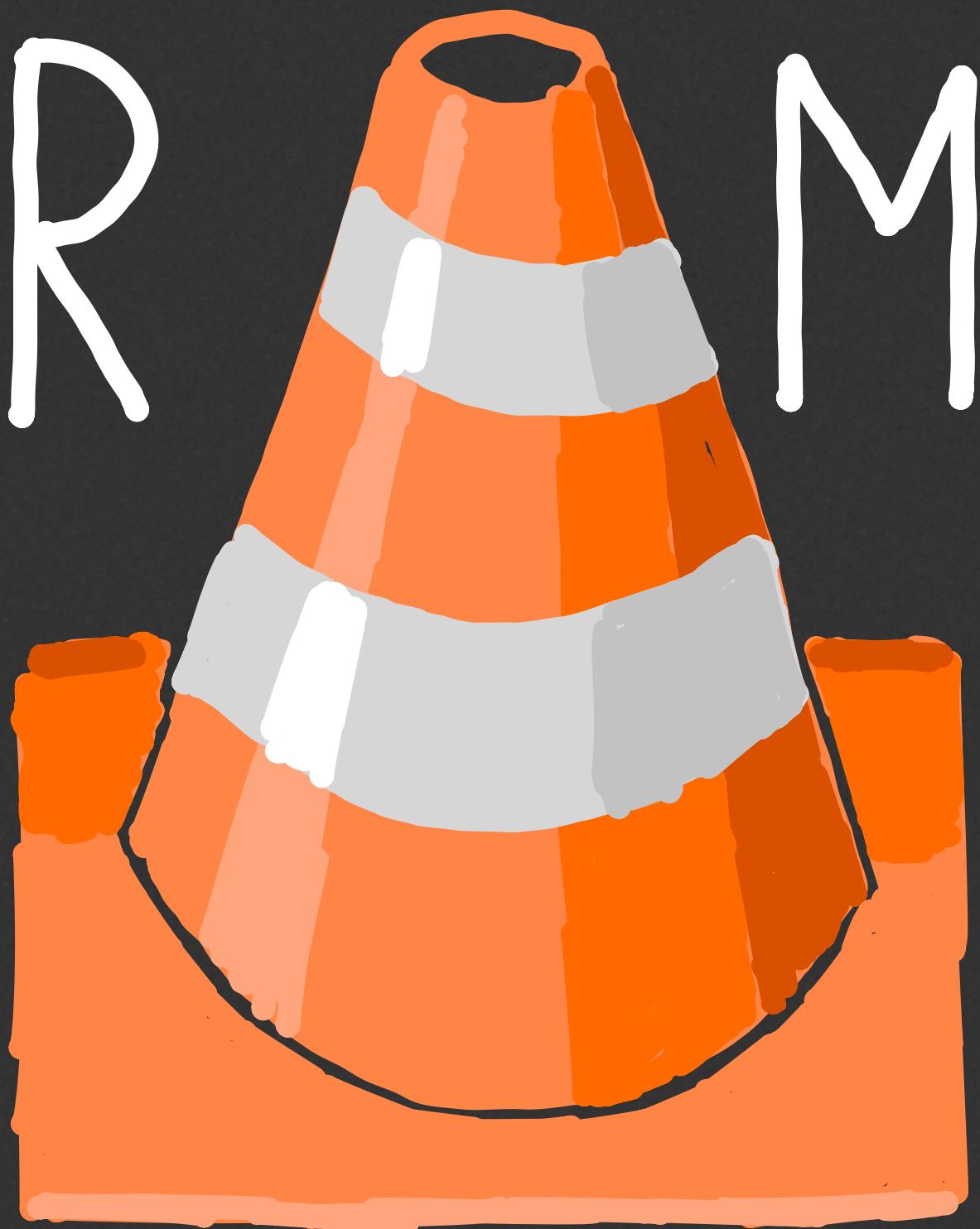


All rights unreserved



rm -rf /bin/life

END USER LICENSE AGREEMENT

by reading the following agreement you automatically
agree that: You owe the author of this work a blow job
2020 ☺

Copyright© ME BITCH

Rasterske slike

- Matrika pikselov - Raster
- število pikselov v rasterju: ločljivost
- dovolj visoka ločljivost - kadar ne vidimo piksel
- piksel ima določeno barvo
- Vzorčenje - nam pove št. pikselov (visina in širina)
- Kvantizacija - pove št. bitov na vzorec oz. piksel oz. barvo
- Barva piksla je razdeljena na več vrednosti: vsaka vrednost je v svojem kanalu
- Barvni model pove prestihavo vrednosti v končno barvo
- RGB, sRGB, CYMK, YCbCr, HSV

