

RATTRAPAGE IN204

Diego Pincer



1. Représentation des Images :

- Les images sont représentées par des objets de la classe CImg de la bibliothèque CImg. Cette classe permet de manipuler des images en diverses dimensions, couleurs et canaux.
- Les images chargées sont des objets de type CImg<unsigned char>, ce qui signifie que chaque pixel est représenté par des valeurs de type unsigned char.

2. Représentation des Pixels :

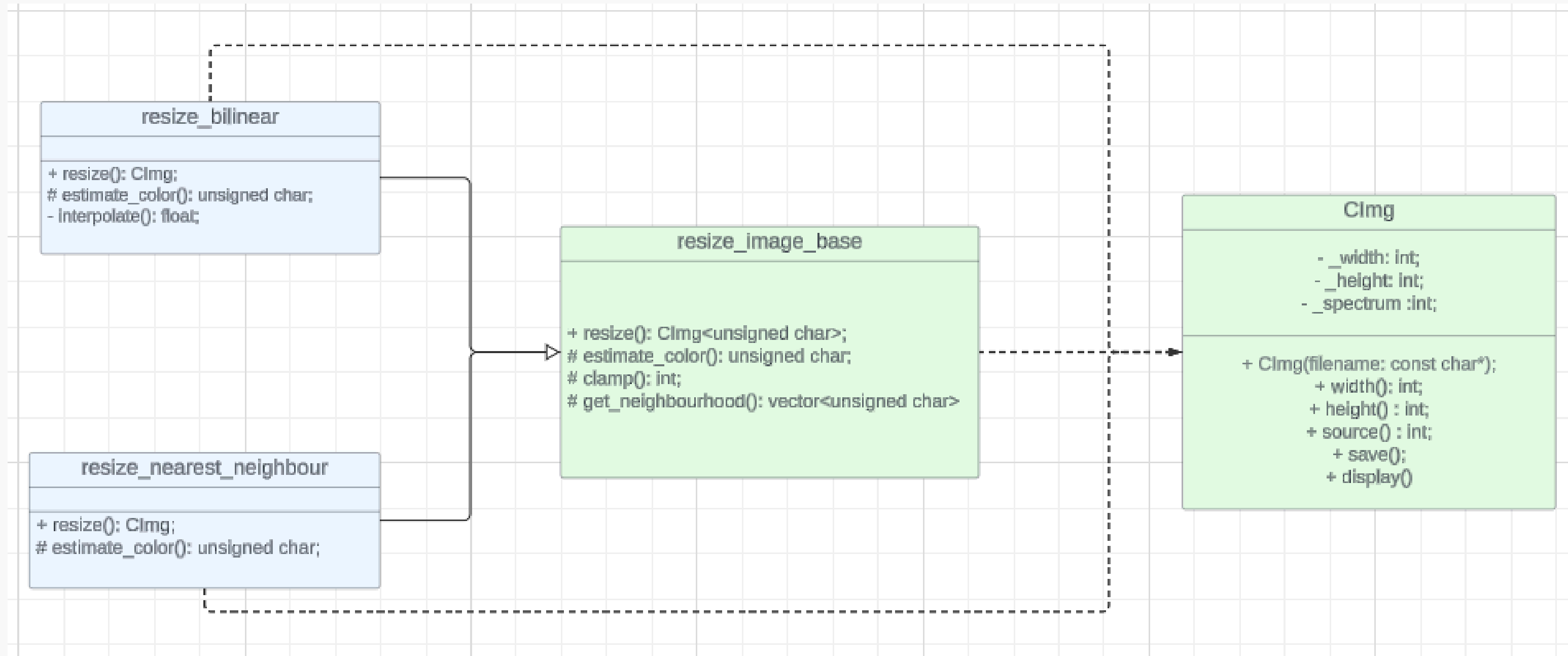
- Les pixels dans les images sont accédés directement via les méthodes de la classe CImg. Par exemple, lors du redimensionnement, le code accède aux pixels en utilisant les coordonnées (x, y) et manipule les valeurs pour calculer le pixel redimensionné.
- Dans la méthode estimate_color des classes resize_nearest_neighbour et resize_bilinear, les pixels sont manipulés directement pour appliquer les techniques d'interpolation.

3. Visualisation des Images :

- La visualisation des images peut être effectuée directement via les méthodes de la bibliothèque CImg, comme display, qui affiche l'image à l'écran.
- La visualisation n'est pas directement implémentée, mais elle peut être réalisée après le redimensionnement en utilisant les fonctionnalités de la bibliothèque CImg.

HIERARCHIE

+ Public
Protected
- Private



- [1]"Resampling" in Handbook of Medical Imaging
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B9780121197926500668>
- [2]"Bilinear Interpolation" on ScienceDirect
<https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/bilinear-interpolation>
- [3]"Scaling with Nearest Neighbor Interpolation" on VT CS Courses
<https://courses.cs.vt.edu/~masc1044/L17-Rotation/ScalingNN.html>
- [4]"Bilinear Interpolation" on x-Engineer
<https://x-engineer.org/bilinear-interpolation/>

MERCI!