

Abstract

Inhaltsverzeichnis

1	Verlustbehaftete Kompression von volumetrischen Punkten	1
2	State of the Art	2
2.1	JPEG/JFIF Bildkompression	2
2.2	PointCloud Kompression	3
2.3	Curve Fitting	3
2.4	3d Mesh Kompression	3
2.5	Signal Approximation	3
2.6	Entropie Kodierung	3
3	Kompressionsverfahren der Feldlinien	4
3.1	Ist-Komprimierung	4
3.2	Lösungsansatz: Adaptives Subsampling	4
3.2.1	Adaptives Subsampling	4
3.2.2	Entropie Kodierung	5
3.3	Lösung 1, Diskrete Kosinus Transformation	5
3.3.1	Subsampling	5
3.3.2	Randbehandlung	6
3.3.3	Cosinus-Transformation	6
3.3.4	Quantisierung	6
3.3.5	Ablegung ins Fits Format	6
3.3.6	Entropie Kodierung	6
4	Qualitätsmessung der dekomprimierten Daten	7
4.1	Auswahl und Erhebung der Testdaten	7
4.2	Berechnung der Standardabweichung	7
4.2.1	Allgemeiner Fall	8
4.2.2	Randbehandlung	8
4.2.3	Berechnung der Standardabweichung	9
4.3	Berechnung der angepassten PSNR-HVS-M	9
4.3.1	Contrast Masking	10
4.3.2	Umsetzung und Anpassung für diese Arbeit	10
4.3.3	Wertebereich und Grenzen der PSNR	10
5	Implementation	11
5.1	Software Architektur	11
5.1.1	Mehrstufiges Vorladen und Caching	12
5.1.2	Asynchrone Aufrufe mittels Executor Services	12
6	Resultate	13
6.1	Lösungsansatz: Adaptives Subsampling	13
6.2	Lösungsansatz: Diskrete Kosinus Transformation	14
6.2.1	Variante: DCT	14
6.2.2	Variante: Ableitung+DCT	15
6.2.3	Variante: Ableitung+PCA+DCT	16
6.2.4	Variante: Ableitung+DCT+Byte Kodierung	16
6.2.5	Variante: Randbehandlung+DCT+Byte Kodierung	17
7	Diskussion	19

8	Fazit	20
9	Anhang	22
10	Ehrlichkeitserklärung	23

1 Verlustbehaftete Kompression von volumetrischen Punkten

In verschiedene wissenschaftliche Simulationen produzieren grosse Mengen an Daten. Man möchte Schwingungen, Flugbahnen, Flüsse, Kraftfelder etc als Linien im dreidimensionalen Raum visualisieren. Die Linien können als Folge von volumetrischen Punkten dargestellt werden. Die Datenmenge ist oft zu gross als dass sie in sinnvoller Zeit über eine Internetverbindung übertragen werden können. Deshalb soll im Rahmen dieser Arbeit eine verlustbehaftete Kompression entwickelt werden, welche die Datenübertragung ermöglicht.

teilchenphysik, sonnenforschung, feldlinien Konkreter Anwendungsfall der JHelioviewer. Visualisiert Satellitenmessungen und Simulationen. Mittels PFSS werden die Feldlinien simuliert. Datenmenge soll nun auf den jeweiligen JHelioviewer des Sonnenforschers übertragen werden. (Feldlinienbild). Resultate

Der JHelioviewer ist eine Applikation, die zur Analyse von Sonnendaten verwendet wird. Es wird international zur Sonnenforschung eingesetzt und wird von der FHNW zusammen mit der ESA entwickelt. Momentan ist eine neue Version des JHelioviewer in Entwicklung, welche die Sonne im dreidimensionalen Raum darstellt. Ein Feature von JHelioviewer ist die Magnetfeldlinien darzustellen und zu animieren, die Abbildung 1 zeigt die Visualisierung. Es wird zwischen drei Feldlinien Unterschieden: Linien, die auf der Sonne starten und wieder

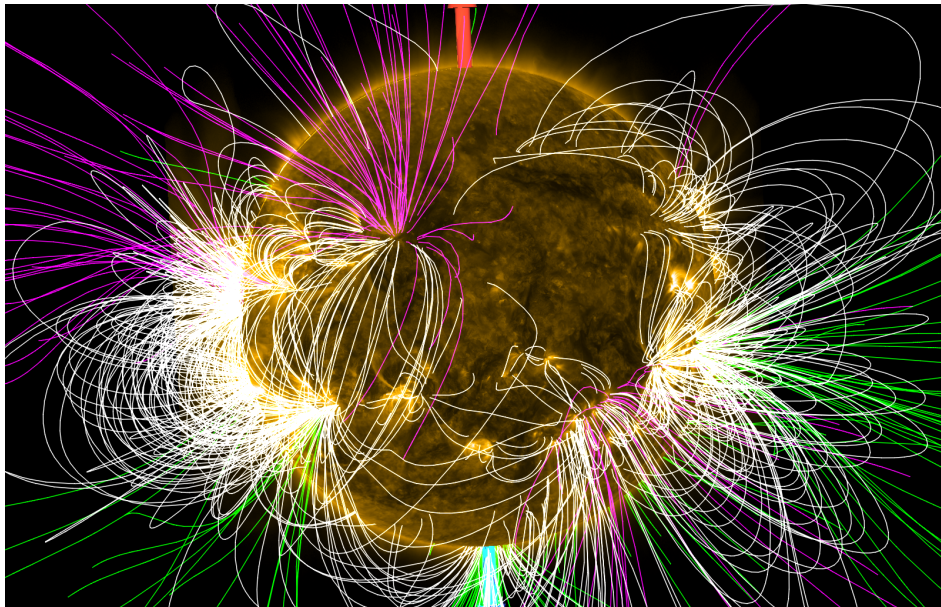


Abbildung 1: Visualisierung der Feldlinien im JHelioviewer

auf der Sonne landen, auf der Sonne starten und ins Weltall führen oder vom Weltall auf der Sonne landen. Die weissen Feldlinien repräsentieren "Sonne zu Sonne", die Grünen "Sonne zu Weltall" und die Violetten "Weltall zu Sonne". Die Feldlinien sind, allgemein Betrachtet, eine grosse Menge an Punkten, welche ein Server bereitstellt. Die Abbildung 2 visualisiert den Datenfluss. In regelmässigen Abständen sucht der Server nach neuen Oberflächen-Magnetogramm-Daten der Satelliten. Die momentane Lösung erhält alle sechs Stunden neue Messdaten der Satelliten. Daraus werden mittels Potential Field Source Surface (PFSS) Simulation die Feldlinien zu diesem Zeitpunkt errechnet. Danach führt der Server eine Kompression durch und stellt die Daten auf einem öffentlichen Share dem JHelioviewer zur Verfügung. Zusammen mit Aufnahmen von anderen Instrumenten animiert der JHelioviewer die Feldlinien über einen gewissen Zeitraum. Die Daten werden zur Laufzeit über eine Internetverbindung nachgeladen.

resultate

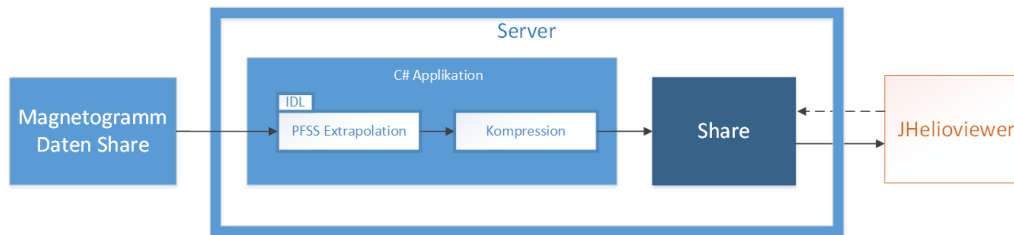


Abbildung 2: Aufbau und Datenfluss des Servers

2 State of the Art

Grob betrachtet können verlustbehaftete Kompressionen in drei Teilschritte aufgeteilt werden: Transformation, Quantisierung und Entropie Kodierung. Die Abbildung 3 zeigt eine vereinfachte Abfolge. Die Inputdaten werden zuerst durch ein oder mehrere Verfahren transformiert. So transformieren, dass in der Quantisierung unwichtige Informationen gelöscht werden können. Hier geschieht der Datenverlust. Danach werden die Daten Entropie Kodiert, was wieder verlustfrei ist. Unterschiedliche Verfahren für jeden Teilschritt. Meist auch mehrere Transformationen, oder Transformation Quantisierung Transformation Quantisierung.

Folgend werden Kompressionsverfahren oder typische Algorithmen für einen Teilschritt beschrieben.

