

- Droits réservés à la compréhension
- + Image monochrome (grisaille) : une image contenant un nombre fini de points → pixels
 - + Profondeur : nombre de bits représentant un pixel → l'image.

- + Méthode de stockage
 - Bitmap : permet de représenter tout type d'image
 - Vectorielle : stocker sous la forme d'une définition mathématique.

$$\text{Taille fichier} = \text{taille d'image} \times \text{profondeur img}$$

- + Compression de données
 - (réduire l'espace nécessaire pour la représentation d'une certaine quantité d'information)
 - Destructive : perte de l'information
 - non destructive : pas de perte de l'information (compression)

$$\text{Quotient de compression} = \frac{\text{Taille initiale}}{\text{Taille finale}}$$

$$T_{\text{taux}} = \frac{1}{(Q) \text{ taux}}$$

$$\text{Gain} = 1 - T_{\text{taux}}$$

$$= \frac{TI - TF}{TI}$$

- l'info
- 3 étapes
- 1. Lecture symbolique pas générée.
 - 2. Remplacez chaque symbole par son code binaire.
 - 3. Ajoutez le. De longueur à code.

⇒ RLE / Code Huffman / méthode pas dictonnée

↳ compression non destructives.

* Compression destructive.

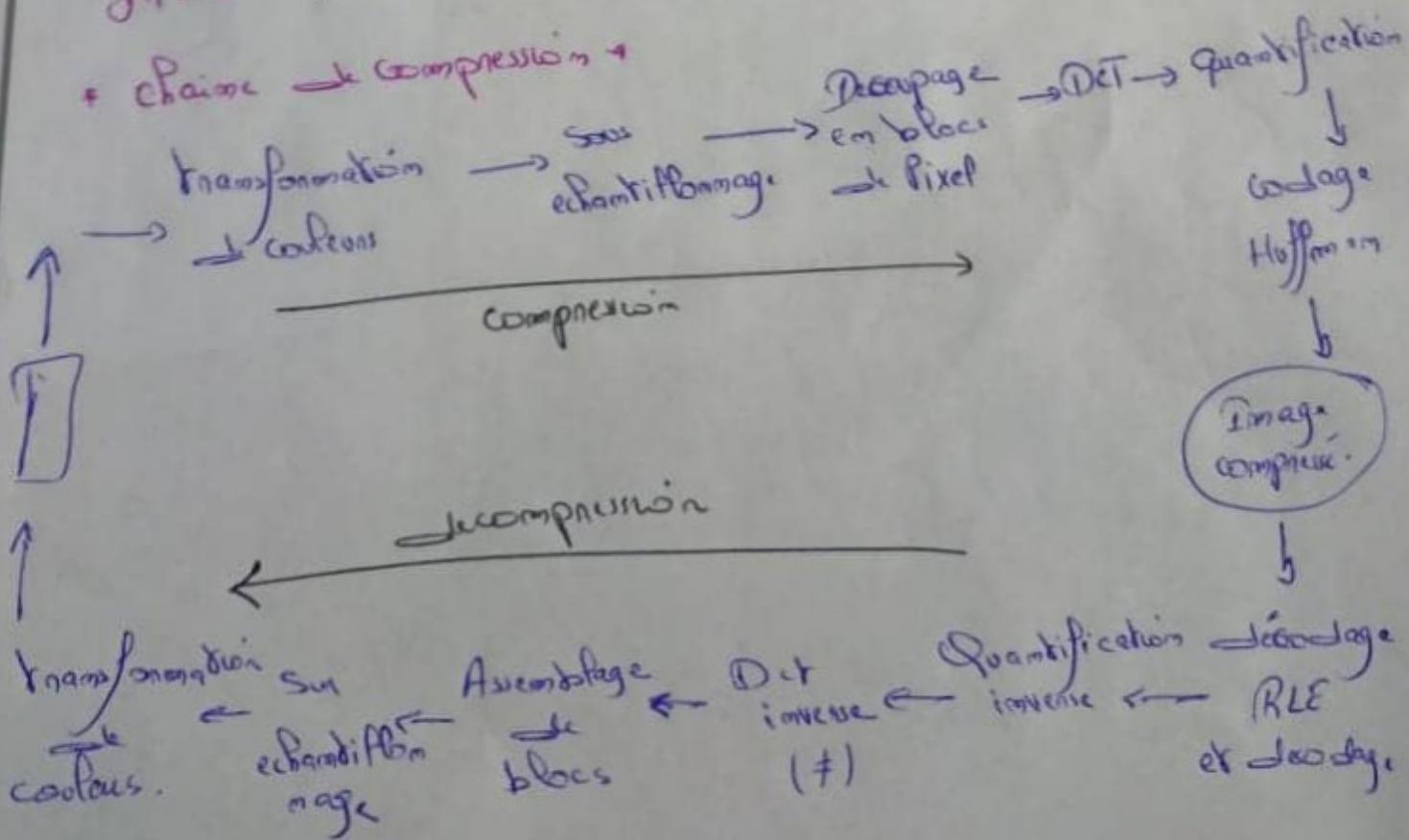
- sous échantillonnage -
 (ignore certains pixels)
 ↳ grand poste d'impression sont

- sous échantillonnage du -
 - couleurs -

* processus qui consiste
 à réduire la quantité
 de données d'une
 image.

JPEG : une méthode de compression

* Chaine de compression:



- Pour avoir une bonne compression
 $G \uparrow$ $E \downarrow$
 + programme
 + entrée quadratique
 + gain de compression élevé
 + entrée quadratique : l'angle minimal
- 3) RLE : réduire répétition d'apparition
- Ex. $ABBBCCD \rightarrow A\ 3B\ 2C\ D$ (sans espaces)
- + Parcourir une image
 Axe x
 Axe y
 zigzag
- 2) Le code Huffman :
 - Phase 1 : construction de l'arbre
 - classification des symboles
 - classe les deux faibles probabilités à une super proba.
 - Réordonner la table de poids par poids décroissant
 - Re-passer 2/3 pour obtenir un seul arbre.
- 3) Méthode par dictionnaire
 - 1 - Lister les symboles (alphabets) avec fréquence
 - 2 - Passerment des symboles selon la fréquence
 - 3 - dictionnaire

1ère passe