



Compression

Parte 1

Prof. Filippo Milotta
milotta@dmi.unict.it



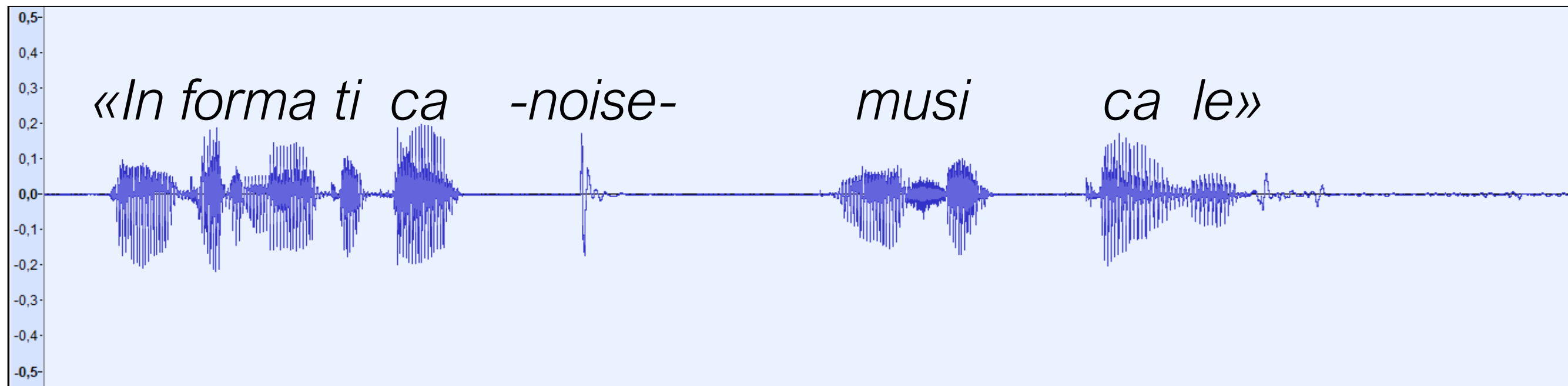
Perché comprimere?

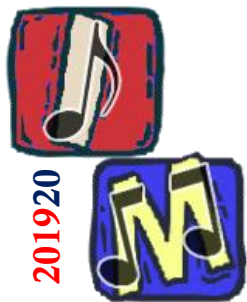
1. Riduzione dello spazio di memoria occupato
2. Riduzione dei tempi (e costi) di trasmissione



Compression...

- Come comprimere una traccia del genere?