Shranjevanje barv

- Direkten način - predstava z n pikseli:
 - vsak piksel je 3×8 bitov \rightarrow R G B
- Indeksni način
 - imamo slovar katerim zapisujemo vse unikatne barve slike \rightarrow m bitna predstavitev barve
 - v matriki se zapise referenca na barvo v slovarju \rightarrow n bitov na piksel
 - koristno kadar je $n < m$
 - lahko predstavimo 2^n odtenkov iz nabora 2^m barv

Vrste rasterskih slik

- Enobarvne - monohromatske
- Sivinske - se lahko zapisuje kot vektor bitnih ravnin, bitna globina n - odtenkov 2^n
- Barvne
 - Zvezne (slike z zveznimi barvnimi toni): Fotografije
 - Diskretné slike: skice, risanke

Stiskanje rasterskih slik

- Želimo predstaviti z čim manj bajti:
- Novejši pristopi odstranijo čim več redundanci likrat:
- Vrste postopkov:
 - brezizgubne (lossless)
 - izgubne (lossy)
 - skoraj brezizgubne (near lossless)

1.RLE (run length encoding)

- prebiramo piksele in zapisemo št ponovitev vsake barve
- dolžine ponovitev dodatno stisnemo s variable length code (VLC)
- primerno za monohromatske slike
 $AAA BBBB BAA CCCCCC \Rightarrow 3A5B2A6C$
- Kontekstu: RLE - koda za kodiranje določimo glede na sosednje piksele

2. Stiskanje sivinskih slik z n ravnicami

- Stiskanje n-bitnih ravnin na podlagi predhodne metode n-kvantizacija piksla
 - predpostavimo, da imajo sosednji px podobne vrednosti:
 - problem, če je npr. 63 in 64 (1000000 in 011111), rešitev Grayeve kode

Grayeve kode

- Problem, podobne vrednosti, vendar zelo različna bitna predstavitev
 $7 \Rightarrow 0111$ $8 \Rightarrow 1000$

- Grayeve zrcalne kode $n \Rightarrow$ st. bitov za število

$n=1$	$n=2$	$n=3$
$0 \rightarrow 0$	00	0000
$1 \rightarrow 1$	01	1001
	11	1011
	0	10 \Rightarrow 3010 ...
		\uparrow zrcaljeno 4110
		5111
		6101
		7100

3. Napovedi

- Na podlagi konteksta se napove piksel P
npr. A = avg. sosednjih pikslov piksla P
- Izračunamo napako $\Delta = P - A$
- Zakodiramo A z VLC
- Pogosto je Δ za P blizu laplacove porazdelitve
- Tonji so pričakovane napake manjše, kar pomeni, da lahko zapisemo z manjšim številom bitov (npr. Golomb-Rice)

Golomb-Rice

- Uncarne kode:

0-1
1-01
2-001
3-0001
⋮

- Koda Rice

- MSB je predznak napake Δ
- iz Δ izločimo n LSB bitov, postanijo LSB kode
- preostalo kodiramo z uncarne dode

Primer:

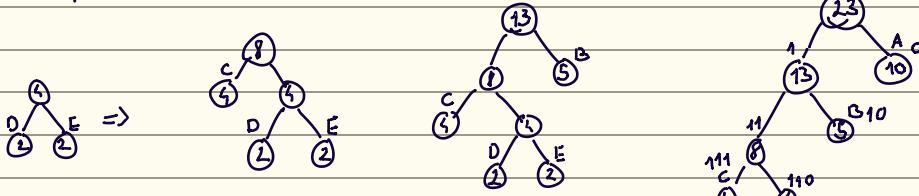
$$\begin{array}{l} \Delta = -46 \quad n=4 \\ \text{sign}=1 \quad 101110 \\ \text{sign} \\ 1|0011110 \end{array}$$

- Kontekstno odvisna napoved

- glede na okolico izberemo različno funkcijo
za napoved - horizontalno prelivanje druge funkcije ko vertikalno

Huffman encoding

A B C D E → A B C D E → A C D E B → C D E B A



Aritmetični kodirnih Kodiranje

	A	B	C
F _{v2}	2	1	1
1.	0,5	0,25	0,25
interv.	[0,0,5)	[0,5,0,75)	[0,75,1)