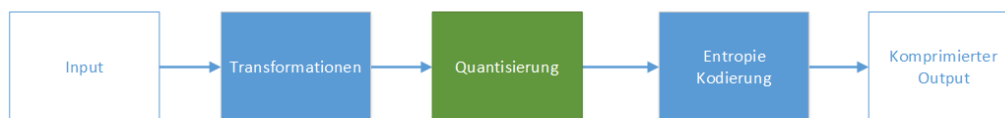


Abbildung 3: Typische Teilschritte einer Kompression

2.1 JPEG/JFIF Bildkompression

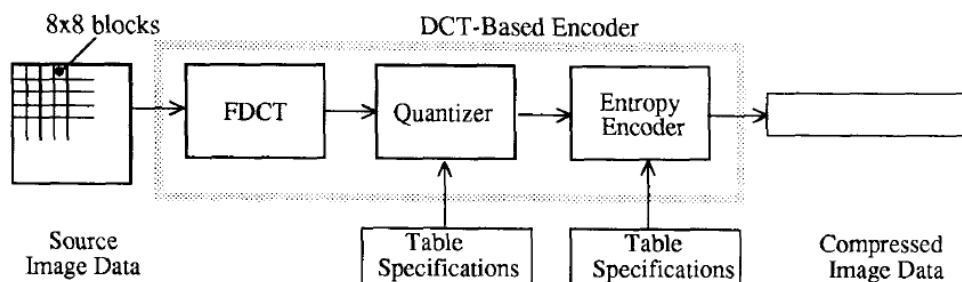


Abbildung 4: JPEG Kompressionsarchitektur [?] [?]

Weit verbreitete Bildformat für natürliche Bilder. Aufteilung in blöcke, Forward diskrete Cosine transform Quantisierung, es ist möglich, die Quantisierung und somit die Qualität und Kompressionsrate zu beeinflussen. Quantisierungstabellen sind noch ein ungelöstes problem.[?] [?]

Entropiekodierung 2steps, zigzagmuster, dann runLength und Huffman Kodierung. Hier bietet JPEG die Möglichkeit, eine eigene Huffman-Tabelle zu spezifizieren.

2.2 PointCloud Kompression

Industrie Lasersampling Bild pointcloud [?] Grosse Punktmenge, welche im 3d Raum komprimiert werden soll. verlustfrei/ Verlustbehaftet Je nach Implementation können zu jedem Punkt Zusatzinfos gespeichert werden wie Farbe/Normalen etc, darüber könnte die Information, zu welcher Linie ein Punkt gehört, gespeichert werden.

2.3 Curve Fitting

[?] Schnelle B-Spline Signal interpolation und Approximation möglich. Wird aber in der Signal Processing weniger verwendet. Da kontinuierlich, können Operationen wie Integration und Differenzierung direkt auf der Spline-Funktion durchgeführt werden. Noise reduktion möglich, aber auch Approximation. Verschiedene Ansätze die Knotenpunkte zu wählen (de boor)

2.4 3d Mesh Kompression

In der Computergrafik müssen alle Gegenstände und Akteure in der virtuellen Welt modelliert werden. So wird ein Mensch eine Menge von Dreiecken, das Mesh, modelliert. Jeder Punkt eines Dreieck kann zusätzliche Informationen gespeichert haben wie Texturkoordinaten, Farbe oder Oberflächen-Normalen. Je nach Anwendungsfall kann ein Modell aus ein paar hundert oder mehreren hunderttausend Dreiecken bestehen. Um diese Datenmenge zu verkleinern versuchen Formate wie OpenCTM [?] die Datenmenge verlustfrei oder verlustbehaftet zu komprimieren.

wie funktioniert es

wie es verwendet werden könnte

2.5 Signal Approximation

Messtechnik von Medizin bis Fotografie, überall wo man ein Signal über Zeit hat Versucht ein Signal durch eine Folge von Funktionen zu approximieren.

Gute Approximation kommt mit wenigen Funktionen aus. Verlustbehaftete Kompression, indem man mit einer begrenzten Anzahl

fourier, wavelet Compressed sensing, Spline Approximation

2.6 Entropie Kodierung

Fast Lossless floating point compression [?] Verlustfreie Komprimierung basierend auf Shannons coding theorem

Arithmetic, Huffman Dictionary Type: LZ77, Byte pair encoding, RLE

3 Kompressionsverfahren der Feldlinien

konzept der unterschiedlichen kompressionsverfahren. zwei lösungsansätze. bereits eine simple Kompression implementiert.

3.1 Ist-Komprimierung

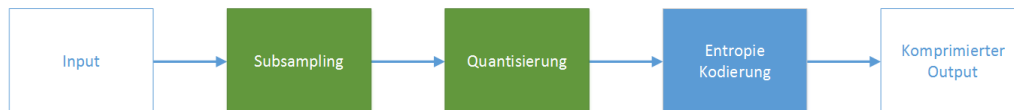


Abbildung 5: Aufbau der Ist-Kompression.

Die Ist-Kompression führt zuerst ein Subsampling durch. Drei Viertel aller Punkte werden in diesem Schritt verworfen. Im nächsten Schritt werden die übrigen Punkte auf 16-Bit Integer diskretisiert. Das reduziert die Anzahl Bytes und verbessert die Kompression im Schritt Entropie Kodierung. Die Implementierungen der Entropie Kodierer scheinen Integer-Werte einfacher komprimieren zu können. In der Entropie Kodierung werden die Daten geordnet. Alle X-Kanäle werden hintereinander abgelegt, gefolgt von allen Y-Kanälen etc. Diese Anordnung verbessert die Kompressionsrate der Entropie Kodierung. Je näher ähnliche Muster beieinander liegen, desto besser können sie komprimiert werden. Für die eigentliche Entropie-Kodierung wird Gzip verwendet. Gzip basiert auf dem Deflate Algorithmus, welcher aus einer Kombination von LZ77 und Huffman Kodierung besteht [?].

Da die Punktmenge für Low-End Grafikkarten zu gross ist, führt der JHelioviewer ein weiteres Subsampling durch, welches im Abschnitt 3.2.1 beschrieben ist.

3.2 Lösungsansatz: Adaptive Subsampling

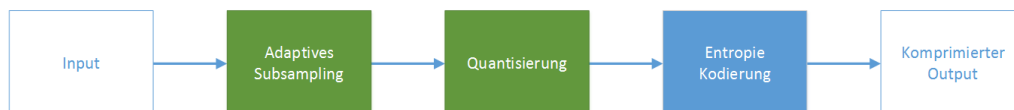


Abbildung 6: Aufbau des Lösungsansatzes: Adaptive Subsampling.

Subsampling wird nun auf dem Server ausgeführt. in den folgenden Abschnitten sind die Teilschritte erklärt.

3.2.1 Adaptive Subsampling

Ziel des adaptiven Subsamplings ist es, die Daten durch eine Folge von Strecken zu approximieren. An Stellen, welche die Feldlinie gekrümmt ist, braucht es mehr Strecken. An Stellen, welche die Feldlinie Linear verläuft können so viele Punkte gespart werden. Das Diagramm der Abbildung 7 stellt das Subsampling im zweidimensionalen Raum dar. Zu sehen sind die Punkte der Feldlinie. Das Adaptive Subsampling wählt nun Punkte P aus der Feldlinie aus, welche Start- und Endpunkte der Strecken darstellen.

P_1 wurde bereits ausgewählt. Es wird nun ein Punkt P_x gesucht, der als Endpunkt einer Strecke von P_1 zu P_x die Feldlinie approximiert. Dazu wird der Winkel der Strecke P_1 zu P_x mit der Strecke P_x zu $P_x + 1$ verglichen. Wenn der Winkel kleiner ist, als ein Faktor F , wird der nächste Punkt $P_x + 1$ überprüft. Wenn der Winkel grösser ist, wird P_x ausgewählt und von P_x aus weiter geprüft.

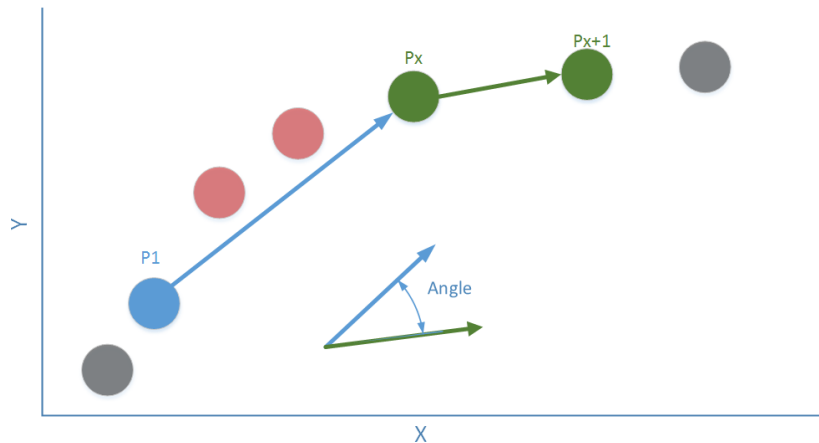


Abbildung 7: Darstellung des Adaptiven Subsamplings im 2D Raum.

