



# Compressione

## Parte 2

---

Prof. Filippo Milotta  
milotta@dmi.unict.it



# Fattori di compressione per codifiche basate su PCM

- Dipendono dalla implementazione della PCM:
  - IMA ADPCM: **4/1 (75%)**
    - Con specifica G.721: 16 o 32 kbps
    - Con specifica G.723: 24 kbps
  - ACE/MACE (APPLE) ADPCM: **2/1 (50%)**
- Ma soprattutto dipende dall'utente, che stabilisce in base alle necessità la fedeltà vs compressione del segnale



# Entropia percettiva

- J.D.Johnston ha fissato un limite teorico alla comprimibilità di un segnale se si vuole ottenere una codifica trasparente
  - **Codifica trasparente:** è una codifica compressa che permette una riproduzione non distinguibile del segnale originale
- Tale limite è di circa 2.1 bit / campione



# Entropia percettiva - Esempio

## ■ CD Audio

- ❑ Tasso di campionamento: 44,1kHz
- ❑ PCM lineare 16 bit: 44,1kHz \* 16 = 705,6kbps
- ❑ Compressione a 64kbps
- ❑ Ogni campione verrà campionato con  
 $64.000 / 44.100 = 1,45 \text{ bit / campione}$ 
  - $1,45 < 2,1 \rightarrow \rightarrow \rightarrow$  Codifica NON trasparente



# Entropia percettiva

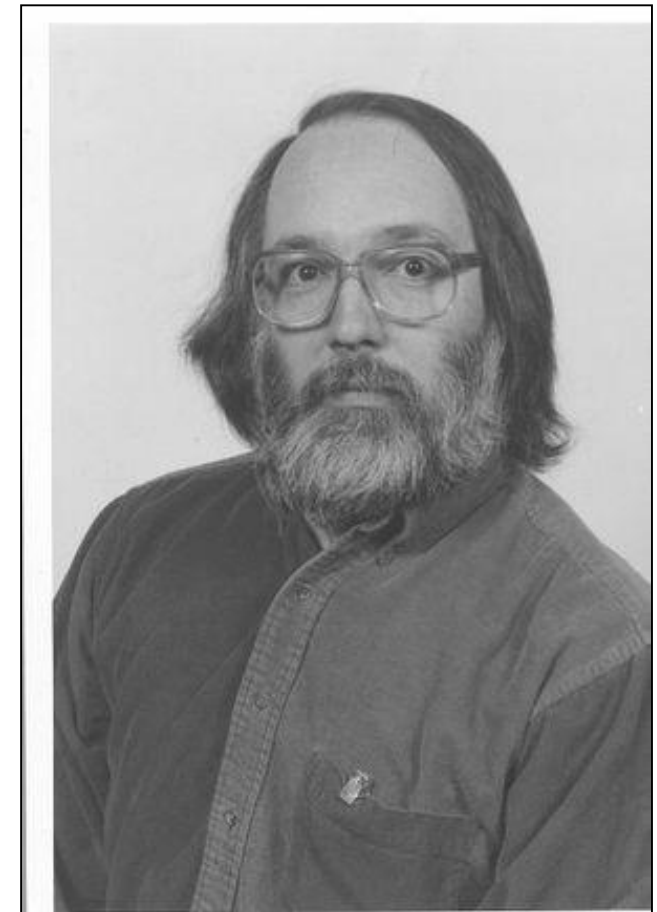
- La trasparenza non è una proprietà necessaria delle codifiche di compressione
- E' più che altro una conseguenza diretta del bit-rate di compressione scelto



# James D. Johnston

(?? – in vita)

- Noto come *Il padre delle codifiche di compressione di tipo percettivo*
- Responsabile di numerose codifiche all'interno dei formati MP3 e MPEG-2. Lavorò per 26 anni nei Bell Labs. Oggi occupato presso la Microsoft.