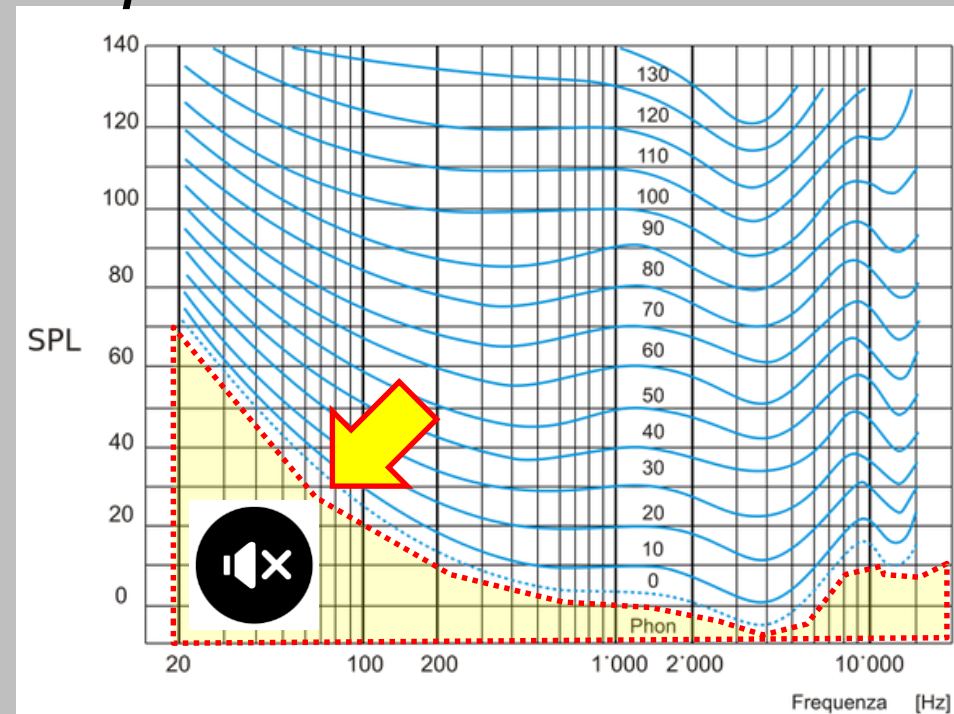


Compressione del silenzio (Metodo Naïve)

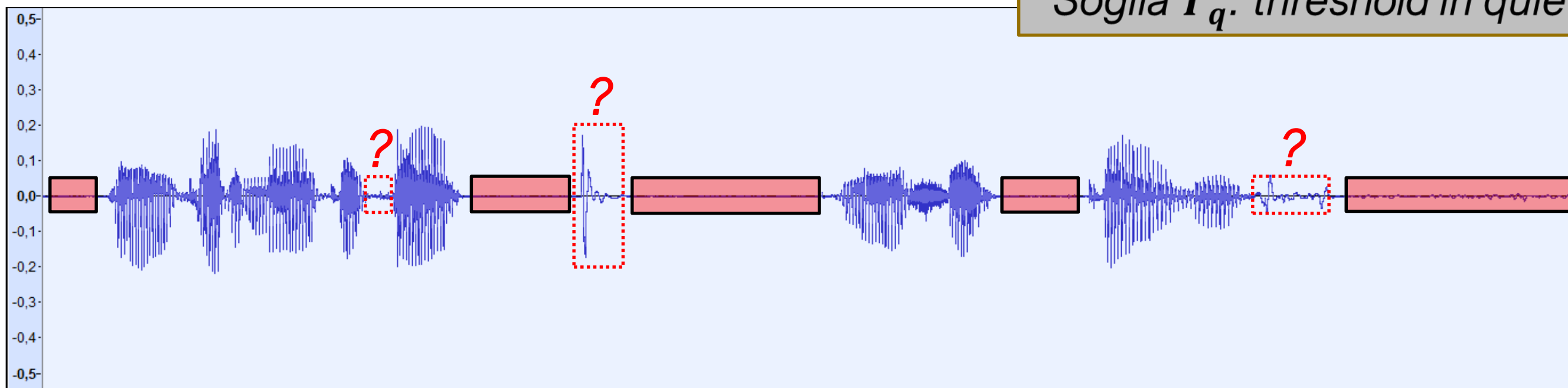
■ Tecnica Lossy

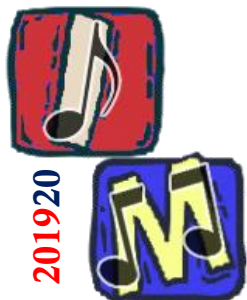
- Soglia di intensità sonora
- Soglia di attivazione temporale

Ripasso



Soglia T_q : threshold in quiet





Audio digitale – Spazio in memoria

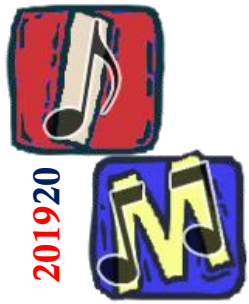
Sia f_c il tasso di campionamento , N la profondità in bit, D la durata del flusso audio e C il numero di canali, allora il numero di bit necessari a rappresentare il segnale (senza compressione) si calcola:

$$Size = f_c \times N \times D \times C$$

Il numero di bit che fluisce nell'unità di tempo (un secondo) prende il nome di **bit rate**. Si misura in **bps** (bit per secondo).

$$bitrate = f_c \times N \times C$$

E' chiaro che l'obiettivo è garantire una buona qualità utilizzando la minima quantità di memoria. I metodi di compressione rappresentano un passo successivo che permette di abbassare il **bit rate** preservando la qualità.