3.2.2 Entropie Kodierung

Abspeicherung, Alle X Kanäle hintereinander, alle Y Kanäle etc. So kann die Entropide-Kodierung besser greifen. Rar hat sich bewährt bei der purer Feldlinien kompression im Vergleich zu anderen Verfahren wie LZ77/gZip. Bringt etwa 4 mal bessere Kompression hin, hat aber mehr mühe mit Floating-Point nummern als mit Integers

3.3 Lösung 1, Diskrete Kosinus Transformation

Bild DCT, da alles nahe an harmonischen Halbwellen kartesische Koordinaten – ζ kein wrap around,

Es ist auch möglich die Punkte im sphärischen Koordinatensystem in den Frequenzraum zu überführen. Der ϕ -Kanal ist jedoch schwierig durch tiefe Kosinus Schwingungen darzustellen: Wie im Abschnitt 3.1 besprochen, beinhaltet der Kanal Sprünge bei der Passierung des Nullpunktes. Das führt zu sehr hochfrequenten Schwingungsanteile in der DCT. Nach einer Quantisierung sind dabei Artefakte nicht vermeidbar. Im kartesischen System hingegen sind alle Kanäle stetig und lassen sich einfacher durch Kosinus-Funktionen approximieren.

3.3.1 Subsampling

Wie im Abschnitt 4.1 beschrieben, wurde aus den Testdaten die Quantisierung und das Subsampling entfernt. Die Feldlinien der Testdaten haben das vier Mal mehr Punkte, als beim Ist-Zustand übertragen werden. Die DCT-Implementierung weist eine Komplexität von $O(n^2)$ auf. Vor der Kosinus-Transformation wird deshalb das selbe Subsampling durchgeführt, wie im Ist-Zustand. So kann der Rechenaufwand in Grenzen gehalten werden.

Falls die Laufzeit der Dekompression verbessert werden soll, kann die Fast-Cosine-Transformation umgesetzt werden. Diese hat eine Komplexität von $O(n \log(n))$. Der Nachteil ist, dass nur Daten der Länge 2^n transformiert werden können, was zusätzliche Programmlogik braucht. Falls die Fast-Cosine-Transformation nicht ausreicht, können die Linien in Blöcken mit einer bestimmten Anzahl von Punkten unterteilt werden. Dadurch wird die Komplexität auf $O(n)$ gesenkt. Jedoch ist es wahrscheinlich, dass durch die Unterteilung die Kompressionsrate leidet. Vermutlich braucht es für die Approximation der Blöcke insgesamt mehr Kosinus-Funktionen, als für die Approximation der gesamten Feldlinie.

3.3.2 Randbehandlung

3.3.3 Cosinus-Transformation

Transformiert Daten in den Frequenzraum. Eine Menge von Punkten mit der Länge N kann in eine Menge von N Kosinusfunktionen überführt werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Punkte zu transformieren. . Es wurde sich am JPEG/JFIF Standard orientiert, welcher, welche die DCT-II als Vorwärts und die DCT-III als Rückwärtstransformation verwendet [?]. Der Unterschied liegt in der Randbehandlung $X_k = \sum_{n=0}^{N-1} x_n \cos[\frac{\pi}{N}(n + \frac{1}{2}k)]$ $k = 0, 1, \dots, N - 1$ N ist Anzahl Punkte. Transformiert in den Frequenzraum. x_n ist ein Punkt des Signales und X_k ist die resultierende Kosinus Schwingung

Inverse Transform $X_k = \frac{1}{2}x_0 + \sum_{n=1}^{N-1} x_n \cos[\frac{\pi}{N}n(k + \frac{1}{2})]$ $k = 0, 1, \dots, N - 1$

3.3.4 Quantisierung

3.3.5 Ablegung ins Fits Format

3.3.6 Entropie Kodierung

Kodierung Zuerst einfaches Run-length

Weitere Kodierung mittels Rar. Rar hat sich bewährt bei der purer Feldlinien kompression im Vergleich zu anderen Verfahren wie LZ77/gZip

4 Qualitätsmessung der dekomprimierten Daten

Bei verlustbehafteten Kompressionen muss die Qualität des dekomprimierten Bildes sichergestellt werden. Im optimalen Fall ähneln die dekomprimierten Daten ihren Originalen, sodass für das menschliche Auge keine Artefakte sichtbar sind.

Im Verlauf der Arbeit wurden zwei Metriken verwendet: Die Standardabweichung und eine angepasste PSNR-HVS-M. Für die ersten Tests wurde nur die Standardabweichung gemessen. Es stellte sich heraus, dass die Standardabweichung nicht ausreicht: Sichtbare Artefakte, wie hochfrequente Schwingungen um die Originallinie fallen nicht ins Gewicht. Der absolute Fehler bleibt klein, für das menschliche Auge jedoch sind solche Artefakte störend (Ein Beispiel für die Artefakte ist in Abbildung 21 im Abschnitt 6.2.5 zu finden). Wie die Standardabweichung berechnet wird, ist im Abschnitt 4.2 beschrieben. Für weitere Tests wurde zusätzlich die PSNR-HVS-M Metrik berechnet. Die Metrik stammt aus der Bildverarbeitung. Das Ziel des Fehlermasses ist es, eine hohe Korrelation zwischen der Metrik und dem menschlichen Augenmass zu erreichen. Wie die PSNR-HVS-M Metrik angepasst und umgesetzt wurde, ist im Abschnitt 4.3 beschrieben.

Für die Messungen wurden spezielle Aufnahmen der Feldlinien gewählt. Wie die Aufnahmen ausgewählt wurden, ist im Abschnitt 4.1 beschrieben.

Subsample

Eine Grenze für die Genauigkeit ist nicht festzulegen. Auch wenn eine Grenze gefunden wird, kann diese sich in der Zeit verändern. Im Fall der Feldlinien ist die Internetverbindung der Flaschenhals. Es kann sein, dass in Zukunft mehr Präzision bei mehr Platzbedarf verlangt wird. Deshalb werden die Verfahren, wenn möglich, mit unterschiedlichen Qualitätsstufen getestet und verglichen.

4.1 Auswahl und Erhebung der Testdaten

Die Testdaten sollen zu einem alle Randfälle abdecken, als auch durchschnittliche Fälle enthalten. Aus diesem Grund wurden insgesamt zehn Datensätze ausgewählt: Vier Datensätze mit hoher Sonnenaktivität, zwei mit wenig und vier zufällig. Für die vier Datensätzen mit hoher Aktivität wurde in den Jahren 2014 und 2013 nach den grössten Solare Flares gesucht. Für die Datensätze mit wenig Aktivität wurde das Gegenteil gemacht, nach Zeiträumen mit möglichst kleinen Solar Flares gesucht.

Die Feldlinien werden aber nur alle sechs Stunden berechnet und Solar Flares sind sehr spontane Ereignisse. Auch eine grosse Flare kann während den sechs Stunden anfangen und wieder aufgehört haben. Für die grossen Solar Flares wurde deshalb beachtet, dass die Datensätze vor dem Ereignis verwendet wurden. Grosse Solar Flares entladen das Feld, vor dem Ereignis ist das Magnetfeld komplexer.

Wie im Abschnitt 3.1 beschrieben, wird bereits eine einfache verlustbehaftete Kompression durchgeführt. Für die Testdaten wurde diese entfernt, was die rohe Datenmenge entsprechend anwachsen liess auf etwa 10 MiBytes pro Aufnahme.

4.2 Berechnung der Standardabweichung

Die Linien sollten sich ähneln. Das ist der Fall, wenn die dekomprimierte Kurve entlang der Originalen verläuft und keine grosse Ausschläge beinhaltet. Grosse seltene Abweichungen können das Aussehen massgebend verändern. Neue Amplituden einführen etc. Ein Fall für die Standardabweichung.

Schwierigkeit liegt darin, von der Abtastrate die Standardabweichung zu berechnen.

4.2.1 Allgemeiner Fall

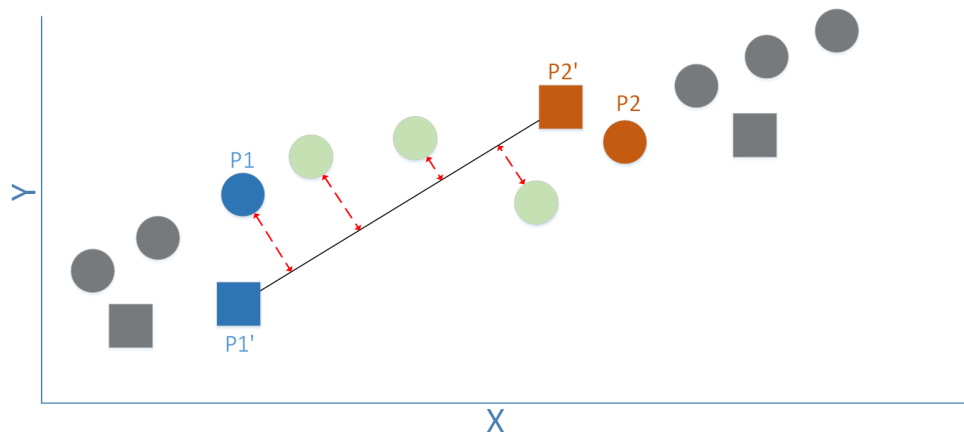


Abbildung 8: Darstellung der Fehlerberechnung. Die Punkte sind die Originaldaten, die Quadrate sind die Punkte nach der Kompression.

