Compresseur universel d'images 4K

BERNARDON Vincent, BIREMBAUT Mateusz

Table des matières

- Etat de l'art
- SLIC
- Résultat de SLIC
- SDGT
- Tâches à réaliser

Etat de l'art

Transformation en Cosinus Discrète



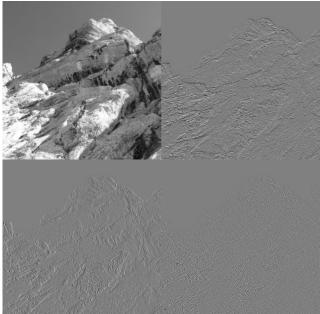
Three levels of JPG compression. The left-most image is the original. The middle image offers a medium compression, which may not be immediately obvious to the naked eye without closer inspection. The right-most image is maximally compressed.

murphy-compressed-252e13b55718412982ef031a965dbaff.png (1500×699)

Etat de l'art

Compression par Ondelettes





Quantification Vectorielle

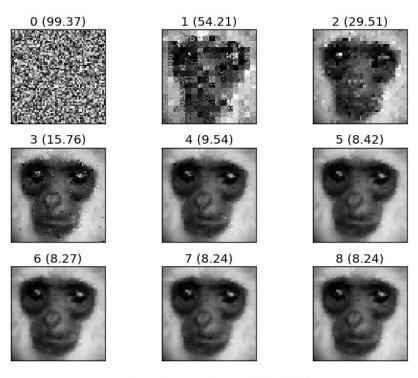




<u>Image-Compression-with-Vector-Quantization/simulation4/test</u>/
<u>/Lenna/Lenna512.png at master ·</u>
<u>herleeyandi/Image-Compression-with-Vector-Quantization</u>

Etat de l'art

Compression Fractale



monkey 64 4 8.png (800×600)

SLIC: Simple Linear Iterative Clustering

Principe:

Similaire à K-means vu en cours avec les différences suivantes :

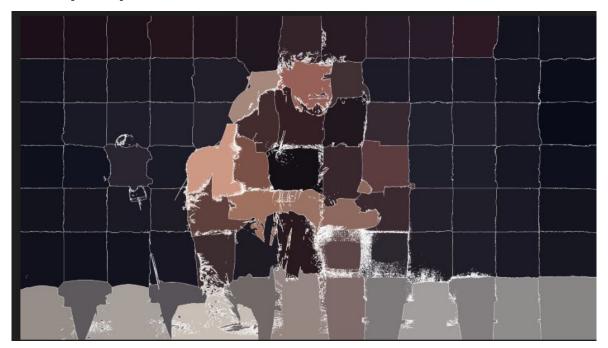
- Superpixels placé de manière uniforme sur une grille et pas des centroïdes aléatoires.
- pour chaque pixel, on calcule la distance avec les superpixels proche et on l'associe au plus proche dans l'espace RGB