Ponov!

$$L_{i+1} = L_i + (H_i - L_i) \cdot L(G_i)$$

$$H_i + 1 = L_i + (H_i - L_i) \cdot H(G_i)$$

A A B C

1. $L_0 = 0$ A $L_1 = 0$ 2. $A \quad L_1 = 0,0$ 3. $B \quad L_2 = 0,125$

$H_0 = 1$ $H_1 = 0,5$ $H_2 = 0,25$ $H_3 = 0,1875$

$$C \quad L_0 = 0,125 + (0,1875 - 0,125) \cdot 0,75$$

$$H_0 = 0,125 + (0,1875 - 0,125) \cdot 1$$

$$L_1 = 0,171875$$

$$H_1 = 0,1875$$

Izberemo vrednost med L in H
npr. $v = 0,18$

Dekodiranje 1. način

A	B	C
2	1	1
0,5	0,25	0,25
[0,0,5)	[0,5,0,75)	[0,75,1)

$$v_{i+1} = (v_i - L(G_i)) / (H(G_i) - L(G_i))$$

$$v = 0,18 \quad 1. \text{ značije:}$$

$$1. v_0 = 0,1 \quad 0 \leq v < 0,5 \Rightarrow A$$

$$2. v_1 = (0,18 - 0) / (0,5) = 0,36; \quad 0 \leq 0,36 < 0,5; \quad AA$$

$$3. v_2 = (0,36 - 0) / (0,5) = 0,72; \quad 0,5 \leq 0,72 < 0,75; \quad AA B$$

$$4. v_3 = (0,72 - 0,5) / (0,75 - 0,5) = 0,88; \quad 0,75 \leq 0,88 < 1; \quad AABC$$

$$v_4 = (0,88 - 0,75) / (1 - 0,75) = 0,52$$

Dekodiranje: 2. način

V normaliziramo

$$v_1 = 0,18 \Rightarrow A$$

$$v_2 = 0,36 \Rightarrow A$$

$$v_3 = (0,18 - 0) / (0,25 - 0) = 0,72 \Rightarrow B$$

$$v_4 = (0,72 - 0,125) / (0,1875 - 0,125) = 0,88 \Rightarrow C$$

$$v_5 = (0,88 - 0,171875) / (0,1875 - 0,171875)$$

4. Transformacije

- Kodiramo transformirane vrednosti.
- Diskretna kosinusna transformacija, Fourierjeva transformacija, diskretna valčna transformacija.

5. Ločeno kodiranje kanalov barv

6. Slovarji:

- Posamezni deli slike se lahko ponavljajo npr. črke
ideja je, da shranimo ta del slike v slovar in
v slike hranimo samo referenco ta del.

7. Fraktalno stiskanje

- Nadgradnja stiskanja s slovarjem
 - delimo sliko na dele
 - kodiranje transformacije enega dela slike
v drugi del slike

8. Podvzorčenje

- Brisemo vsato 2. vrstico in stolpec
- Nadgradna - povprečenje

9. Kvantizacija

- Zmanjšamo št. bitov za zapis pikselov
- Izboljšava - vektorska kvantizacija
 - v kodirno knjigo upišemo najbolj pogoste piksele (npr. 4 zaporedne)
 - zakodiramo sliko kot zaporedje indeksov

Merjenje podobnosti med slikami

za merjenje podobnosti uporabimo RMSE (root mean square error) PSNR - signal to noise ratio $\text{MSE} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (X_i - Y_i)^2$

$$\text{PSNR} = \log_{2.0} \frac{\max_i(P)}{\text{RMSE}}$$

SSIM - (structural similarity index metric)

- PSNR ni za vidno zaznavo prilagojen
- SSIM - ocena vizualne podobnosti, tako ko človek vidi.
 - x, y - isti ohni znotraj X in Y
 - vrednost med -1 in 1 (1 je identično)
- Deluje na barvnem prostoru YCbCr

$$\text{RMSE} = \sqrt{\text{MSE}}$$

- Po sliki se premika z očeh in računa povprečne vrednosti
 - počevadi 8×8 ali 11×11

$$\text{varianca } \sigma_x^2 = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