Die Berechnung ist Dargestellt im Diagramm 8. Für jeden Punkt $p1'$ aus den dekomprimierten Punkten D , nehme $p1'$ und den folgenden Punkt und $P2'$. Ziehe eine Strecke s durch $p1'$ und $p2'$. Suche von $p1'$ den Originalpunkt $P1$ aus allen Originalpunkten O und rechne den Abstand aus zur Strecke s . Führe das für alle folgenden Originalpunkte durch, bis $p2$ erreicht wurde. Der Abstand s zu $p2$ wird nicht mehr berechnet.

Abstandsberechnung eines Punktes zu einer Strecke

Gegeben: Strecke s mit Eckpunkten A und B und Punkt P .

Gesucht: Kürzeste Distanz zwischen s und P

Zuerst wird überprüft, ob eine Senkrechte durch P überhaupt auf der Strecke s zu liegen kommt. Das ist der Fall, wenn die Strecke AP auf die Strecke s projizierbar ist:

$$t = \frac{\vec{AB} \cdot \vec{AP}}{|\vec{AB}|^2}$$

$$0 \leq t \leq 1$$

Wenn das nicht möglich ist, wird der kürzere Distanz von P zu einem der Eckpunkte genommen. Falls aber eine Senkrechte auf s zu liegen kommt, muss jetzt die Länge der Senkrechte berechnet werden. Aus der vorgehenden Berechnung könnte man den Fusspunkt auf s berechnen und dadurch die Distanz, oder man kann die Distanz direkt über das Kreuzprodukt berechnen.

$$distance = \frac{|\vec{BA} \times \vec{BP}|}{|\vec{BP}|}$$

4.2.2 Randbehandlung

Es ist möglich, dass die originalen Endpunkte durch eine Quantisierung verworfen wurden. Das bedeutet, wenn man den Fehler für den allgemeinen Fall berechnet, am Anfang und am Ende Originalpunkte existieren, für die nie eine Distanz berechnet wurde. Die Abbildung 9 zeigt das Problem. Deshalb müssen die Abstände der Ränder von der Komprimierten- zur Original-Linie noch berechnet werden. Der Abstand vom ersten komprimierten Punkt (in der Abbildung P0) zu seinem Original wird schon im allgemeinen Fall berechnet.



Abbildung 9: Darstellung der Fehlerberechnung. Die Punkte sind die Originaldaten, die Quadrate sind die Punkte nach der Kompression.

4.2.3 Berechnung der Standardabweichung

$$\sigma(X) = \sqrt{\text{variance}(X)}$$

$$\text{variance}(X) = \sum (x_i - E(x_i))^2$$

Die Standardabweichung σ einer Beobachtungsreihe $X (x_1, x_2, x_3, \dots, x_n - 1)$ ergibt sich aus der Wurzel der Varianz von X . Die Varianz von X kann errechnet werden, wenn man den Distanz jeder Beobachtung x_i mit dem Erwartungswert $E(x_i)$ berechnet und quadriert. Die Beobachtung ist im diesen Fall ein Punkt der dekomprimierten Linie, während der Erwartungswert der Originalpunkt ist. Die Distanz wird mit dem besprochenen Verfahren 4.2 berechnet. Die Summe der quadratischen Abstände ergibt die Varianz. Die Varianz wird über alle Testdaten berechnet, somit erhält man für einen Test genau eine Standardabweichung.

4.3 Berechnung der angepassten PSNR-HVS-M

Die PSNR (Peak-Signal-Noise-Ratio) Metrik ist ein weitverbreitetes Fehlermass in der Bildverarbeitung. Es kann für die Messung des Fehlers zwischen dekomprimierten Bild und dem Original eingesetzt werden. Das Problem der Metrik ist aber, dass es nicht immer mit der menschlichen Wahrnehmung korreliert. Ponomarenko et al. [?] haben eine modifizierte PSNR entwickelt; die PSNR-HVS-M (Human Visual System Masking). In ihren Messungen erreichten sie eine hohe Korrelation zwischen menschlicher Wahrnehmung von verrauschten Bildern und dem neuen Fehlermass.

$PSNR = 20 * \log_{10}(MAX_I) - 10 * \log_{10}(MSE)$ $MSE = \frac{1}{n} \sum_{i=0}^{N-1} [E(i) - D(i)]^2$ PSNR setzt sich zusammen aus dem maximal möglichen Wert MAX_I und dem "Mean Squared Error" (MSE), der durchschnittliche Quadratische Fehler zwischen den Originaldaten $E()$ den dekomprimierten Daten $D()$. Der Unterschied zwischen der PSNR und der PSNR-HVS-M liegt in der Berechnung des durchschnittlichen quadratischen Fehlers. Das Diagramm der Abbildung 10 zeigt den Ablauf der neuen Berechnung.

PSNR-HVS-M berechnet die Differenz zwischen dem Originalbild E und dem verrauschten Bild D und führt die Daten mittels einer DCT in den Frequenzraum. Der nächste Schritt Contrast Masking reduziert die Differenz, wenn das menschliche Auge den Frequenzunterschied nicht erkennen kann. Die Berechnung des MSE_H Wertes erfolgt wieder gleich wie bei der PSNR.

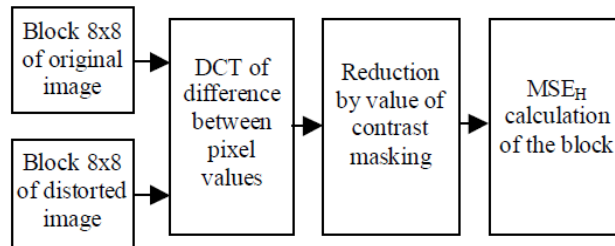


Abbildung 10: Flussdiagramm der PSNR-HVS-M Berechnung [?].

4.3.1 Contrast Masking

Um das Contrast Masking zu berechnen, führt Ponomarenko et al. die gewichtete Energie der DCT Koeffizienten E_w und den masking effect E_m ein:

$E_w(X) = \sum_{i=0}^7 \sum_{j=0}^7 [X_{ij}]^2 C_{ij}$ $E_m(X) = \frac{1}{f_m} E_w(X)$ Wobei X die Kosinus-Koeffizienten eines Blockes sind und C die jeweiligen Gewichtungen zur Frequenz. Der Normalisierungsfaktor f_m wurde experimentell ermittelt und auf 16 festgelegt. Ponomarenko et al. argumentiert, dass der Unterschied zwischen einem Block X_e und einem verrauschten Block X_d unsichtbar sind, wenn: $E_w(X_e - X_d) < \max[E_m(X_e), E_m(X_d)]$ Diesen Sachverhalt wurde mit folgender Formel in der Fehlerberechnung miteinbezogen:

$$\text{wobei } E_{norm} = \sqrt{\max[E_m(X_e), E_m(X_d)]/64}$$

Wie gut die PSNR-HVS-M Metrik mit dem menschlichen Auge übereinstimmt, hängt vom Normalisierungsfaktor f_m und von der Wahl der Gewichtungen C ab. Ponomarenko et al. verwendeten die normalisierten und quadrierten Werte der JPEG Quantisierungsmatrix [?]. Es ist zu beachten, dass der DC-Koeffizient nicht im Contrast Masking berücksichtigt wird, für den Wert wird die normale PSNR berechnet. Der DC-Koeffizient stellt die durchschnittliche Helligkeit in einem Block dar. Das menschliche Auge kann auch kleine Unterschiede in dieser Frequenz erkennen.

4.3.2 Umsetzung und Anpassung für diese Arbeit

Faktoren, Empirisch getestet mit algos. eher konservativ maxvalue der psnr

4.3.3 Wertebereich und Grenzen der PSNR

Wann ist gut, wann knapp. Jetzt eher knapp resultate mit f_m 16,40, 80

5 Implementation

Um die Feldlinien darzustellen müssen diese heruntergeladen und dekomprimiert werden. Die zwei Operationen sind die Hauptverantwortlichen für die Wartezeit. Um die Wartezeit zu verkürzen, werden Feldlinien bereits im Voraus asynchron heruntergeladen. Somit sind die Daten bereits im Arbeitsspeicher, bevor die Visualisierung sie benötigt.

Die Wartezeit kann mit zusätzlichen Massnahmen weiter verkürzt werden. Folgende Massnahmen wurden implementiert:

1. Asynchrone Dekompression.
2. Vorladen der Dekomprimierten Feldlinien.
3. Mehrstufiges Caching.

Während der Benutzer sich eine Aufnahme der Feldlinie sieht, soll asynchron bereits die nächsten Aufnahmen heruntergeladen und dekomprimiert werden. So ist der Wechsel von Aufnahme zu Aufnahme so kurz wie möglich. Damit die Dekompression den Wechsel nicht verlangsamt, werden mehr als nur die aktuelle Aufnahme dekomprimiert. Die komprimierten Daten sollen ebenfalls im Vorfeld heruntergeladen werden. So sind die Daten bereits im Arbeitsspeicher, sobald die Dekompression gestartet wird.