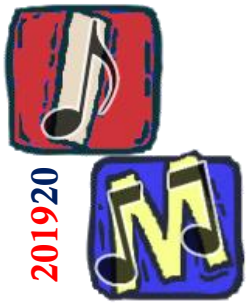


Audio digitale – Spazio in memoria

Un esempio pratico

■ CD Audio

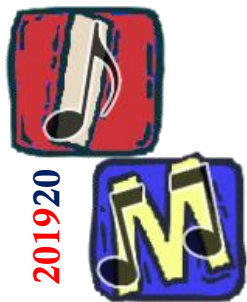
- Tasso di campionamento: 44,1kHz
- Profondità in bit: PCM lineare 16 bit
 - Bitrate $\rightarrow 44,1\text{kHz} * 16 = 705,6\text{kbps}$
- Canali: Segnale stereo (2)
 - Bitrate $\rightarrow 705,6\text{kbps} * 2 = 1.411\text{Mbps}$
 - 1 Minuto di registrazione: $44100 * 16 * 2 * 60 / 8 \sim 10\text{MB}$



Codifiche μ -law e A-law

A-law e μ -law sono due algoritmi di codifica definiti nello standard G.711

- Sono stati pensati per codificare digitalmente e trasmettere su una rete ISDN, la **voce al telefono**. Si parla quindi di suoni con frequenza da 0 a $4KHz$.
- Per ottimizzare l'utilizzo di banda, le due codifiche usano 8000 campioni al secondo ($4 KHz \times 2$) e una **quantizzazione non uniforme (logaritmica)** a 8 bit. Il bit rate sarà dunque di $64 Kbps$ (8000×8), esattamente la larghezza di banda di una rete ISDN (**Integrated Services Digital Network**).
- La quantizzazione non lineare assicura maggiore precisione alle ampiezze più basse, garantendo una buona qualità con soli 8 bit.