# La tecnica **Compansion**

*(Cap. 3.6 – Pag.130)*

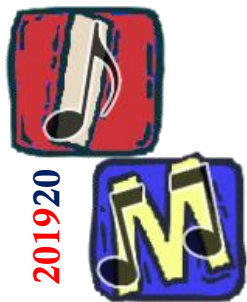
- **Compansion = Compression + Expansion**  
(intesi come operatori dinamici)
  - Compressione in fase di registrazione
  - Espansione in riproduzione
- Utilizzata negli schemi di compressione di tipo percettivo
- Ideata dalla Dolby negli anni '60-'70 per risolvere i problemi di SNR sui nastri magnetici



# Compressione di tipo percettivo

- Si basa su 4 tecniche principali:
  1. Block Coding
  2. Transform Coding
  3. Sub-band Coding
  4. Huffman Coding





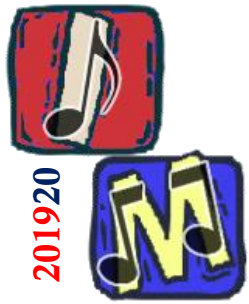
# Block Coding

## Codifica per blocchi

- La quantizzazione non uniforme si può vedere come una codifica a virgola mobile
  - Esponente e mantissa
- Nelle tracce audio ci si aspetta che l'esponente vari pochissimo
  - Si può codificare l'esponente una volta sola per blocco

Es.:  $+(e)^{-8} \times 123456 = +0,00123456$

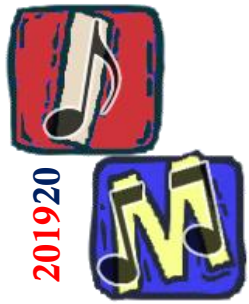
<i>segno</i>	<i>e</i>									<i>m</i>																					
31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0



# Block Coding

## Codifica per blocchi – Pre-echi

- Problema dei pre-echi
  - Dovuto principalmente a transitori impulsivi
- Si può risolvere in 2 modi:
  - Ridurre la durata dei blocchi
  - Usare blocchi di durata variabile in base all'andamento dei transitori, per circoscrivere i rumori impulsivi



# Transform Coding

## Codifica nel dominio delle frequenze

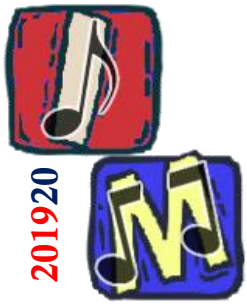
- Il segnale audio nel dominio delle frequenze tende a variare meno rispetto al dominio dello spazio
- Al posto della DFT applichiamo trasformate efficienti come la FFT o la DCT
  - La DCT è da preferire



# Transform Coding

## Codifica nel dominio delle frequenze

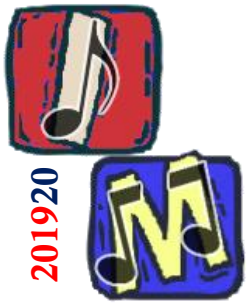
- Vantaggiosa se applicata a blocchi con bassa gamma dinamica
- Per evitare i pre-echi
  - Si calcola la trasformata su intervalli sovrapposti per il 50%
    - Con questo metodo si ottiene il doppio dei campioni necessari
- La compressione viene quindi applicata nel dominio delle frequenze



# Sub-band Coding

## Codifica per sottobande

- Divide lo spettro di frequenze in sottobande codificate in maniera individuale
  - Le sottobande con gamma dinamica ristretta possono essere codificate con meno bit
- Il processo di ***band-splitting*** non è semplice e richiede il giusto compromesso fra complessità di splitting e tasso di compressione