Durch das Caching der unkomprimierten und der komprimierten Feldlinien soll der Wechsel beschleunigt werden, wenn der Benutzer nicht die nächste Aufnahme, sondern die vorhergehende nochmals anzeigen möchte. Je nach Grösse des Arbeitsspeichers könnten die unkomprimierten Daten komplett zwischengespeichert werden, sodass nur noch die Dekompression durchgeführt werden muss.

was nicht gemacht wurde, mehrere Dateien zusammengefasst.

5.1 Software Architektur

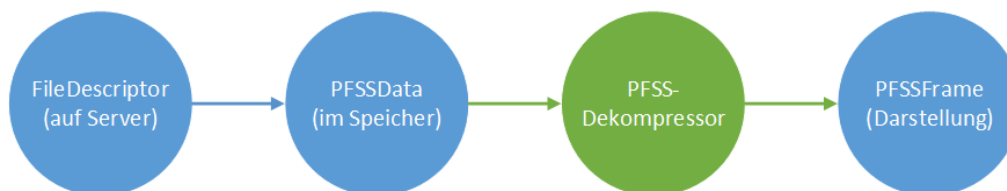


Abbildung 11: Zustandsdiagramm der Feldliniendaten

Die Daten der Feldlinien durchlaufen im JHelioviewer vier Zustände, welche durch vier Klassen abgebildet wurde. Die Klassen sowie die Zustandswechsel sind im Diagramm der Abbildung 11 dargestellt. Die Klasse "FileDescriptor" repräsentiert eine Aufnahme von Feldlinien auf dem Server. In diesem Zustand sind die Daten bereit für das Herunterladen. Die folgende Klasse "PFSSData" symbolisiert Feldlinien, welche in den lokalen Arbeitsspeicher geladen wurden. In diesem Zustand sind die Daten noch komprimiert und nicht bereit für eine Visualisierung. Für das Herunterladen ist ebenfalls die "PFSSData" Klasse zuständig. "PFSSDekompressor" ist ein Zwischenzustand und stellt den Wechsel von komprimierten zu unkomprimierten Daten dar. Da der Zustandswechsel aufwändig ist, wird es durch eine eigene Klasse abgebildet. Die letzte Klasse "PFSSFrame" repräsentiert die dekomprimierten Feldlinien. In diesem Zustand sind die Daten bereit für die Darstellung. Die Darstellung wird ebenfalls von der "PFSSFrame" Klasse übernommen.

5.1.1 Mehrstufiges Vorladen und Caching

Um den Flaschenhals herunterladen und Dekomprimieren zu umgehen, wird ein mehrstufiges Read-Ahead und Caching eingeführt. Es soll ein Read Ahead und Caching für die unkomprimierten "PFSSFrame" Feldlinien und eines für die "PFSSData" Objekte implementiert werden. Für das wurde folgende Klassen implementiert: (Klassendiagramm) Der FileDescriptorManager Die Klasse "Framemanager" stellt die erste Stufe dar des Vorladens dar. Sie ist dafür zuständig, das aktuelle "PFSSFrame" Objekt und eine bestimmte Anzahl von folgenden Aufnahmen im Speicher zu behalten. Falls Aufnahmen fehlen, werden sie vom FrameCache anzufordern. Der Framemanager ist selbst für das Vorladen zuständig. Da die "PFSSFrame" Objekte jeweils Speicher auf der Grafikkarte allozieren und abräumen müssen, muss der Framemanager genau wissen, wann ein PFSSFrame Objekt neu geladen oder nicht mehr gebraucht wird. Die Klasse FrameCache nur noch zuständig, PFSSFrame Objekte zwischenspeichern, welche keine Ressourcen der Grafikkarte alloziert haben. Es ist auch eine Architektur denkbar, in der der FrameCache das Vorladen und das Abräumen des Grafikkartenspeichers übernimmt. Der Speicherplatz der Grafikkarte würde aber die Grösse des FrameCaches beschränken.

Das Vorladen und Caching der PFSSData Objekten wird von der Klasse DataCache übernommen. Die PFSSData Objekte allozieren nur Arbeitsspeicher, die vom Garbage-Collector aufgeräumt werden können. Das Vorladen ist deshalb simpler und wird direkt im DataCache implementiert durch eine weitere Instanz des LRU Caches. Der eigentliche Cache beinhaltet alle PFSSData Objekte, welche gebraucht wurden und der readAheadCache alle, welche noch gebraucht werden können.

Der JHelioviewer fragt im allgemeinen Fall sequenziell nach den Datenobjekten. Das bedeutet, dass ein LRU Cache sehr simpel mit einer First-in-First-out Queue implementiert werden kann. Das Objekt, welches am längsten nicht mehr gebraucht wurde, ist das Letzte in der Queue.

Der LRU-Cache funktioniert gut, wenn die Anzahl Objekte deutlich grösser ist, als der Cache zu halten mag. Der LRU-Cache versagt aber beim Wrap-Around. Wenn es aber n Objekte gibt und der Cache $n - 1$ Objekte speichern kann, so löscht er immer das Nächste Objekt, welches gebraucht wird.

5.1.2 Asynchrone Aufrufe mittels Executor Services

Um vom Preload und Caching sinnvoll gebrauch zu machen, muss die Dekompression und das Herunterladen der Feldlinien asynchron implementiert sein. Dazu müssen alle Klassen aus Abbildung 11 threadsafe sein. Die Klasse FileDescriptor ist einfach, diese ist Immutable und somit Threadsafe. PFSSData und Frame threadsafe, data + compressor implementieren Runnable Nun Executors verwenden den Executor Service für bla

6 Resultate

Es gibt x Lösungsansätze mit x varianten. hier sind die Kompressionsraten der jeweils besten Varianten der Ansätze.

Bis auf den Lösungsansatz unter 6.1 Unterschiedliche Qualitätsstufen

6.1 Lösungsansatz: Adaptive Subsampling

Im Ist-Zustand führt der JHelioviewer nach der Dekompression ein adaptives Subsampling durch. Dieser Lösungsansatz führt das adaptive Subsampling vor der Datenübertragung durch. Eine genauere Beschreibung des Ansatzes ist im Abschnitt ?? zu finden. Wie im Diagramm 12 erkennbar ist, verbraucht die Lösung

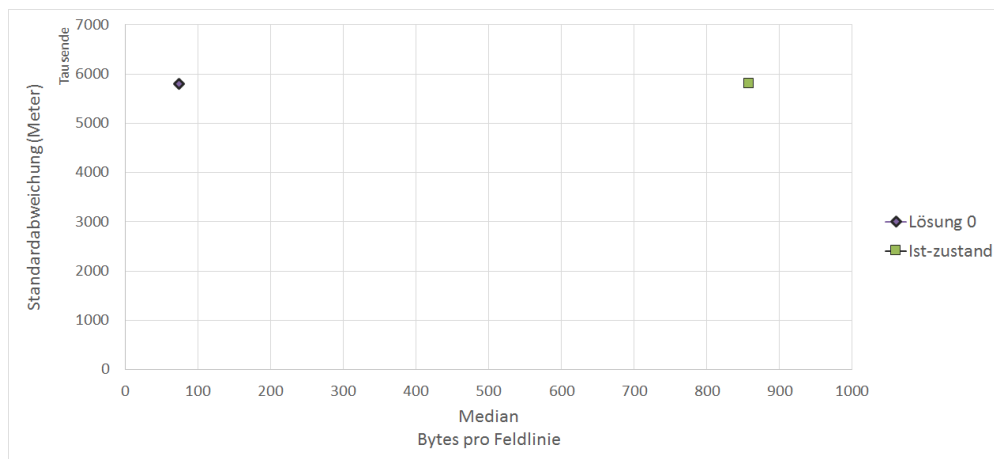


Abbildung 12: Vergleich der Lösung 0 zum Ist-Zustand.

0 deutlich weniger Speicher. Das Angle-Subsampling reduziert deutlich die Anzahl Punkte, während die Rar eine bessere Kompression erbringt. Die Komplexität der Kompression und Dekompression bleibt in der Größenordnung $O(n)$ (n ist die Anzahl Punkte). Da bei der Dekompression n etwa vier Mal weniger Punkte bearbeiten muss, ist die Dekompression sogar schneller als die Ist-Lösung.