\bar{x}, \bar{y} - avg okenj

$$\sigma_x, \sigma_y - \text{varianca vrednost v okenju} = \frac{1}{n-1} \sum_{i=0}^{n-1} (x_i - \bar{x})^2$$

$$G_{xy} - \text{ko varianca } x \text{ in } y = \frac{1}{n-1} \sum_{i=0}^{n-1} (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})$$

$$c_1 = (0,01 \cdot (2^{bPP-1}))^2$$

$$c_2 = (0,03 \cdot (2^{bPP-1}))^2$$

$$\text{SSIM}(x, y) = \frac{(2\bar{x}\bar{y} + c_1)(2G_{xy} + c_2)}{(\bar{x}^2 + \bar{y}^2 + c_1)(G_x^2 + G_y^2 + c_2)}$$

Osnovne transformacije

Nad pikselov

- Zaporedne pare pikselov smatramo kot točke na ravnini
 - Poisciemo pravico, ki gre skozi točki
 - Točke zavrtimo na x osi, npr za 45° z rotacijsko matriko
- $$\begin{bmatrix} x' \\ y' \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos(\theta) & -\sin(\theta) \\ \sin(\theta) & \cos(\theta) \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} \quad R^{-1} = R^T$$
- $\overset{\pi}{R}$

Izračun križne korelacije

$$\bullet CCR = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i y_i$$

Kodiranje točk:

- najprej x nato y ker je y običajno niče ga lahko kodiramo z manj biti;
- pri manjših vrednostih y sploh ne zapisujemo y ga zaokrožimo navzdol.
- možno tudi v 3D uporabimo 3 zaporedne piksele kot 3D točko
 - uporabimo 2 3×3 rotacijski matriki, da transformiramo na eno os 2 koordinati bosta imeli majhne vrednosti.

Ortogonalne transformacije

- Manjše št. bitov za zapis
- Vsebuje energijo v zgorji nekaj koeficientih

Linearne transformacije

$$C = WD$$

c_i - transformirane vrednosti

w_{ij} - teži baznih vektorjev

d_i - zaporedne vrednosti pikselov

• W določimo tako, da imamo v prvem c: Čim več energije

• prvi c: določa osnovno frekvenco ostali visje harmonike

• prva vrstica naj omogoča čim večji: $c_1 \rightarrow w_{11} > 0$

ostali ci naj bodo manjši polovicu $w_{11} > 0$, polovicu $w_{11} < 0$

• Ker je energija c zelo visoka ga normaliziramo z

$$\frac{1}{2} \rightarrow W = \frac{1}{2} \cdot W$$

• kolikšen delež energije prinese d_i : $h_i \hat{d}_i$ $(\hat{d}_i \cdot \hat{d}_i - (d_1^2 + d_2^2 + \dots + d_n^2 - \hat{d}_i^2)) / (\hat{d}_i \cdot \hat{d}_i)$

• inverz od W $\Rightarrow W^{-1} = W^T$

$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & -1 & -1 \\ 1 & -1 & -1 & 1 \\ 1 & -1 & 1 & -1 \end{bmatrix}$$

Vrstice naj bodo paroh ortogonalne

$$\hat{d}_i \cdot \hat{d}_i = d_1^2 + d_2^2 + \dots + d_n^2$$

Primer za dvodimenzionalno transformacijo

• imamo 2D matriko ki je enake dimenziji kot W

$$C = W \cdot D$$

$$C = C' W^T = W D W^T = W D W \leftarrow \text{Transformacija}$$

$$D = W^T C W = W C W \leftarrow \text{Inverzna transformacija}$$

Walsh-Hadamardova transformacija (WHT)

- Rekurenčno definirano
- H_m je ortogonalna in orthonormalna $H_m = H_m^{-1}$

$$H_m = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} H_{m-1} & H_{m-1} \\ H_{m-1} & -H_{m-1} \end{bmatrix}$$

Diskretni WHT

- Optimizacija skalarnih faktor kvadriramo oz. šitamo bite
- Vrstice in stolpci so ortogonalni samo H_m^{-1} ni več trivialen

$$H_1 = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix}$$

$$H_2 = \frac{1}{2} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & -1 & 1 & -1 \\ 1 & 1 & -1 & -1 \\ 1 & -1 & -1 & 1 \end{bmatrix}$$

⋮

$$H_m = \frac{1}{2} \begin{bmatrix} H_{m-1} & H_{m-1} \\ H_{m-1} & -H_{m-1} \end{bmatrix} \quad |H_0| = 1$$

Kosinusna transformacija in disfuretka (DCT)