SLIC : Image de Base

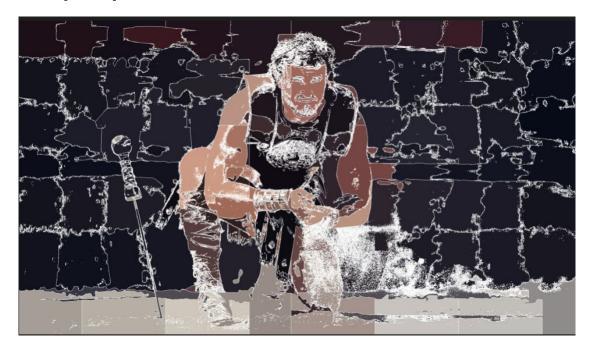


Gladiator 2 Lucius Movie Paul Mescal Wallpaper 4K HD PC #3483b

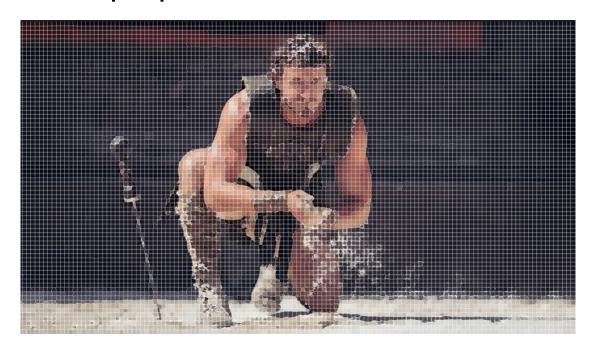
SLIC: 100 superpixels et m = 250

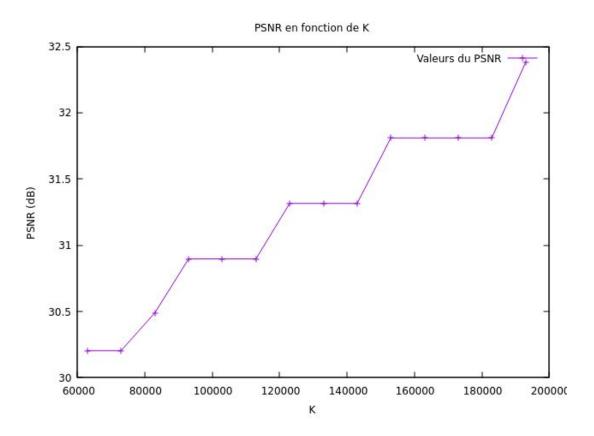


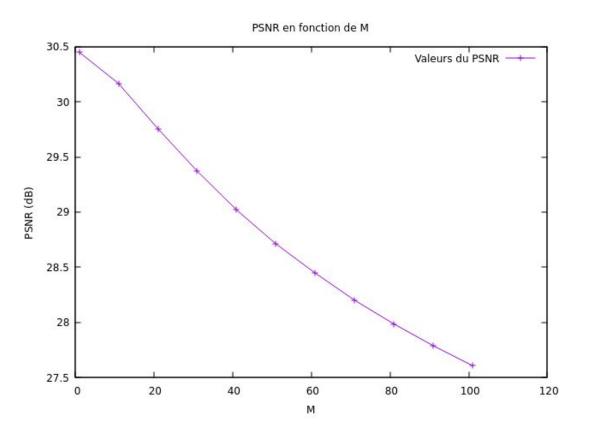
SLIC: 100 superpixels et m = 20

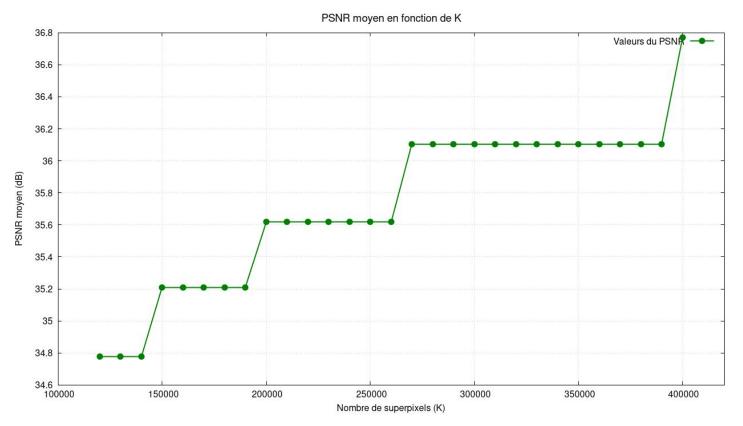


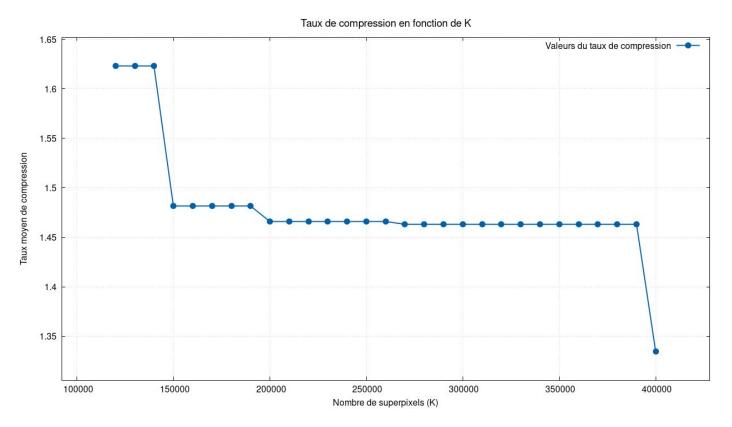
SLIC: $10\ 000$ superpixels et m = 250

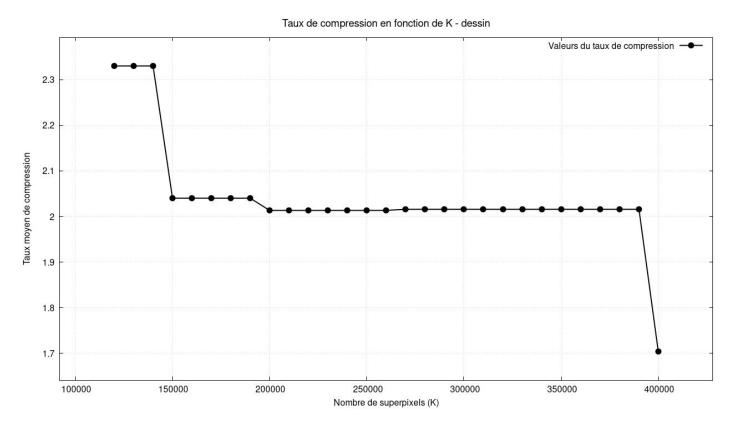


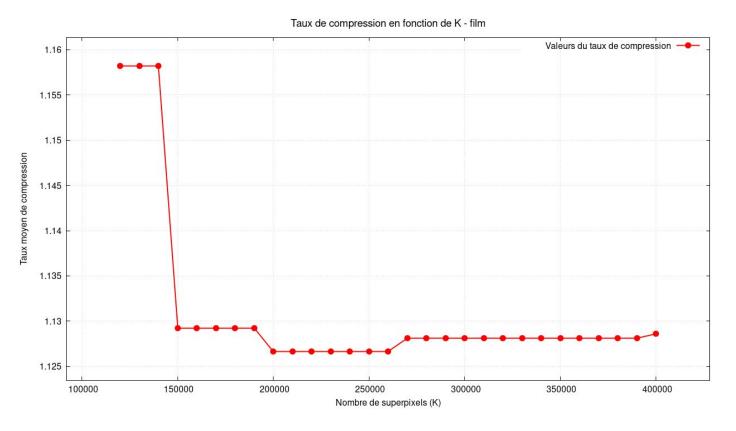


