



---

# Compression basée super pixels

---

## Groupe 4.3 - Projet Image

### *Auteurs :*

AMSALHEM Oren - 22206713

COMBOT Evan - 22315218

### *Enseignants :*

PUECH William

REINDERS Erwan

# Recherche pour algorithme TASP

Nous voulons améliorer les zones des supers pixels en les rendants "textures aware", soit l'algorithme TASP. Il s'agit de calculer la distance de couleurs des zones considéré "plus proche voisin" de la zones courante, dans le super pixel. nous pourrons ensuite calculer une distance d'unicité entre un pixel et un superpixels de la meme manière, la distance d'unicité est calculé avec la disatnce de position de la zone des plus proche voisin. Les plus proches voisin sont defini grâce à un algorithme "match patch" trouvé ici :

[https://gfx.cs.princeton.edu/pubs/Barnes\\_2010\\_TGP/index.php](https://gfx.cs.princeton.edu/pubs/Barnes_2010_TGP/index.php)

## Interface graphique bien avancé

Nous avons très bien avancé l'interface graphique. Nous avons intégré l'algorithme SLIC en trouvant un moyen pour gagner énormément de performances. Nous avons également ajouté le fait de choisir entre la compression palette ou non. On peut aussi choisir entre l'interpolation billinéaire et le plus proche voisin.

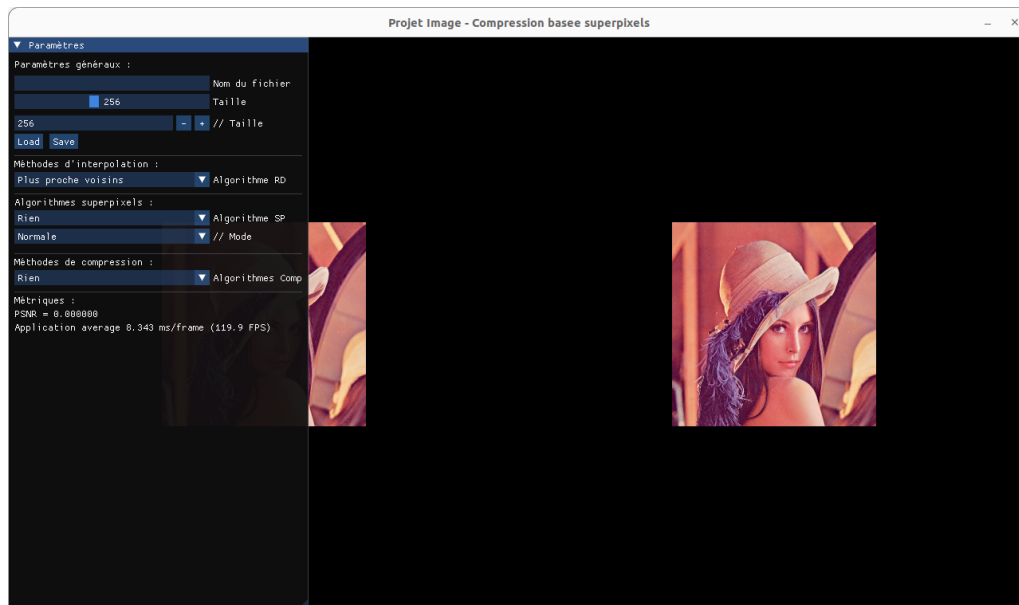


FIGURE 1 – Interface graphique

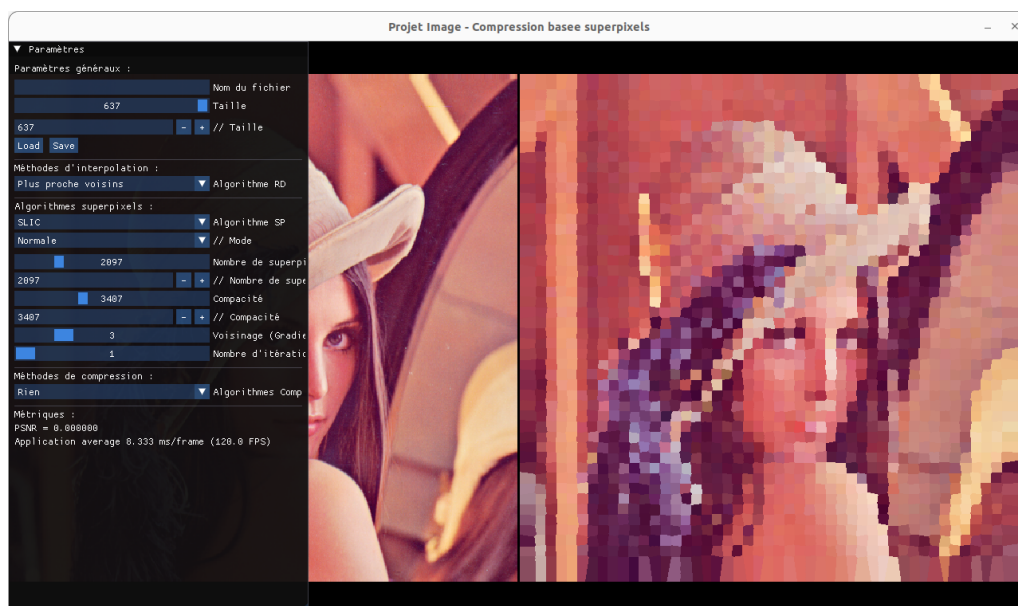


FIGURE 2 – Algorithme SLIC appliqué sur une image de taille 640x640