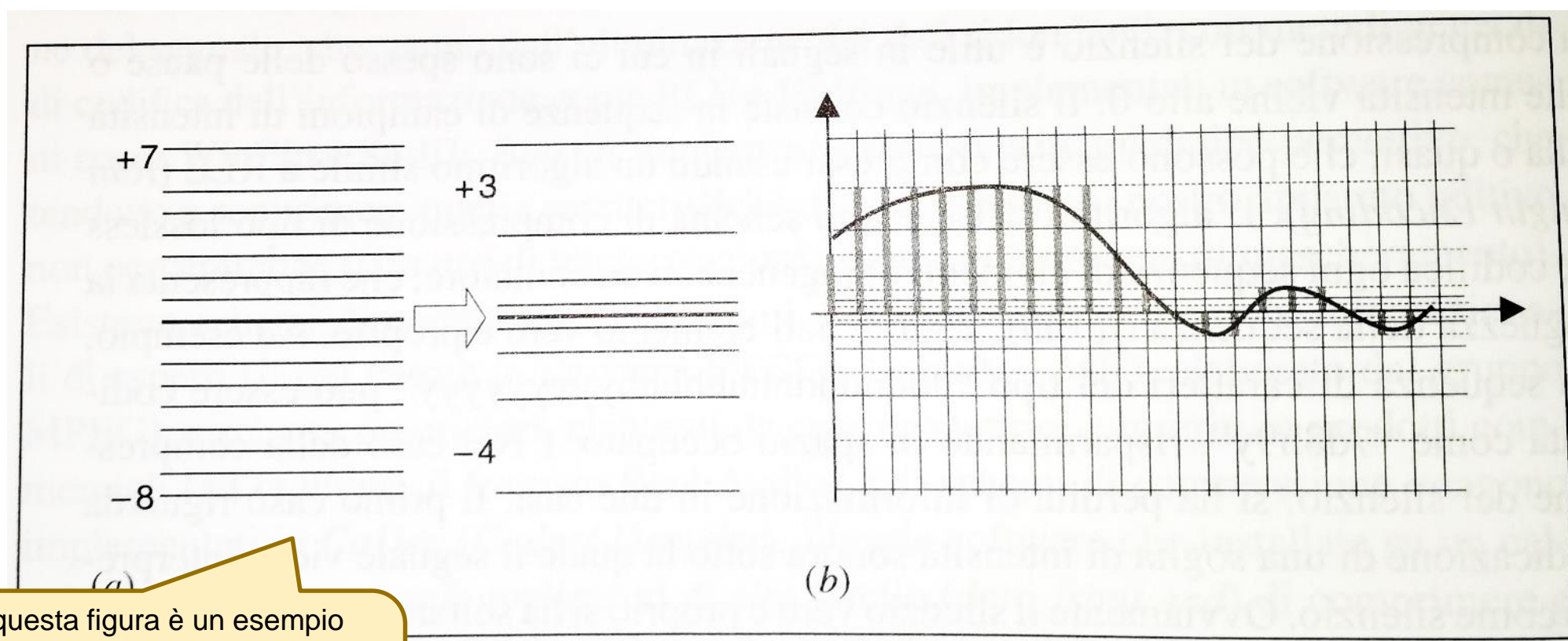


Codifica μ -law

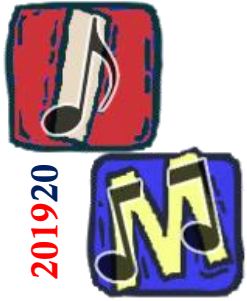
Partendo da campioni a 16 bit

La codifica **μ -law** è in uso in Nord America e Giappone. Grazie alla quantizzazione non lineare, permette di ottenere con soli 8 bit la stessa qualità (es: SQNR) che si otterrebbe con una quantizzazione lineare a 14 bit.

I valori di Y attorno allo zero (più piccoli in valore assoluto) sono quelli a cui saranno dedicati più bit.



Nota Bene: questa figura è un esempio schematico del passaggio da una quantizzazione uniforme ad una non uniforme. Anziché passare da 16 bit a 8, in questa figura passiamo solo da 4 a 3



Codifica μ -law

Con 16 bit posso rappresentare 65536 valori,
da -32768 a 32767, compreso lo 0

$$\mu = 255$$

$$-32.768 \leq x \leq 32.767$$

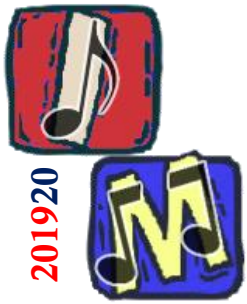
$$(Normalizzata:) -1 \leq x \leq 1$$

$$0 \leq Y \leq 255$$

$$Y = \begin{cases} 128 + \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x \geq 0 \\ 127 - \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x < 0 \end{cases}$$

Diagram illustrating the calculation of Y for x ≥ 0:

- The term $\ln(1 + \mu|x|)$ is calculated, with an intermediate value of 22,9 shown above it.
- The result is then multiplied by $\frac{127}{\ln(1 + \mu)}$ (indicated by a red box).
- The final result is added to 128 (indicated by a green box).
- The final result Y is shown to be in the range [0; 127] (indicated by a green arrow).
- The intermediate value 22,9 is also shown to be in the range [0; 5,5] (indicated by a blue arrow).



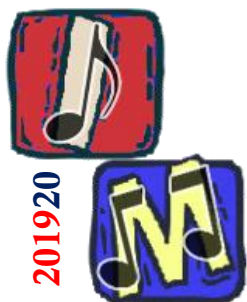
Codifica μ -law

$$Y = \begin{cases} 128 + \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x \geq 0 \\ 127 - \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x < 0 \end{cases}$$

- Questa formula **comprime** campioni a 16 bit con segno in modo non lineare su campioni da 8 bit senza segno (da 0 a 255)