- Temelj izgubnega stiskanja
- DC koeficient vsebuje večino energije ($u=0$)
- AC koeficient prvih par se vsebuje nekaj energije ostali bolj malo
- V praksi primerni $n=8$
- Temelj za izgubno stiskanje
- možno predstaviti z matriko za linearno transformacijo za $n=8 \Rightarrow W 8 \times 8$ matrika

$$C(u) = \begin{cases} \frac{1}{\sqrt{2}} : u=0 \\ 1 : u>0 \end{cases}$$

$$F(u) = \sqrt{\frac{2}{n}} C(u) \sum_{x=0}^{n-1} f(x) \cdot \cos\left(\frac{\pi(2x+1)u}{2n}\right) \leftarrow \text{Trans.}$$

$$f(x) = \sqrt{\frac{2}{n}} \sum_{u=0}^{n-1} C(u) F(u) \cos\left(\frac{\pi(2x+1)u}{2n}\right) \leftarrow \text{inv.trans.}$$

2D DCT

- Uporabljeno na slikah
- Pogosto $n=m=8$, DCT izvedemo nad vrsticami in nato stolpcem v praksi dodamo novo koordinato podvojimo izraz C in $\cos(...)$
- Možno predstaviti tudi z 8×8 matriko $8 \times 8 W$ matriki

JPEG

- najbolj popularen datotečni format za brezizgubno stiskanje
- JIFF - datotečni format (specs), JPEG: postopek stiskanja
- možno določati stopnjo stiskanja, izgubno in brezizgubno (alčen postopek)
- Podprtji načini stiskanja JPEG:
 - Zaporedno stiskanje
 - Naprednjoče stiskanje: vsak naslednji prehod vsebuje več informacij, primerno za prenos po počasnih omrežjih
 - Lobsless
 - Hierarhično

Zaporedno stiskanje

- osnova ideja lossy stiskanja: močneje stisnemo manjše podrobnosti, podrobnosti določimo s frekvenčno analizo (DCT)

1. Korak

- Pretvorimo iz RGB v YCbCr (razen z. grayscale)
- Y-svetlost, Cb Cr - kromatičnost, v nadaljevanju stiskamo vsak kanal posebej

2. Korak

- Podvzorcejmo Cb in Cr kanale
- Barve lahko bolj stisnemo, ker je človeško oko bolj občutljivo na svetlost
- Najpogostejsi zapis podvzorečenja $J: a:b$
- J - št. komponent svetlost (ponavadi $J=4$)
- a - št. komponent v h-smer, b - št. spremenljiv v barvnih komponentih v drugo vrstico

- podprtosti: 4:4:4, 4:4:0, 4:2:2, 4:2:0, 4:1:1

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

1	2
1	2

1	2
1	2

3. Korak

- Slike razdelimo na bloke, počevši od velikih 8x8 pikselov. Stiskamo po blokih neodvisno od drugega.
- če ni deljivo z 8 lahko uporabimo različne strategije razteganja slike

4. korak

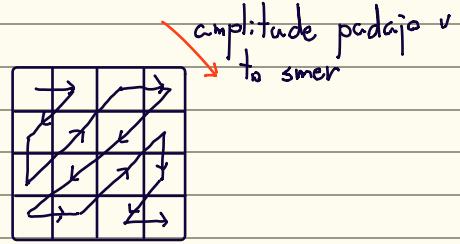
- transformiramo bloke z DCT, levo zgoraj DC komponenta, ostalo AC
- imamo malo izgubo zaradi zaščitve na celo št.
- predhodno odštejemo 128 od vrednosti;

5. korak

- višje frekvence predstavimo z manjšo natančnostjo, uporabimo kvantizacijske koeficiente
- s stopnjo kvantizacije dolečimo stopnjo stiskanja

6. koraku

- DC in AC stiskamo ločeno
- vrednosti pašemo v kodirniki v cik-cah zaporedju →
- uporaba RLE in huffman / aritmetični (tega bolj redko zaradi patentov)



Bolj podrobni pogled na DCT

1. Bloku odštejemo 128
2. Nad blokom izvedemo DCT
3. Istočne elemente iz bloka delimo z elementi v kvantizacijski tabeli:
4. Pretvorimo blok v zig-zag sekvenco
5. DC iz trenutnega bloka je napovedan z DC iz prejšnjega bloka: $DC_i - DC_{i-1}$ (razen za prvi blok)

6. Kodiramo DC in AC koeficiente

DC: (velikost v bitih) (amplituda)

