

Quadtree

sa e silva bruno

7 décembre 2022

1 Introduction

Le principe du codage d'image en quadtree est de couper l'image en 4 plus petite image jusqu'à que la couleur de tout les pixel qui compose l'image soit la même.

2 Présentation

Mon projet utilise OpenGL pour afficher une image en ".ppm" qui servira de base, puis on créeras un graphe quadtree qui contiendra les couleur qu' on stockera dans un fichier ".qdt".

Pour afficher l'image a partir du fichier ".qdt", il suffit de récupérer l'arbre dans le fichier puis de mettre la bonne couleur au bon pixel est de l'afficher avec opengl

3 fonctionnement

On écrit make pour compiler, puis on ecrit `"./quad lenomdefichier.ppm"`.

Quand l'image s'affichera faire un clique droit compresser l'image afficher deviendras toute noir et un message compresser s'affichera.

Qn peut fermer la fenêtre est écrire `"./quad -d lenomdefichier.qdt"` cela ouvrira une qui affichera l'image décompresser et la message décompresser après plus ou moins 1 sec(le temps de création de l'image).

4 Commande

```
make
./quad lenomdefichier.ppm
./quad -d lenomdefichier.qdt
```