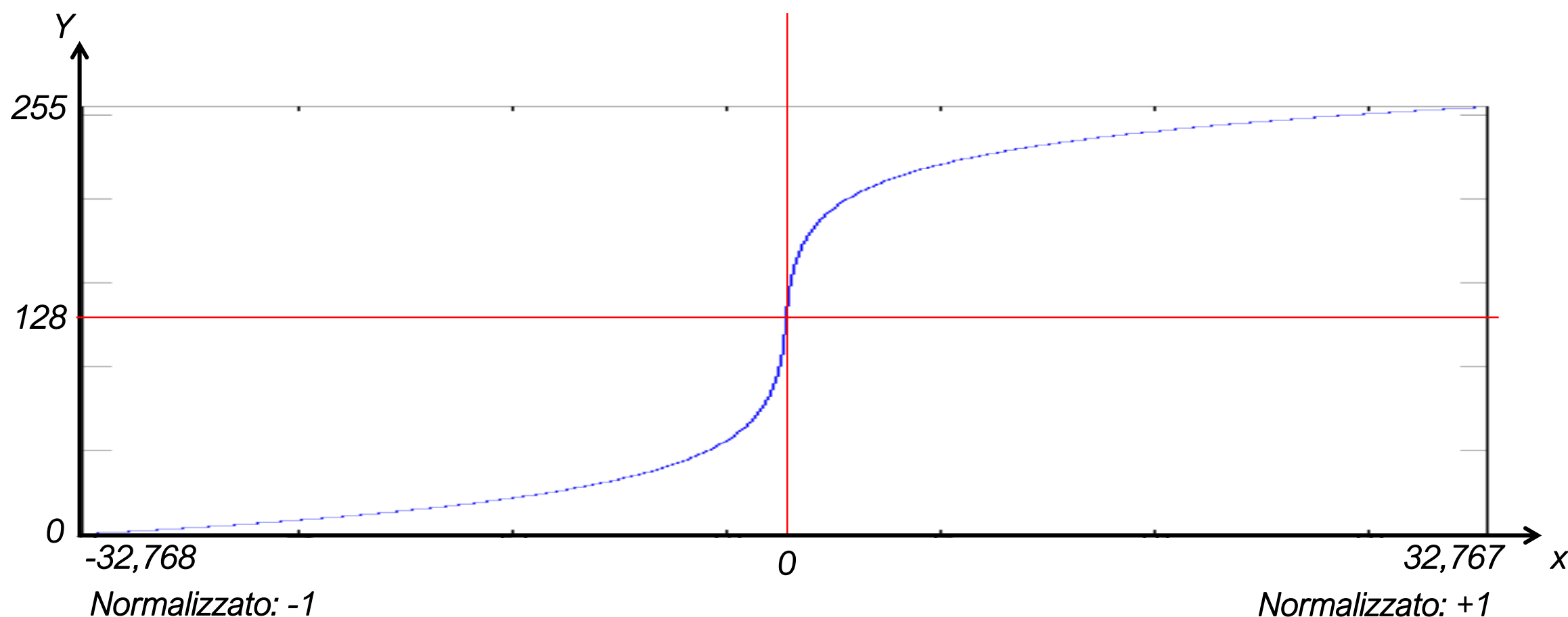
$$\begin{aligned} \mu &= 255 \\ -32.768 &\leq x \leq 32.767 \\ 0 &\leq Y \leq 255 \end{aligned}$$

I valori di Y attorno allo zero (più piccoli in valore assoluto) sono quelli a cui saranno dedicati più bit.

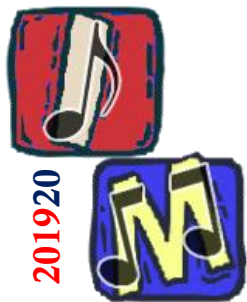


Esempio μ -law

$$Y = \begin{cases} 128 + \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x \geq 0 \\ 127 - \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x < 0 \end{cases}$$