AC: (št. nikel, velikost v bitih) (amplituda)

7. Kodiranje simbolov z huffmanom

tabelu zapisana v specu

Amplitude kodiramo kot števila spremenljive dolžine (VLI)

Naprednje stiskanje

- Kodiranje vsakega kanala v več prehodih
 - spektralna izbira koeficientov DCT
 - zaporedna aproksimacija, skupine bitov od MSB do LSB

Hierarhično stiskanje

- shranimo sliko v več ločljivostih
- da dekodiramo nižjo ločljivost ne rabimo dekodirati višje ločljivosti
- višje ločljivosti uporabljajo podatke iz nižje ločljivosti
- skupna velikost slike manjša, kot če b:
vsaka ločljivost posebej shranili
- Vschaša ločljivost lahko koristi naprednije stiskanje
- Koraki:
 - kodiranje nižje ločljivosti
 - kodiranje 2x prejšnje ločljivosti,
kodiranje razlik z enim od preostalih načinov kodiranja JPEG
 - repeat

Brez izgubno stiskanje

- uporaba napovednega stiskanja na podlagi sosedov, 8 možnih napovedi:
 $x = X, A, B, C, A+B-C, A+(B-C)/2,$
 $B+(A-C)/2, (A+B)/2$
- Napake stiskamo glede na napoved (Huffman, Aritmetični kodirnik)
- slabše stiskanje 2:1, redko uporabljen

	C	B	D	
A	X			

Omejitve

- Visoka časovna zahtevnost DCT
- Pri večjih stopnjah stiskanja pride do vidnih blokov v sliki
- slabo delovanje lossless
- slabo za risbe in tekst (robovi)
- le 8 bitov na kanal (možno 12 v razšir. fvi)
16 z lossless
- Ni transparentnost;
- Ni primerno za urejanje, ponovno stiskanje lahko povzroči akumulacijo napak

Nadgradnje JPEG

JPEG XT

- Več kvantizacijskih nivojev, HDR, α kanal, DCT v lossless, backwards compatibility,

JPEG XL

- Namenjeno kot dolgoročna zamenjava za JPEG
- 60% boljše stiskanje, boljše lossless (35%), več kanalov (do 100), bitdepth do 32 podpora za decimalke, animacije, možna pretvorba JPEG → XL, plastičice, 360° slaba podpora
- Ločeni cevovi d za lossless
- Ločen feature encoding, napovedno kodiranje, LZ77 in ANS/Huffman

JPEG-LS (lossless)

- brezgubno ali skoraj brezgubno kodiranje
- Dva načina stiskanja glede na kontekst
 - navaden način: napovedno kodiranje, golombovo za zapis napak
 - način s ponavljanjem
- Nadgradnja
 - aritmetični kodirnik
- Uporaba LOCO-1 (Low cOmplexity lossless COmpression of Images)

Posplošen Golomb-Rice

- Kodiramo samo pozitivna števila g , k-dolžina kod
- g - kodirano z umerno večjim kodo; $g=3 \Rightarrow 1110$
- Kodiranje r s prisekanom modificirano binarno kodo
 - odprava redundanco zapisa $n=k$ števil z enakim številom bitov u
 - kodiranje $n=k$ simbolov s prisekanom modificirano binarno kodo
 - V primeru negativnih št. uporabimo preslikavo g^+

$$g = 3 \\ h = h = 5$$

$$g = 7 \\ r = h$$

$$\lceil \log_2 5 \rceil = 3$$

$$1111110 : 111$$

$$g^+ = \begin{cases} 2g, & g \geq 0 \\ 2g+1, & g < 0 \end{cases}$$

0	00
1	01
2	11
3	110
4	111

JPEG-LS osnovni koncepti:

- Skenirno prebiranje pikselov, ločeno stiskanje barvnih kanalov
- uporaba konteksta za določitev načina kodiranja (napovedi ali ponavljanje)
- napovedi:
 - napovedi glede na okolico (metrikalni robovi)
 - korekcija napovedi, da se izbalansira entropijski kodirnik
 - popravek na 0
 - uporaba golomb kod
- Ponavljanje - poseben način kodiranja ponavitev

JPEG-LS modeliranje konteksta

- Modeliramo kontekst glede okolice piksla x
- če nismo ačd vzememo b , če smo v prvi vrstici: $c=b=d=0$
- vodenje stanj kodirnika glede na kontekst Q_i
 - uporaba 3x7 dolgega polja:
 - A - vsota abs vrednosti napak
 - B - pristnansost - vsota napak po kontekstih;
 - C - kontekstna napovednih vrednosti;
 - N - humulativno št. pojavitev konteksta
 - Posodabljenje polja glede na kontekst
 - Uporaba polj za učinkovitejše kodiranje (konteksto)

