# **Mitschrift NVS**

## **24. September 2018**

## Bildbearbeitung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| r | g | b | t |

Bmp 🡪 verlustfrei kompirmierbar

Jpg, png 🡪 verlustbehaftet komprimierbar //aufwändig Fra…transformation + Frequenzauswahl + Lauflängenkompression 🡪 Anzeige wieder rqbt pro Pixel also 4 2 dim Felder

R[1920] [1080]

r[0] [0] r[0] [1] r[0] [2] …

r[1] [0] r[1] [1] r[1] [2] …

r[2] [0] r[2] [1] r[2] [2] …

Wenn man ein Pixel filtern möchte, müssen alle Nachbarn in der Nähe des Bildes betrachtet werden am besten symmetrisch. Sonst Phasenverschiebung. Objekte ändern ihren Platz.

Je mehr Nachbarn desto größer der Rechenaufwand v2

* Median: noch schlimmer, weil beim Median sortiert wird

z..B: 3x3 Median d.h. für ein Pixel wird der Median aus allen Nachbarn links, recht, oben und unten und diagonalen gebildet 🡪 9 Werte werden sortiert. Bei FullHD mit 3x3 = 1920\*1080 \* 4 Sortieralgorithmen

**27. September 2018**

Filter

File

Image Original

Image edited

Statusbar

Bitmapimage 🡪 bytearray 🡪 r[x, y]; g[x, y]; b[x, y] 🡪 rf[x, y]; gf[x, y]; bf[x, y]🡪bytearray (writePixels)🡪bitmapimage

(stride[bytes/line], CopyPixels)