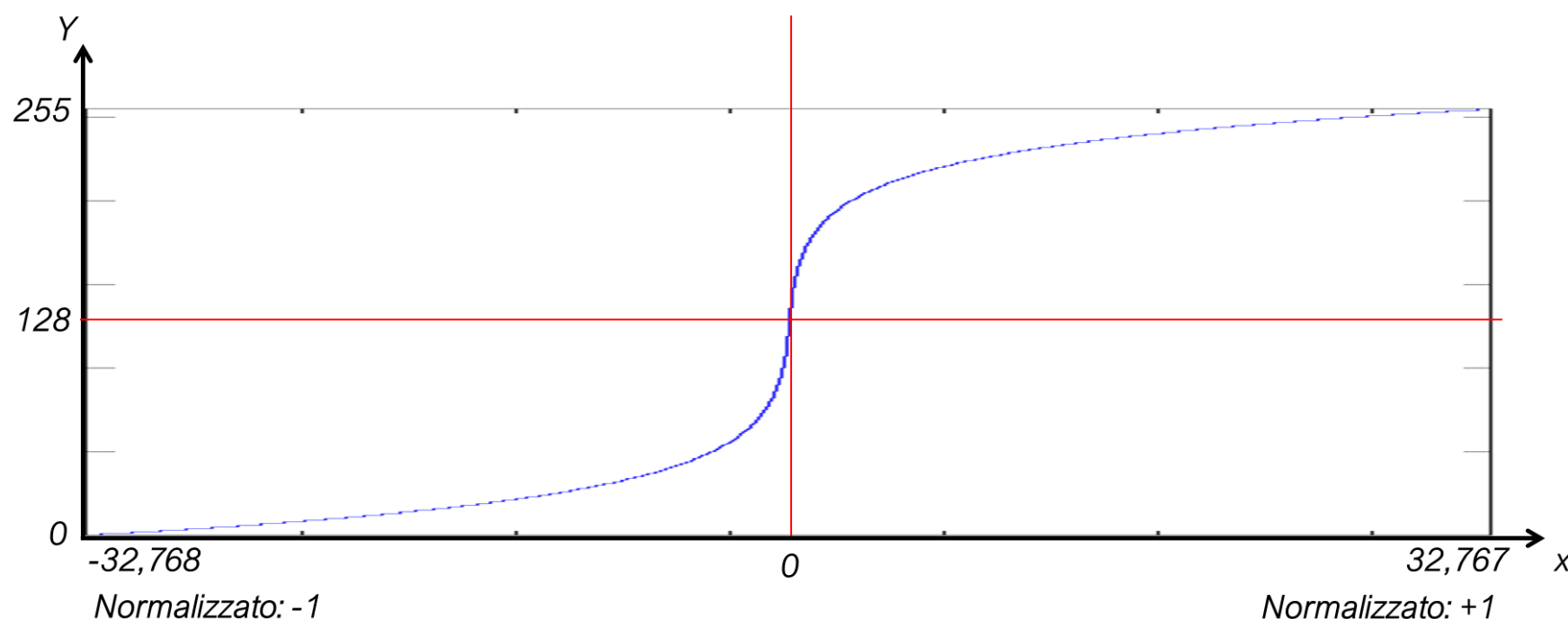


Sull'asse verticale sono presenti valori a 16 bit (interi tra 0 e 65535). Sull'asse orizzontale si trovano i corrispondenti interi a 8 bit ottenuti con la codifica μ -law. Si noti come i valori agli estremi siano quantizzati in maniera meno precisa.



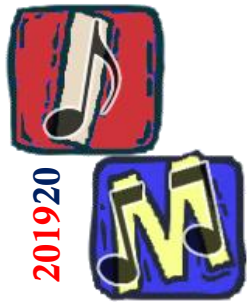
Esempio μ -law

$$Y = \begin{cases} 128 + \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x \geq 0 \\ 127 - \frac{127}{\ln(1 + \mu)} \times \ln(1 + \mu|x|) & x < 0 \end{cases}$$



Campione originale	Nuovo campione
-32768	0
...	...
-32100	0
-32000	1
...	...
-200	106
-100	113
...	...
0	128
...	...
100	141
200	149
...	...
32000	254
32100	255
...	...
32767	255

Sull'asse verticale sono presenti valori a 16 bit (interi tra 0 e 65535). Sull'asse orizzontale si trovano i corrispondenti interi a 8 bit ottenuti con la codifica μ -law. Si noti come i valori agli estremi siano quantizzati in maniera meno precisa.