JPEG-LS izbirat kodiranja

- računam gradiente

$$g_1 = d - b$$

$$g_2 = b - c$$

$$g_3 = c - a$$
- $\text{če } g_1 = g_2 = g_3 = 0 \rightarrow$ prehlop kodirnika
sicer napovedni način

		c	b	d		
		a	x			

Napovedni način

- Fiksna napoved x (MED - median edge detector)

$$x' = \min(a, b, c) + \max(a, b, c) - c$$
 - ideja: napočen rob (svetel ali temen) levo od $x: b$
vodoraven rob (svetel ali temen) nad $x: a$
ali interpolacija
- Izračun in kodiranje napake: $\epsilon = x - x'$, če je večino napak okoli 0 (geometrijsko porazdelitev) bo golombovo kodiranje učinkovito, vendar ponavadi ni tako
- Rešitev: naredimo kontekst $\Rightarrow \epsilon' = \epsilon - \mu$

$$\epsilon' = x' + \mu \quad \text{Poprawek napovedi}$$
- u razbijemo na celo-R (bias) del in decimalni-s (shift) del
- sin R složeno izračuna glede kontekst k (parameter za golom-nice) se tudi izračuna glede kontekst

→ Dolčevanje konteksta Q glede g_1, g_2 in g_3

- kvantiziramo g_1, g_2, g_3 v 9 regij med -4 in 4
- privzetca kvantizacija za 8-bitne vrednosti $g_i \rightarrow g'_i$
 - $-\{0\} \rightarrow 0$
 - $-\{\pm 1, -2\} \rightarrow \pm 1$
 - $-\{\pm 3, -6\} \rightarrow \pm 2$
 - $-\{\pm 7, -13\} \rightarrow \pm 3$
 - $-\{\pm 15, \pm 21\} \rightarrow \pm 4$

- isto polje kot opisano na začetku poglavje o modeliranju konteksta
- določimo kontekst $Q = g'_1 g'_2 g'_3$
 - izvedemo kontekst glede polje $C[Q] = \mu$
 - izračun kja za golomb kodirnik $k = \lceil \log_2(A[Q]/N[Q]) \rceil$
 - posodobitve polji
 - ko obdelamo piksel posodobimo polja

$$\begin{aligned} N[Q] &= N[Q] + 1 \\ A[Q] &= A[Q] + |E| \\ B[Q] &= B[Q] + E \end{aligned}$$

za C in N:

```

B = B + e; /* accumulate prediction residual */
N = N + 1; /* update occurrence counter */
/* update correction value and shift statistics */
if ( B ≤ -N ) {
    C = C - 1; B = B + N;
    if ( B ≤ -N ) B = -N + 1;
}
else if ( B > 0 ) {
    C = C + 1; B = B - N;
    if ( B > 0 ) B = 0;
}

```

• Ě zapišemo z golombom

Način pojavljivanja

- Pomikanje po pikstih, dokler so piksti enaki in smo v isti vrstici, ker je vrednost x že znana kodiramo samo št. ponovitev, ki je lahko tudi 0 (preko g_1, g_2, g_3 smo prišli v način pojavljivanja, a x ne vjema več)
- kodiramo št. ponavljaj m, zapišemo bit 0 dokler se pojavlja, ob prekinitvu pojavljanja zapišena bit 1.
- Po prekinitvi zapisanega vzorca pikstila neujemanja in se vrnemo nazaj na izbiro načina kodiranja, pri zapisu vzorca uporabimo hotekste $Q=365$ in 366 za zapis vrednosti pikstila (uporaba polj A in N)

→ Zapis števila ponovitev

- m - št. ponovitev, ideja je, da m zapišemo s vsoto potenc števila 2
- potence so del polja $J = \{0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15\}$
- $\sum_i 0^i$
- dokler je $m > 2^{J[i]}$:
 - ne izhod zapisi 1, m zmanjšaj za $2^{J[i]}$, povečamo i (največ do zadnjega indeksa J)
- če pride do prekinitve zaradi nove vrstice:
 - če je $m > 0$ zapišemo 1 na izhod, za novi vzorec spet izberemo način kodiranja
- če nič od zgornjih dveh izpišemo 0, in ostane m zapišemo z $J[i]$ biti:
- če je $i > 0$ zmanjšamo za 1