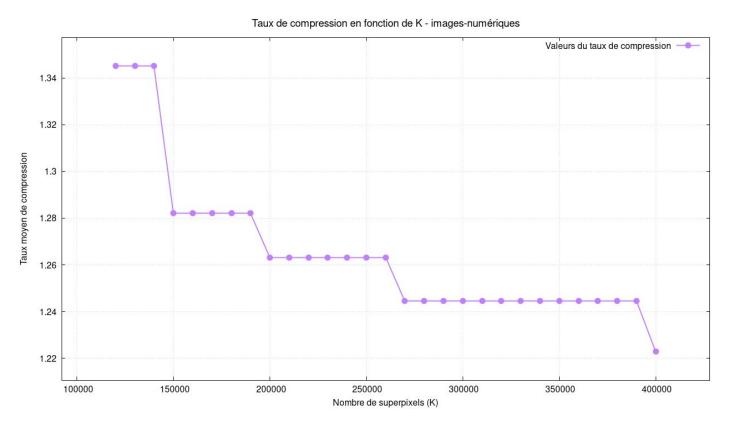


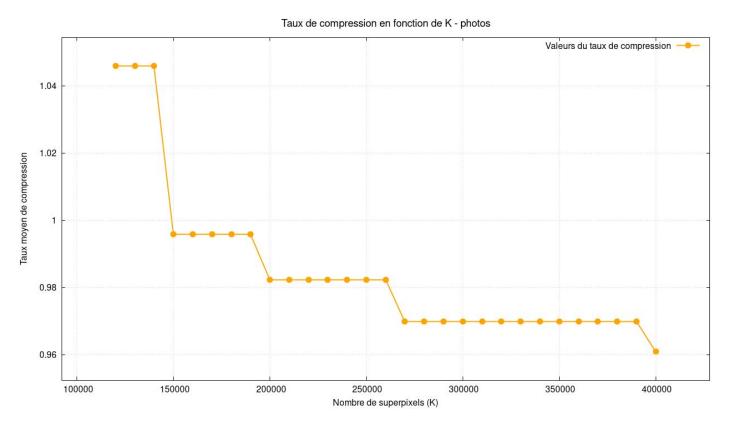








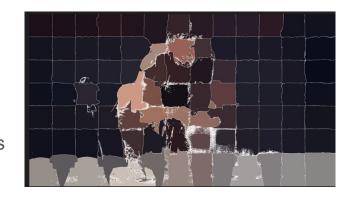




SDGT: Superpixel Driven Graph Transform

Principe:

- Segmentation de l'image avec SLIC
- Fusionner les superpixels voisins similaires
- Pour chaque Superpixels :
 - Créer un graphe à partir des pixels qui lui sont associés
 - Effectuer une GFT (Graph Fourier Transform)
 - Quantification



Tâches prévues

Terminer l'implémentation de SDGT

Comparer les résultats de SLIC et SDGT

Faire une interface logiciel