Decodifica μ -law

$$\mu = 255$$

$$-32.768 \leq x \leq 32.767$$

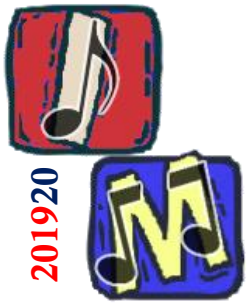
$$(Normalizzata:) -1 \leq x \leq 1$$

$$0 \leq Y \leq 255$$

$$x = \begin{cases} \frac{\exp\left(\frac{Y - 128}{127} \times \ln(1 + \mu)\right) - 1}{\mu} & Y \geq 128 \\ -\frac{\exp\left(\frac{127 - Y}{127} \times \ln(1 + \mu)\right) - 1}{\mu} & Y < 128 \end{cases}$$

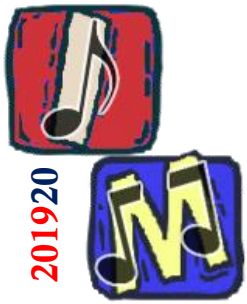
5,5
↑

Quanto vale x se $Y = 0$?
Quante vale x se $Y = 255$?



Codifica μ -law

- E' lossy o lossless?
 - Perché?
 - Verificare la risposta data applicando le formule



A-law

La codifica **A-law** è in uso in Europa. Grazie alla quantizzazione non lineare, permette di ottenere con soli 8 bit la stessa qualità (es: SQNR) che si otterrebbe con una quantizzazione lineare a 13 bit.

Sia X il valore originale di ampiezza **normalizzato** tra $[-1,1]$, A un fattore pari a 87.7 (o 87.6), allora il valore codificato Y normalizzato in $[-1,1]$ si calcola:

$$Y = \text{sign}(X) \begin{cases} \frac{A|X|}{1+\ln A} & |X| < \frac{1}{A} \\ \frac{1+\ln A|X|}{1+\ln A} & \frac{1}{A} < |X| \leq 1 \end{cases}$$

Quanto vale Y se $X = 1$?
Quanto vale Y se $X = -1$?

Attenzione a non sbagliare formula, gli intervalli della X sono intesi con il valore assoluto!



201920



A-law decodifica

Sia Y il valore codificato di ampiezza **normalizzato** tra $[-1,1]$, A un fattore pari a 87.7(o 87.6), allora il valore decodificato X normalizzato in $[-1,1]$ si può riottenere dalla seguente legge:

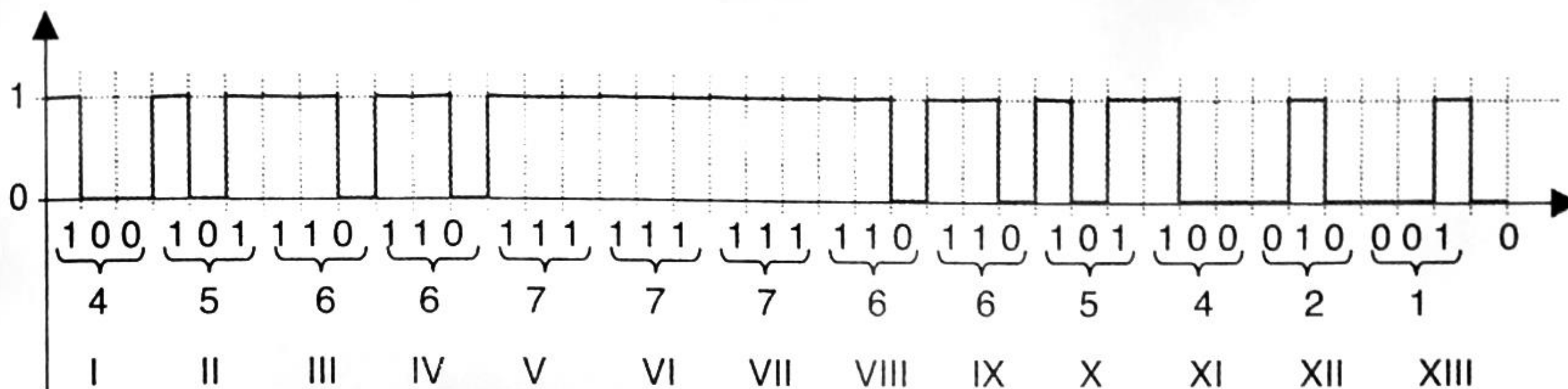
$$X = \text{sign}(Y) \begin{cases} \frac{|Y|(1+\ln A)}{A} & |Y| < \frac{1}{1+\ln A} \\ \frac{e^{|Y|(1+\ln A)-1}}{A} & \frac{1}{1+\ln A} < |Y| \leq 1 \end{cases}$$

