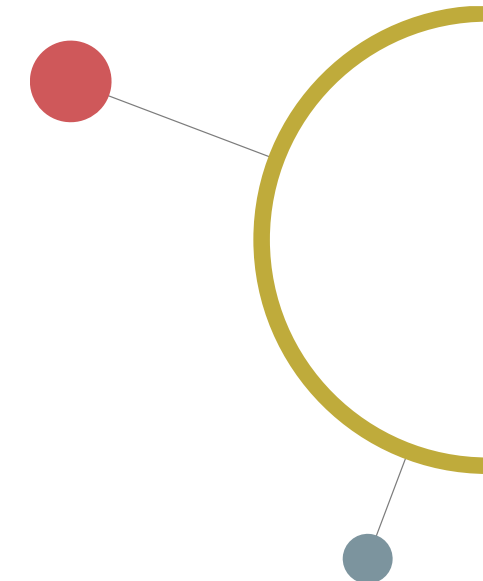
Tab: 1024

T-EX: 5.2478





file.ppm



KD Tree Method

Tab: 1024

T-EX: 3.288912



Trivial Method

Tab: 1024

T-EX: 6.3125



KD Tree Method

Tab: Zelda 1024



Trivial Method

Tab: Zelda -1024

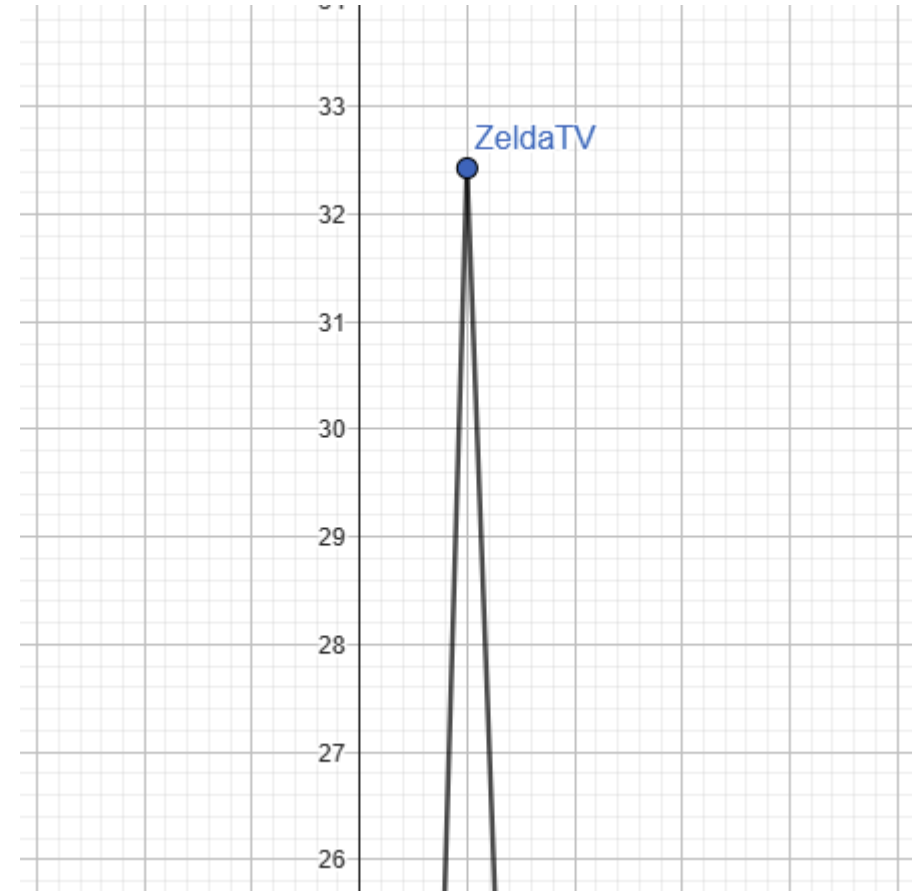
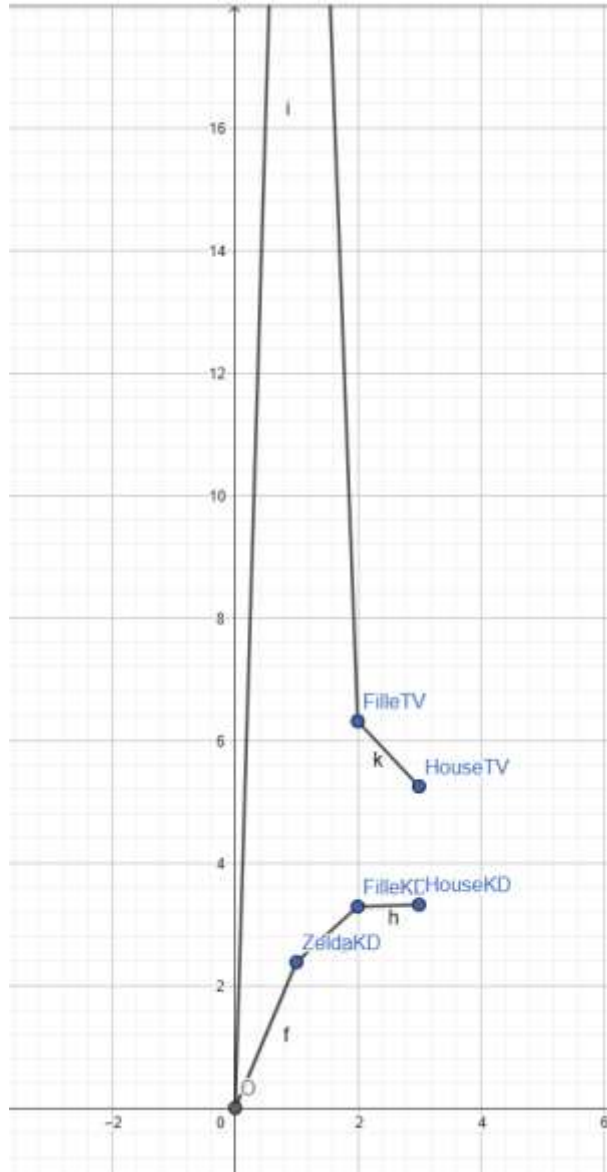




Comparaison Entre Les Méthodes



Representation du temps d'exécution de chaque image avec chaque méthode



Conclusion

MERCI
pour votre écoute



L'École des Ingénieurs
Scientifiques