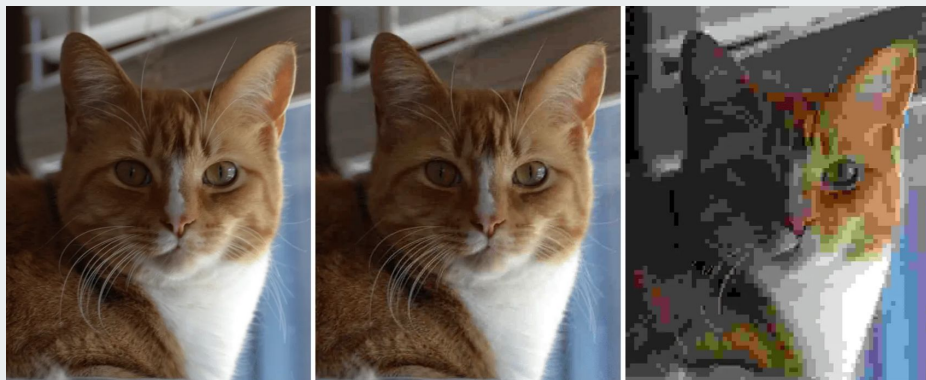


---

# Projet Compresseur universel d'images.

Timothée Bonetti, Arthur Conde salazar.



## Première méthode (type Jpeg)

- Transformation de couleurs. RGB to YCrCb.
- Sous échantillonnage de la chrominance.
- Découpage en blocs de 8px par 8px.
- DCT-II.
- Quantification.
- Codage de Huffman.

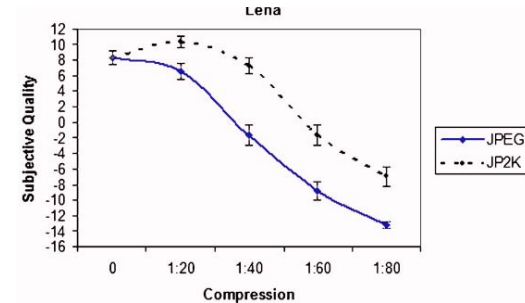
On peut contrôler la distorsion en contrôlant la quantification.



Image compressée avec JPEG

## Seconde méthode (type Jpeg-2000)

- On remplace la transformée en cosinus discrète par une transformée en ondelettes.
- Le reste reste sensiblement le même.
- On devrait obtenir une meilleure qualité d'image pour le même taux de compression.
- On devrait avoir plus grand temps de traitement.



## Mosaïque (choix n°2)

- Construction d'une banque d'image.
- Sous échantillonnage des images.
- Découpage de l'image en sous partie.
- Plusieurs méthodes de comparaison de tuiles.
- Choix de l'image optimal pour remplacer la tuile.