Tutte le considerazioni sulla normalizzazione fatte per la codifica μ -law, valgono pure per A-law. Per entrambe le codifiche possono essere definite delle tabelle di conversione per passare da codeword di 14 a 8 bit (μ -law) e da 13 bit a 8 bit (A-law).

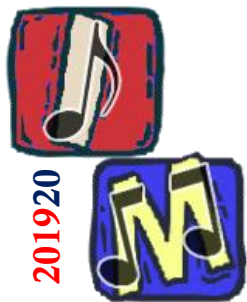


Codifica PCM

La **Pulse Code Modulation** (PCM), è forse la più semplice tecnica di codifica di un audio digitale. In effetti non si fa altro che considerare ogni singolo campione come un impulso e associarvi una parola binaria che ne rappresenta l'ampiezza. La lunghezza delle parole binarie dipende ovviamente dai bit di quantizzazione (lineare) utilizzati.



Nell'esempio si può osservare la codifica PCM a 3 bit di un segnale audio. I 13 campioni assumono valori tra 0 e 7.



Codifiche DPCM e ADPCM

La **Differential Pulse Code Modulation** (DPCM), è una versione della PCM pensata per comprimere in maniera lossless. Anziché codificare i valori di ampiezza, si codificano solo le differenze. Si tratta di una semplice codifica **differenziale**.

La **Adaptive Differential Pulse Code Modulation** (ADPCM), è una tecnica di codifica più sofisticata della DPCM. Oltre a codificare le differenze utilizza un meccanismo di predizione unito ad un algoritmo di riquantizzazione che si «**adatta**» alle differenze da codificare. Brevemente diciamo che riquantizza le differenze più grandi tra valori reali e valori predetti.

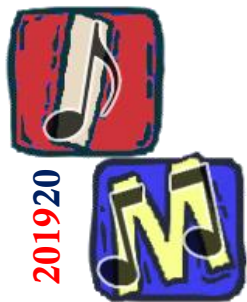


Differencing in DPCM

■ *Differencing:*

...	100	101	102	103	103	103	102	101	...
...	...	+1	+1	+1	0	0	-1	-1	...

- In caso di differenze ridotte c'è un vantaggio effettivo nel codificare le differenze piuttosto che le codeword stesse
 - Si possono utilizzare delle LUT (Look-Up Table) (cioè delle tabelle-dizionario)



Predizione in ADPCM

- Per predire il campione successivo si somma ± 1 al campione predetto attuale
 - Si sceglie la predizione più vicina al valore effettivo per codificare la differenza
 - Scelta diversa da ± 1 ?

In questo esempio, in caso di dubbio (ambiguità) si sceglie sempre il valore predetto[n-1]+1

n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Valore Effettivo	100	101	102	103	103	103	102	101	100	100	101	101	100	97
Predetto[n-1]+1		101	102	103	104	105	104	103	102	101	102	103	102	101
Predetto[n-1]-1		99	100	101	102	103	102	101	100	99	100	101	100	99
Predetto[n]		101	102	103	104	103	102	101	100	101	102	101	100	99
Codifica		0	0	0	-1	0	0	0	0	-1	-1	0	0	-2