Die Abbildung 13 zeigt die Artefakte, die bei der Komprimierung der Lösung 0 entstehen. Es ist anzumerken,

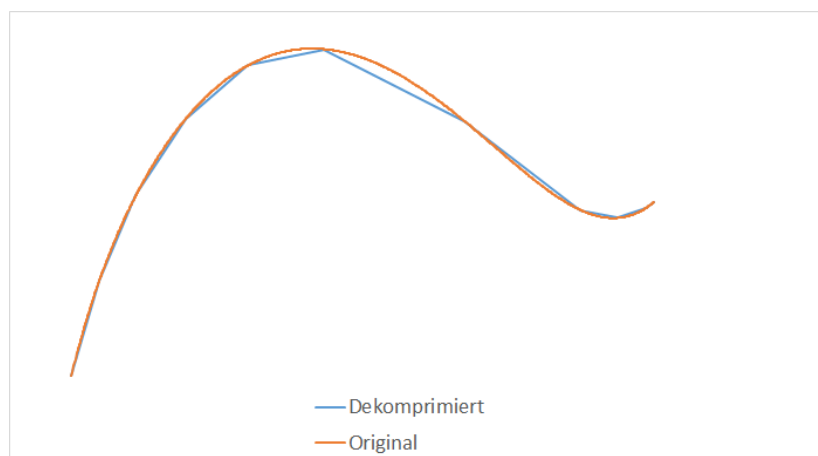


Abbildung 13: Artefakte der Lösung 0

dass der Ist-Zustand die selben Artefakte aufweist.

6.2 Lösungsansatz: Diskrete Kosinus Transformation

Lösungsvarianten d In den folgenden Abschnitten werden die Resultate verschiedener Varianten vorgestellt. Alle Varianten bestehen grob aus fünf Teilschritten: Einem Subsampling¹, einer Folge von verschiedenen Transformationen, bei der eine die Diskrete Kosinus Transformation ist, Abspeicherung ins Fits Format² und einer Quantisierung und einer Entropie Kodierung mit Rar³.

In den Tests wurde eine lineare Quantisierung verwendet. Jeder DCT Koeffizient wird durch einen Faktor geteilt, der sich stetig erhöht. Zum Beispiel wird der erste Koeffizient durch zwei geteilt, der zweite durch Vier, der Dritte durch Sechse etc. Die Kompressionsrate kann durch einen höheren oder tieferen Faktor gesteuert werden. Diese Quantifizierung ist nicht das Optimum. Eine bessere Quantifizierung wird für die beste Lösung ausgearbeitet.

6.2.1 Variante: DCT

Bild verwendet als Transformation nur DCT. Einzige Veränderung, jeder Kanal wird mit 32 Bit Integer anstatt mit 16 Bit abgespeichert. DCT-Koeffizienten sind sonst zu gross. Die Abbildung 14 zeigt den Vergleich der DCT

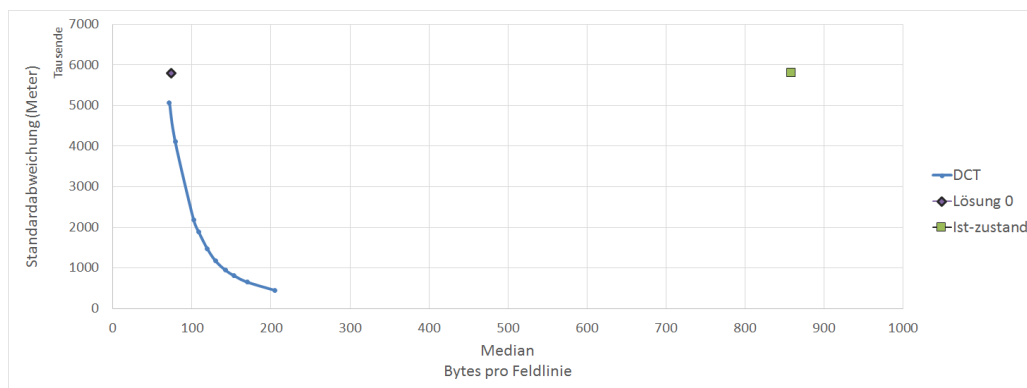


Abbildung 14: Vergleich der DCT Kompression mit der Lösung0

Kompression mit der Lösung 0. Es ist deutlich zu erkennen, dass die Standardabweichung schnell steigt bei leicht sinkender Grösse. Der Maximale Fehler ist ist mehr als vier Mal grösser, als die der Lösungsvariante 6.1 steigt ebenfalls schnell und erreicht beim letzten Test eine höhe von 140'686'000 Meter. Zum Vergleich: Der maximale Fehler der Lösung 0 ist mehr als vier Mal kleiner und liegt bei 30'014'000 Meter.

Die Darstellung der Artefakte 16 zeigen das Problem: in den meisten Fällen kann die DCT die Feldlinie gut approximieren. Bei dieser Feldlinie wird der Anfang der Kurve nicht richtig dargestellt. Das ist ein typisches Problem der DCT. In diesem Fall wird für die Transformation angenommen, dass sich das Signal am Anfang und am Ende in umgekehrter Reihenfolge wiederholt [?]. Das führt am Anfang der Kurve zu einer grossen Spitze, welche sich nur durch sehr hochfrequente Schwingungen darstellen lässt. Wenn diese Anteile durch die Quantisierung verschwinden, entstehen solche Artefatkte.

Eine Möglichkeit ist die Feldlinie um Punkte zu erweitern. Wenn die Feldlinie am Anfang und am Ende abflacht, sollte die resultierende Transformation weniger hochfrequente Schwingungen enthalten. Diese Variante wird im Abschnitt 6.2.5 behandelt und führt zu einer deutlich besseren Approximation. Durch eine andere Darstellung der Daten kann das Problem ebenfalls gelöst werden. Diese Variante wird in den folgenden Abschnitten besprochen.

¹ siehe Abschnitt 3.3.1

² siehe Abschnitt ??

³ siehe Abschnitt 3.2.2

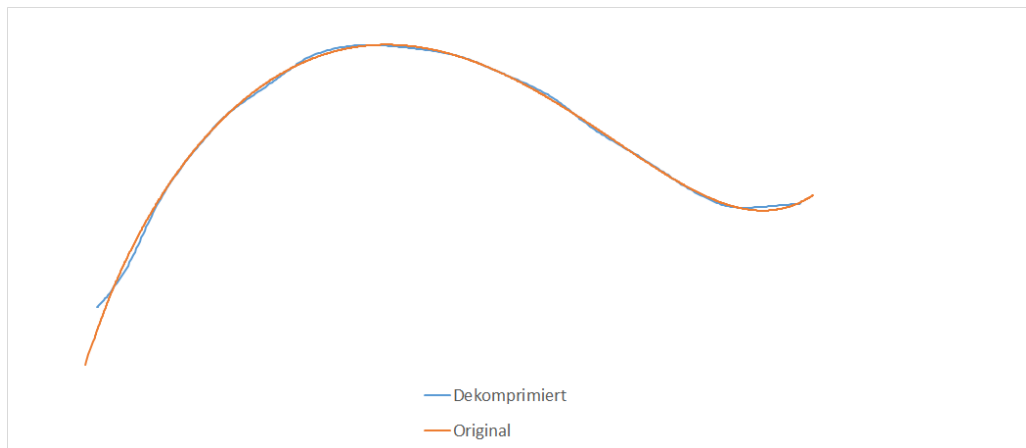


Abbildung 15: Artefakte der DCT Dekompression anhand Beispieldaten

6.2.2 Variante: Ableitung+DCT

Bevor die Feldlinie Kosinus-Transformiert und Quantisiert wird, soll sie abgeleitet werden. Dämpfung der Koeffizienten, die diskretisierten Koeffizienten sollten weniger Speicherplatz verbrauchen. Mit der Ableitung soll das Randproblem dargestellt in 16 gelöst werden. Die Steigungen sind kleinere Zahlen, was an den Rändern keine grosse Spitze verursachen sollte. Der Nachteil ist, dass Ungenauigkeiten sich durch die Kurve durchziehen und summieren.

Damit die Ableitung umkehrbar ist, wird neu jeder Startpunkt der Feldlinie mit in die Fits Datei abgelegt. Die DCT-Koeffizienten werden mit 16 Bit Genauigkeit abgelegt.

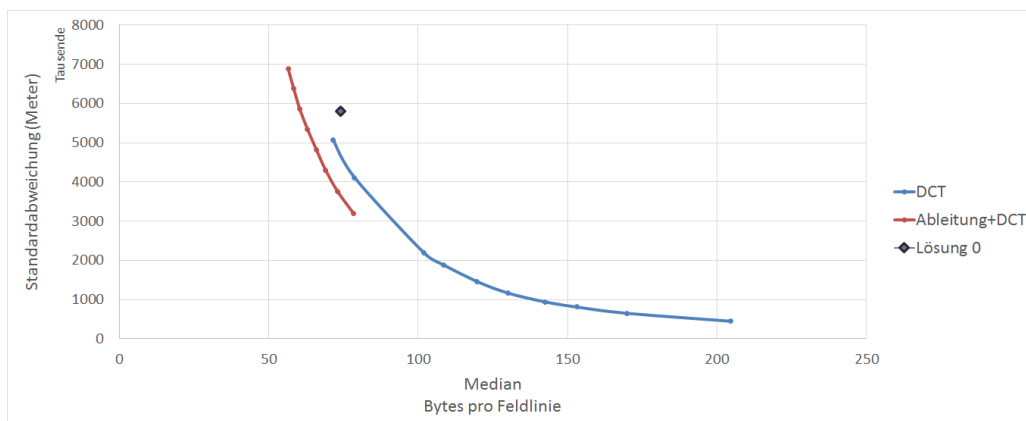


Abbildung 16: Vergleich der DCT Kompression der Ableitung mit der DCT Kompression

Die abgeleiteten Feldlinien können sehr gut quantisiert werden. Im Vergleich zur Lösung 0 braucht diese Variante etwa 15 Byte weniger um eine Feldlinie darzustellen. Durchschnittlich ist jetzt eine PFSS Simulation auf 72 KiByte komprimiert. Die Ränder können dargestellt werden, eine Darstellung der Artefakte ist auf der Abbildung 19 zu finden.