Primer:

$$\begin{aligned}
 m &= 13 & := 0 & \quad 0 = 111111101 \\
 m &= 12 & i = 1 \\
 m &= 11 & i = 2 \\
 m &= 10 & i = 3 \\
 m &= 8 & i = 4 \\
 m &= 6 & i = 5 \\
 m &= 4 & i = 6 \\
 m &= 0 & i = 7
 \end{aligned}$$

JPEG-LS skoraj brezizgubno stiskanje

- Pri vsakem pikslu dovolimo največjo sprememblo δ :
 - V način ponavljanja prehlopimo, če so pikli znotraj tolerance: $g \leq \delta$ (brezizguben način kadar $\delta = 0$)
Uporaba gradientov (?)
 - V načinu napovedi, kvantizacija napak napovedi v $2\delta+1$ možnih vrednostih.
- JPEG-LS izvaja ponastavitev zaradi boljšega prilaganja lokalni okolci in omejitve implementacije
- N_A in B se razpolovijo
- razpolovitev naredimo kader $N=64$

Code segment A.12 – Variables update

```

B[Q] = B[Q] + Errval * (2 * NEAR + 1);
A[Q] = A[Q] + abs(Errval);
if (N[Q] == RESET) → RESET=64
  A[Q] = A[Q] >> 1;
  if (B[Q] >= 0)
    B[Q] = B[Q] >> 1;
  else
    B[Q] = -((1-B[Q]) >> 1);
  N[Q] = N[Q] >> 1;
}
N[Q] = N[Q] + 1;
  
```

Osnove valčnih transformacij

DCT - izboljšava

- Z uporabo okenjskih funkcij pri DCT lahko izvemo kje v signalu (čas) kdaj se pojavijo frekvence oz. kosinusne komponente
- Okenjska funkcija $w(t) = \exp(-t^2)$ ← primer
- Okenjsko funkcijo pomnožimo z vhodnim signalom, ter transformirajo signal dano v DCT, torej naredimo DCT samo nad tem kratkim časovnim oknom. Nato ohranimo pomaknemo naprej v času in ponovimo postopek.
- Tako dobimo spektrogram $s(f, t)$
- Slabost je fiksna velikost okna
 - velika okna - dobra frekvenčna ločljivost, slaba časovna ločljivost
 - majhna okna - obratno

Valčna transformacija

- Glavna nadgradnja nad STDCT, širša okna pri nižjih frekvencah, očja okna pri višjih frekvencah.
- Izbira osnovnega valjčka (funkcija $\psi(t)$), vrednost funkcija ≠ 0 na omejenem intervalu, namenjena določanju frekvenc na določenem intervalu
- Dela se izračun korelacije med signalom in valjčkom pri različnih premikih in širinah (skaljah), valjček je v vlogi okenjske in bazne funkcije

Funkcije valjčkov:

- Meksikanski klobuk

$$\psi(t) = \frac{2}{\sqrt{3}\sigma\pi^{1/4}} \left(1 - \left(\frac{t}{\sigma}\right)^2\right) e^{-\frac{t^2}{2\sigma^2}}$$

- Morletov valček

$$\Psi_\sigma(t) = c_\sigma \pi^{-\frac{1}{4}} e^{-\frac{1}{2}t^2} (e^{i\omega t} - \kappa_\sigma)$$

$$\kappa_\sigma = e^{-\frac{1}{2}\sigma^2} \quad c_\sigma = \left(1 + e^{-\sigma^2} - 2e^{-\frac{3}{4}\sigma^2}\right)^{-\frac{1}{2}}$$

• lastnosti, ki jih morajo valjoki imeti:

$$\int_{-\infty}^{\infty} |\psi(t)| dt = 0 \quad \int_{-\infty}^{\infty} |\psi(t)|^2 dt < \infty$$

Zvezni WT

• uporaba osnovnega $\psi(t)$ za analizo signala

- analiza signala $x(t)$ pri različnih
skalah in intervalih

- splošen zapis primeren za analizo
kratkih $\psi \rightarrow$ lokalizirana energija

- zaradi veliko redundance

$$W_{\psi}(a, b) = \frac{1}{\sqrt{|a|}} \int_{-\infty}^{\infty} x(t) \psi\left(\frac{t-b}{a}\right) dt$$