Multimedia Homework #4 Report

102062111 林致民

這次的作業要我們實作motion estimation,然後比較使用不同的演算法實作出來會有什麼差別。

Full Search:

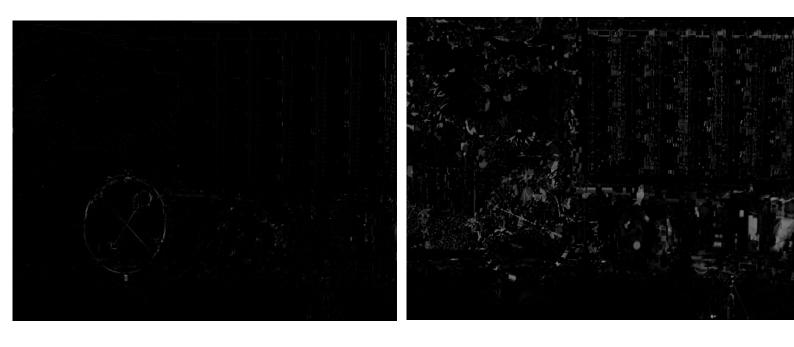
這個演算法就沒什麼特別的地方,就只是暴搜,首先枚舉所有在target frame的macroblocks,然後對應到reference frame上macroblock,從這個macroblock向四周擴展d個距離,然後在這個範圍內,枚舉出所有的的macroblock,找出與target frame上的macroblock產生最小的SAD,並起把他的位移值記錄下來,這個位移值就是這個reference frame 中macroblock 的 motion vector。然後跑完全部的frame大概跑了4分鐘左右(orz.....)

2D Logarithmic Search:

這個演算法的精神在於,如果我發現周圍的macroblock的SAD比我當前這個macroblock的SAD還小,那麼我就跳到下一個點,反之,我就縮小搜索範圍(d = d/2),直到 d = 1的時候,去檢查周圍到底有沒有比我還小的SAD,有的話就回傳那一格與原點(每一個macroblock)所代表的向量。

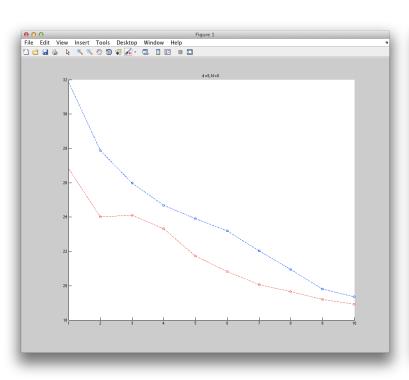
(a) 這一題是要我們識做兩種演算法+兩種不同的搜索範圍+兩種不同的macroblock size+兩張不同的frame 所生產出來的residualimages。所有產生的結果都是在'output/'資料夾底下,至於他們之間的差別在(b)會討論。

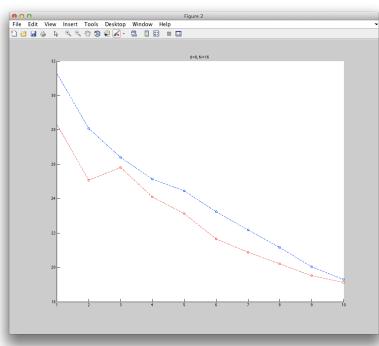
其實可以很明顯看到,距離007 frame 越遠的frame,他的誤差值就越大, (以d=8, N=8為例,左邊是008,右邊是017)



(b) 所有frame的PSNR plot:

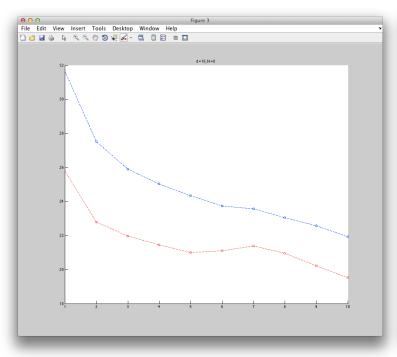
藍色是full search 紅色是2D-logarithmic。

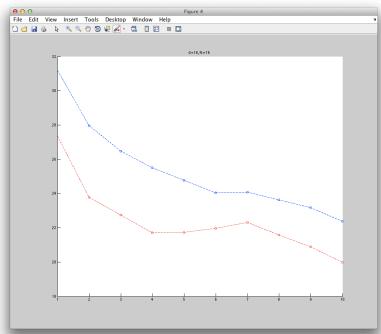




$$d = 8, N = 8$$

$$d = 8$$
, $N = 16$





d = 16, N = 8

d = 16, N = 16

對於PSNR,PSNR value越大,壓縮出來的品質會越好。從結果上來看,的確full search的品質比2D-logarithmic還要好。然後他們兩個都有個共同點,就是離007 frame越遠的frame,他的PSNR value就越小,也就是說誤差會越大。

再來,相同距離之下,N(macroblock size)越大,PSNR就會越低,對於較大的macroblock並不會使品質上升。相同的macroblock size,對於full search可能比較沒什麼差別,但是對於2D-logarithmic 來說,他的PSNR會大一點,由於2D-logarithmic他的誤差比較大,增大搜索範圍有助於品質的提升。

(c) 分析不同演算法,還有測量其時間。

假設圖片的長寬一樣(因為太接近所以就取一樣的) = m

Search range : d

macroblock size : n

Full search:

從頭找到尾:0((m/n) ^ 2)

枚舉匹配(SAD)的起點:0((n+2d)^2)

枚舉起點後計算一個macroblock的SAD: 0(n^2)

時間複雜度:

 $0((m/n)^2) * 0((n+2d)^2) * 0(n^2)$

 $= 0(m^2) * 0((n+2d)^2)$

 $= 0(m^2) * 0(n^2 + 4nd + 4d^2)$

2D-logarithmic:

從頭找到尾:0((m/n)^2)

查找最小SAD的macroblock: 0(log(d))(以2為底)

每一次計算SAD的複雜度:0(n^2)

時間複雜度:

 $0((m/n)^2) * 0(log(d)) * 0(n^2)$

 $= 0(m^2) * 0(\log(d))$

測量:

對於 full search 來說,

由於複雜度0(d^2)的關係

d增加一倍(x2)

他的時間也會增加三倍(x4)

對於2D-log來說,d增加一倍

增加 log(2d) / log(d) = 1.xxxx倍

理論增長倍數 和 實際測量增長倍數 其實是差不多的。(右圖結果顯示)

full_search_time_D_8 =

6.1267

 $full_search_time_D_16 =$

22.2104

log_search_time_D_8 =

0.8406

log_search_time_D_16 =

0.9101

>>