Die Feldlinien liegen meist auf einer Ebene im dreidimensionalen Raum. Wenn die X,Y und Z Kanäle Kosinus-Transformiert werden, ist die Information etwa gleichmässig auf den Kanälen verteilt. Eine Linie könnte sich durch weniger Kosinus-Funktionen approximieren lassen, wenn die Linie zuerst in ein lokales Koordinatensystem transformiert wird. Die Koordinatenachsen können für jede Linie so gelegt werden, dass der X und Y Kanal den grössten Teil der Informationen beinhalten. Es wird vermutet, dass für Approximation des X und Y Kanals mit etwa gleich viele Kosinus-Funktionen gebraucht werden, aber für den Z Kanal bedeutend weniger.

6.2.3 Variante: Ableitung+PCA+DCT

Bild Die Principal Component Analysis (PCA)[?] ist ein Verfahren aus der Statistik, welches Daten in ein neues koordinatensystem transformiert. Dabei werden die Achsen so gelegt, dass die Daten entlang der ersten Achse die grösste Varianz aufweisen. Entlang der zweiten Achse, welche orthogonal zur ersten liegt, die zweithöchste Varianz etc. Wenn das Verfahren auf die Feldlinien angewandt wird, werden die Feldlinien in ein lokales System transformiert indem der Z-Kanal 0 ist, wenn die Feldlinie in einer Ebene liegt. Der Nachteil ist, dass für die Rücktransformation pro Feldlinie die Koordinatenachsen und die Koordinatenverschiebung abgespeichert werden.

Vor der DCT wird nun eine PCA durchgeführt. Die sechs Faktoren der neuen Koordinatenachsen werden mit 16 Bit Genauigkeit in die Fits-Datei abgelegt und die drei Verschiebung-Faktoren mit 32 Bit. Der Vergleich 17

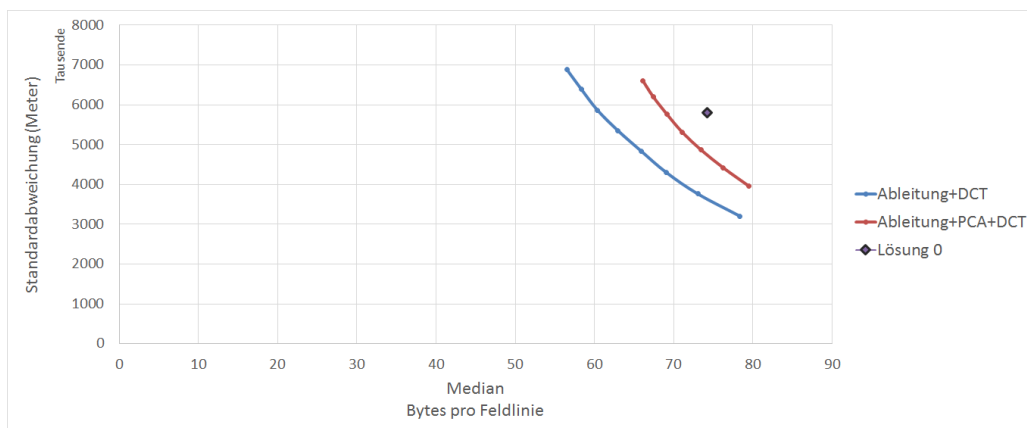


Abbildung 17: Vergleich der PCA DCT Kompression der Ableitung mit der DCT Kompression der Ableitung

zeigt deutlich, dass sich der Mehraufwand nicht lohnt, obwohl die PCA vielversprechend scheint. Eine Feldlinie lässt sich mit 5 bis maximal 20 Kosinus-Funktionen pro Kanal approximieren. Durch die PCA-Transformation lässt sich das noch minim verkleinern, aber die zusätzlichen Informationen wie die Werte für neuen Koordinatenachsen und für die Verschiebung verbrauchen mehr Speicher, als durch die Transformation gewonnen werden kann.

Die PCA-Variante könnte noch verkleinert werden. Die Verschiebung kann Quantisiert werden, oder man kann weniger Genauigkeit für die Koordinatenachsen verwenden. Die PCA-Variante ist aber nicht genauer wie die Ableitung+DCT Variante. Wie auch in 17 ersichtlich, ist die PCA-Variante bei vergleichbarer Kompressionsgrad ungenauer. Unter dem Strich hat die PCA keine Verbesserung erbracht.

Es gibt weitere Transformationen, welche die Feldlinien so darstellen, dass weniger Kosinus-Funktionen für die selbe Approximation gebraucht werden. Die Transformationen brauchen aber für die Rückwärts-Operation meist zusätzliche Informationen. Zusätzlich bringen weitere Transformationen Ungenauigkeiten wie Rundungsfehler mit sich. Bei 5 bis 20 Kosinus-Funktionen pro Kanal ist es schwierig eine Transformation zu entwickeln, welche mindestens so genau ist und dabei weniger Speicherplatz verbraucht. Die ganze Kodierung wird momentan Rar überlassen. Dort gibt es noch Optimierungspotential.

6.2.4 Variante: Ableitung+DCT+Byte Kodierung

Es wird versucht, mit einer Byte Kodierung die DCT-Koeffizienten der Variante 6.2.2 besser zu komprimieren. Die Koeffizienten werden mit zwei Verfahren kodiert: Mit einer simplen Run-Length Kodierung und einer adaptiven Byte Kodierung. Die adaptive Byte Kodierung versucht jeden Koeffizienten mit einem Byte darzustellen. Wenn die Genauigkeit nicht ausreicht, wird ein weiteres Byte hinzugenommen. Die Kodierung ist im Abschnitt

3.3.6 beschrieben. 18 zeigt eine deutliche Verbesserung der Kompressionsrate, wenn die Koeffizienten mit der

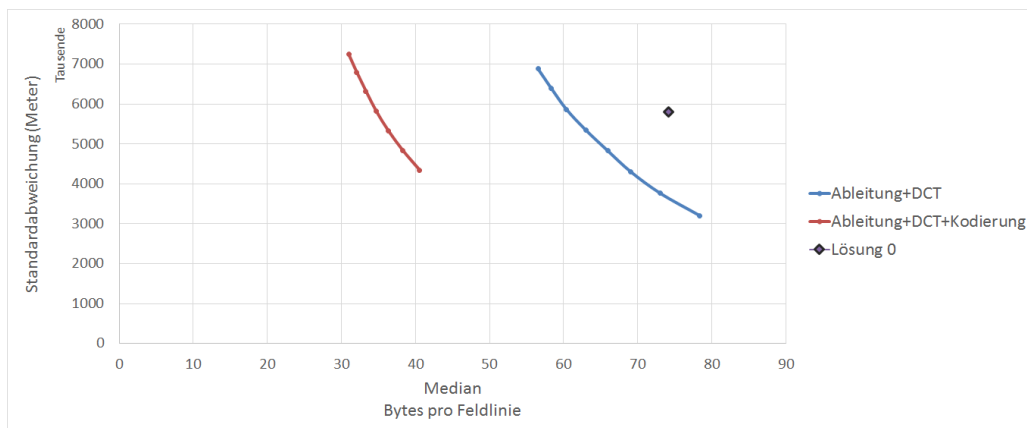


Abbildung 18: Vergleich der Kompression mit und ohne Byte-Kodierung

unter 3.3.6 beschriebenen Verfahren kodiert werden. Bei ähnlicher Genauigkeit wie der Ist-Zustand braucht diese Variante durchschnittlich 35 Bytes pro Feldlinie. Bei 1200 Feldlinien eine ergibt das eine Dateigrösse von 42 KiByte pro Aufnahme. Im Vergleich zum Ist-Zustand sind die Dateien um das 24 Fache kleiner.