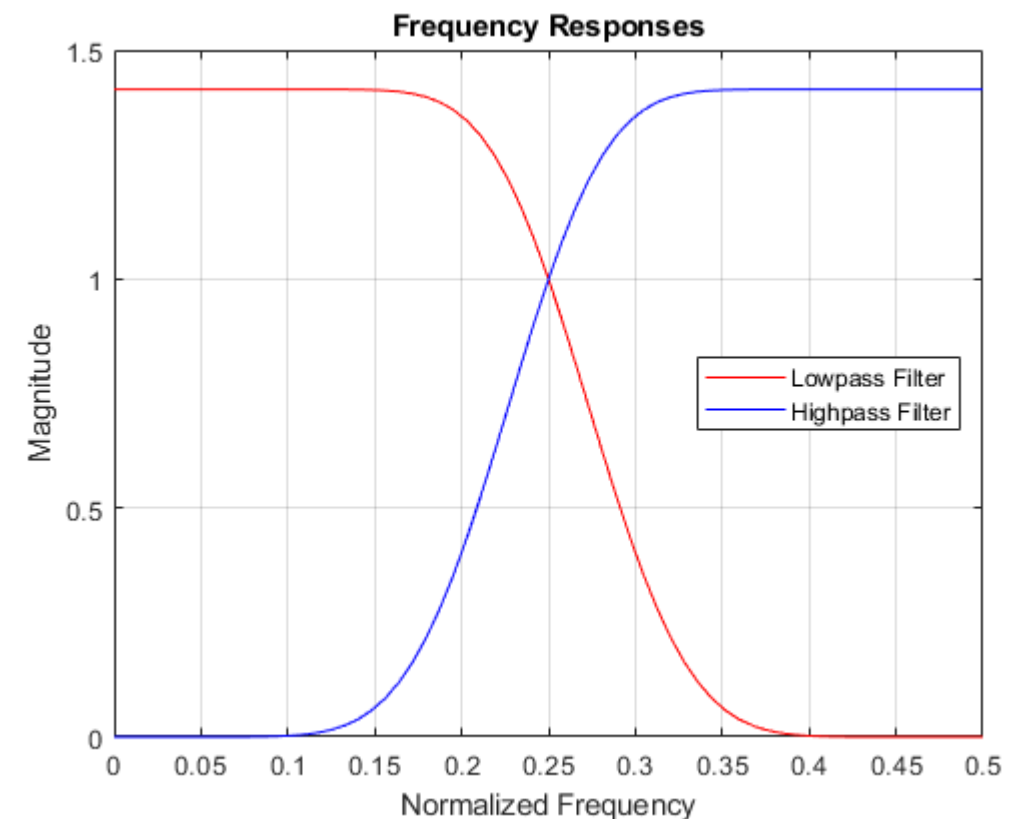


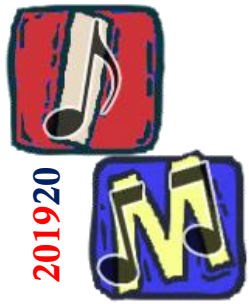
# Sub-band Coding

## Codifica per sottobande – QMF

### ■ QMF: Quadrature Mirror Filtering

- Si considerano 2 segnali separati: basse e alte frequenze
- I filtri QMF possono essere usati in cascata e possono operare in polifase (cioè in parallelo)
- Le due bande devono avere la stessa grandezza





# Huffman Coding

## Compressione di Huffman

- Codifica ottimale (si avvicina al limite di Shannon)
- Codici senza prefissi
- Compressione Lossless
- Algoritmo greedy:
  - Selezione di due caratteri con frequenze minime
  - Sostituzione dei due caratteri con uno fittizio la cui frequenza è la somma delle precedenti due
  - Ripetere fino a ottenere il carattere con frequenza 1



# Huffman Coding

## Compressione di Huffman

- A questo punto si ottiene un albero, la cui forma può variare in base alle scelte prese
- Si etichettano i rami binari con 0 e 1
- Si assegnano le codeword alle foglie leggendo dalla radice le etichette dei rami
  - Caratteri frequenti avranno codeword brevi
  - Caratteri rari avranno codeword lunghe





# Schema generale di compressione di tipo percettivo

1. Block-Coding: Segmentazione della traccia audio in frame *quasi-stazionari* di 2-50 msec
  - ❑ Quasi-stazionari: con transitori poco variabili
2. Transform Coding: si passa all'analisi nel dominio delle frequenze
3. Sub-band Coding opzionale, se si vuole ulteriormente ottimizzare la codifica del range dinamico
4. Rimozione delle ridondanze tramite codifiche lossy (ADPCM) o lossless (Huffman)



# Approfondimenti

- ***[EN] Paper: Johnston's limit to compression***  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.422.1835&rep=rep1&type=pdf>
- ***[EN] J.D. Johnston brief biography***  
[https://ethw.org/James\\_D.\\_Johnston](https://ethw.org/James_D._Johnston)
- ***[EN] A tutorial on MPEG/Audio compression***  
<https://www.icg.isy.liu.se/courses/tsbk35/material/mpegaud.pdf>