Bei der Variante 6.2.1 war das Problem, dass die Ränder schlecht darzustellen waren. Es stellt sich die Frage, was für Artefakte diese Kompression aufweist. Im Diagramm der Abbildung 19 ist deutlich zu sehen, dass die

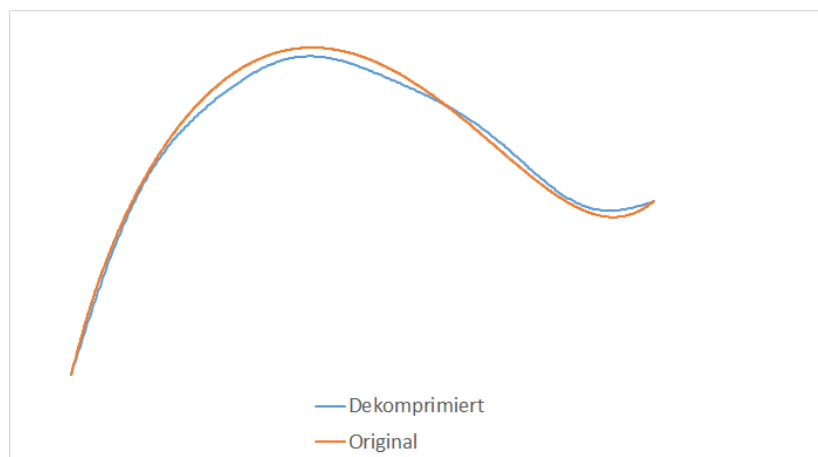


Abbildung 19: Artefakte der DCT Kompression der Ableitung

Kurve durch die Quantisierung gedämpft wird. Die Maximum der Kurve ist tiefer, sowie das lokale Minima der letzten Halbwelle höher. Der Vorteil dieser Variante ist, dass die resultierende Feldline sehr glatt verläuft. Ohne die Originalkurve wären die Artefakte nicht zu identifizieren.

Wenn die Artefakte 19 und 13 vergleicht, fällt auf, dass die Variante 6.2.1 die Feldlinie genauer approximiert. Wenn die Ränder besser dargestellt werden, ist es Denkbar, dass die Variante 6.2.1 weniger Kosinus-Funktionen braucht für eine ähnlich genaue Approximation.

6.2.5 Variante: Randbehandlung+DCT+Byte Kodierung

Wieder nur die Diskrete Kosinus Transformation, aber noch mit künstlich erzeugten Punkten 3.3.2 und der Byte Kodierung 3.3.6. Das Diagramm der Abbildung 20 zeigt den Vergleich der Variante mit Randbehandlung

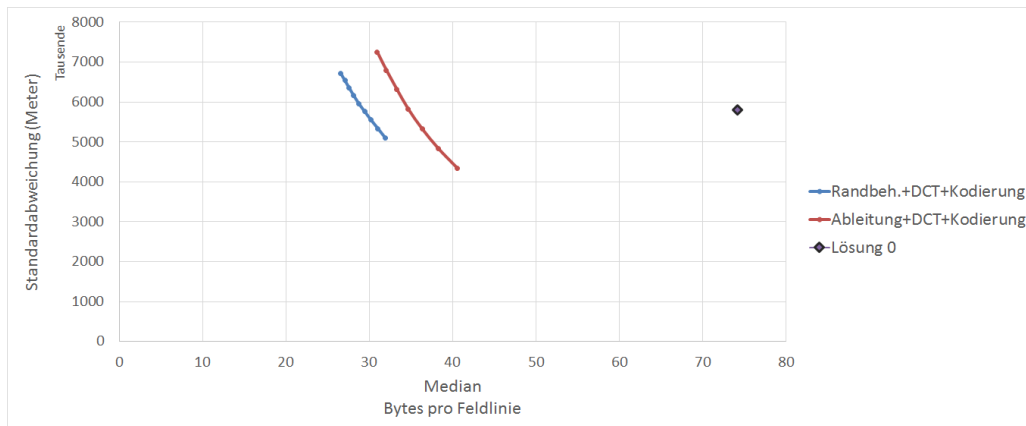


Abbildung 20: Vergleich der Kompression mit und ohne Byte-Kodierung

und der Variante der abgeleiteten Feldlinie (beschrieben im Abschnitt 6.2.4. Es ist zu erkennen, dass dank der Randbehandlung die Feldlinien mit weniger Bytes ähnlich genau approximiert werden können.

Trotz einer vergleichbaren Genauigkeit wie die des Lösungsansatzes unter 6.1, sind auf der JHelioviewer visualisierung deutliche Artefakte zu sehen. Die Abbildung 21 vergleicht die originalen mit dekomprimierten Feldlinien. Die Dekompression lässt die Feldlinien um das originale Signal schwingen. In diesem Fall scheint

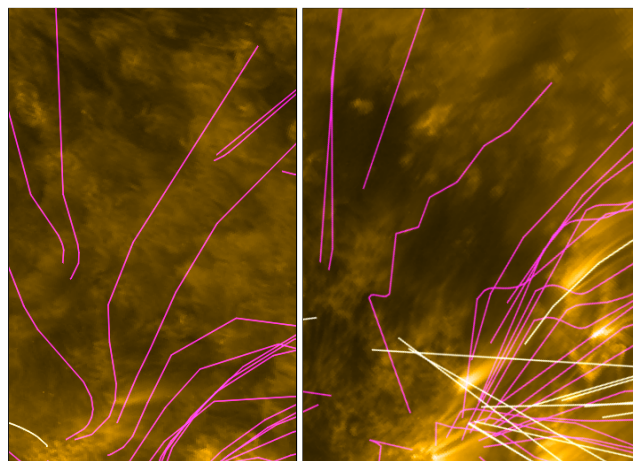


Abbildung 21: Artefakte der Kompression, links sind die originalen Feldlinien, rechts die Dekomprimierten.

die Genauigkeitsmetrik zu versagen: Da die Schwingungen nahe am originalen Signal liegen, bleiben die Abstände klein. Die Approximation ist mathematisch betrachtet genau, aber für das menschliche Auge inakzeptabel.

Interessant ist, dass die Variante der Ableitung beschrieben(6.2.4) ähnliche Artefakte aufweist. In der Abbildung 22 ist ein Vergleich der Original- mit den dekomprimierten Feldlinien dieser Variante zu sehen. Die Artefakte sind deutlich schwächer ausgeprägt. Metrik ist unbrauchbar, Deshalb wurde eine neue Metrik entwickelt, welche unter 4.3 beschrieben ist.

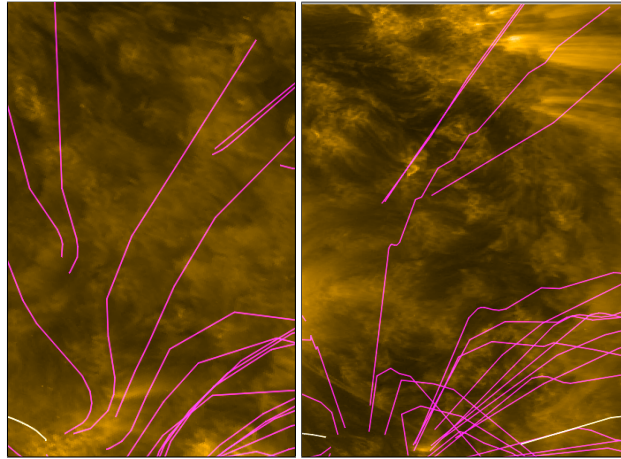


Abbildung 22: Artefakte der Kompression, links sind die originalen Feldlinien, rechts die Dekomprimierten der Variante 6.2.4.

7 Diskussion

8 Fazit

Abbildungsverzeichnis

1	Visualisierung der Feldlinien im JHelioviewer	1
2	Aufbau und Datenfluss des Servers	2
3	Typische Teilschritte einer Kompression	2
4	JPEG Kompressionsarchitektur [?]	2
5	Aufbau der Ist-Kompression.	4
6	Aufbau des Lösungsansatzes: Adaptives Subsampling.	4
7	Darstellung des Adaptiven Subsapmlings im 2D Raum.	5
8	Darstellung der Fehlerberechnung. Die Punkte sind die Originaldaten, die Quadrate sind die Punkte nach der Kompression.	8
9	Darstellung der Fehlerberechnung. Die Punkte sind die Originaldaten, die Quadrate sind die Punkte nach der Kompression.	9
10	Flussdiagramm der PSNR-HVS-M Berechnung [?]	10
11	Zustandsdiagramm der Feldliniendaten	11
12	Vergleich der Lösung 0 zum Ist-Zustand.	13
13	Artefakte der Lösung 0	13
14	Vergleich der DCT Kompression mit der Lösung0	14
15	Artefakte der DCT Dekompression anhand Beispieldaten	15
16	Vergleich der DCT Kompression der Ableitung mit der DCT Kompression	15
17	Vergleich der PCA DCT Kompression der Ableitung mit der DCT Kompression der Ableitung	16
18	Vergleich der Kompression mit und ohne Byte-Kodierung	17
19	Artefakte der DCT Kompression der Ableitung	17
20	Vergleich der Kompression mit und ohne Byte-Kodierung	18
21	Artefakte der Kompression, links sind die originalen Feldlinien, rechts die Dekomprimierten.	18
22	Artefakte der Kompression, links sind die originalen Feldlinien, rechts die Dekomprimierten der Variante 6.2.4.	19

Tabellenverzeichnis

9 Anhang

subsectionInstallationsanleitung

10 Ehrlichkeitserklärung