

Multimedia

Homework 1

Alessandro Trigo

30 Aprile 2024

Indice

1	Obiettivo	4
2	Codice sorgente	4
2.1	Entropia dell'immagine	4
2.2	Codifica con dizionario	6
2.3	Discussione risultati parziali	7
2.4	Codifica semplice	7
2.4.1	Analisi	8
2.5	Codifica avanzata	8
2.5.1	Analisi	10
3	Conclusioni	10

Todo list

Descrivi decentemente l'obiettivo	4
Rifai introduzione	4
completa in base al risultato della 2	7
valuta se farla subsection	8
capisci cosa significa il valore EG-bpp	8
capisci come rappresentare la mediana	8
valuta se farla subsection	10

1 Obiettivo

Descrivi decentemente l'obiettivo

2 Codice sorgente

Rifai introduzione

Il linguaggio scelto per completare le richieste dell'homework è **Python**; all'interno del documento saranno presenti solo i punti salienti dello script, che comunque può essere ispezionato al seguente [link](#).

2.1 Entropia dell'immagine

La prima richiesta dell'homework è divisa in due macro parti, la prima richiede di selezionare e mostrare un'immagine mentre la seconda richiesta chiede di calcolare l'entropia dell'immagine.

L'immagine scelta è un'immagine di *Spider-Man* a colori, di conseguenza è necessario estrarne la luminanza per farla diventare in binario e nero. Dopo aver caricato l'immagine a colori con l'opportuna funzione `imread` del pacchetto `matplotlib.image` è necessario usare la funzione `cvtColor` del pacchetto `cv2` di `opencv`. Il seguente script, dopo aver eseguito le suddette operazioni si occupa di mostrare le due immagini a schermo attraverso una `subplot`.

```
1  # Prepare to load the image
2  img_file_name = "spiderman"
3  img_extension = ".jpg"
4  current_dir = os.getcwd()
5
6  # path to reach the img
7  path_to_img = os.path.join(current_dir, "multimedia", "hw-1",
8                               "script", "imgs") + "/"
9
10 # loads the colored image
11 img = mpimg.imread(path_to_img + img_file_name + img_extension)
12
13 # extracts the luminance
14 gray_img = cv2.cvtColor(img, cv2.COLOR_BGR2GRAY)
15
16 # creates a figure with two subplots
17 fig, axs = plt.subplots(1, 2, figsize=(12, 6))
18
19 # displays the colored image in the first subplot
20 axs[0].imshow(img, cmap='gray')
21 axs[0].set_title('Colored image')
22 axs[0].axis('off')
23
24 # displays the grayscale image in the second subplot
```

```

24 | axes[1].imshow(gray_img, cmap='gray')
25 | axes[1].set_title('Grayscale image')
26 | axes[1].axis('off')

```

Dopo aver eseguito lo script soprastante si può notare che la luminanza dell'immagine è stata estratta con successo (figura 1).



Figura 1: Estrazione della luminanza da una immagine a colori.

In secondo luogo è necessario calcolare l'entropia dell'immagine in bianco e nero. L'entropia di una variabile aleatoria X (in questo caso l'immagine) è definita come l'**informazione media** degli eventi della sorgente; l'informazione di un evento è descritta dalla funzione seguente:

$$I(X) = \log_2 \left(\frac{1}{p_i} \right)$$

Che è una variabile che diminuisce all'aumentare della probabilità dell'evento p_i . Questo è ragionevole in quanto più un evento è improbabile (quindi $p_i \rightarrow 0$) e più la sua informazione è alta ($I(X) \rightarrow +\infty$). Assumendo che gli eventi della sorgente siano indipendenti, l'informazione media si traduce nella seguente formula:

$$H(X) = E[I(X)] = \sum_{i=1}^M p_i \log_2 \left(\frac{1}{p_i} \right)$$

Dove con M si indica il numero di elementi nell'insieme X . Questa formula si riassume nel seguente script, dove la variabile contenente l'immagine in bianco e nero viene trasposta e convertita in un vettore di pixel monodimensionale. In secondo luogo attraverso la funzione `numpy.histogram` vengono contate il numero di occorrenze per ogni valore di pixel. Successivamente, per calcolare la probabilità, si divide il numero di occorrenze per il numero totale di occorrenze, escludendo eventuali valori diversi da zero. Una volta calcolare la probabilità, attraverso le funzioni `numpy.sum` e `numpy.log2` si ottiene il valore dell'entropia $H(X)$.

```

1  # flatten the transposed matrix to read pixels row by row
2  rasterScan = np.transpose(gray_img).flatten()
3
4  # count the occurrences of each pixel value
5  occurrences = np.histogram(rasterScan, bins=range(256))[0]
6
7  # calculate the relative frequencies
8  rel_freq = occurrences / np.sum(occurrences)
9
10 # remove zero-values of probability
11 p = rel_freq[rel_freq > 0]
12
13 # compute and display the entropy
14 HX = - np.sum(p * np.log2(p))
15 print(f"\nThe entropy of {img_file_name} is {HX:.3f} bpp\n")

```

Dopo aver eseguito lo script, l'entropia dell'immagine scelta è di **7.530 bpp**.

2.2 Codifica con dizionario

La seconda task chiede di utilizzare una compressione a dizionario, come `zip` nel caso di `Windows` per poi calcolare la *bitrate* risultante. Lo script necessario per soddisfare la richiesta è presentato nel frammento di codice sottostante. In particolare le prime due righe si occupano di "zippare" il file mentre le istruzioni seguenti estraggono la dimensione dell'immagine compressa (in bytes). Infine nelle ultime linee del frammento di codice viene computato l'effettivo *bitrate* dividendo la dimensione del file compresso con la dimensione dell'immagine originale, ottenuta tramite i valori di ritorno dell'attributo `img.shape`.

```

1  # zip the image
2  cmd = f"zip {path_to_img}{img_file_name}.zip
      {path_to_img}{img_file_name}.jpg"
3  os.system(cmd)
4
5  # get the zip bytes
6  img_stats = os.stat(f"{path_to_img}{img_file_name}.jpg")
7  zip_bytes = img_stats.st_size
8
9  # get img size
10 height, width, _ = img.shape

```

```

11 | img_size = width * height
12 |
13 | # get the birate
14 | zip_bitrate = zip_bytes * 8 / img_size
15 | print(f"\nThe bitrate of {img_file_name}.zip is {zip_bitrate:.3f}
    |     bpp\n")

```

Dunque, dopo aver eseguito lo script si ottiene il valore del bitrate che corrisponde a **1.340 bpp** il quale è molto più basso rispetto al volere dell'entropia $H(X)$, calcolato nel punto precedente.

2.3 Discussione risultati parziali

completa in
base al risul-
tato della 2

2.4 Codifica semplice

La quarta richiesta dell'homework è quella di effettuare una codifica predittiva *sem-
plice*. In particolare, data l'immagine (che chiameremo x), la codifica predittiva $y(n)$
è definita come segue:

$$y(n) = \begin{cases} x(n) - 128 & \text{se } n = 0 \\ x(n) - x(n-1) & \text{altrimenti} \end{cases}$$

La suddetta codifica predittiva si traduce nel seguente Python script il quale, dopo aver calcolato la predizione, mostra l'immagine codificata.

```

1 | # calculate prediction error
2 | pred_err = rasterScan[0] - 128
3 | pred_err = np.append(pred_err, np.diff(rasterScan))
4 |
5 | # plot error graph
6 | plt.figure()
7 | plt.imshow(np.transpose(np.reshape(np.abs(pred_err), (width,
    |     height))), cmap = 'seismic')
8 | plt.axis('image')
9 | plt.axis('off')
10 | plt.colorbar()
11 | plt.title('Prediction Error Magnitude')

```

Dopo aver eseguito lo script soprastatnte si ottiene un'immagine simile alla figura 2. Dall'immagine si può notare che le zone più rosse, ovvero le zone in cui il predittore ha fatto più errori sono le zone dei contorni, come la skyline della città oppure lo stacco tra il personaggio raffigurato e il cielo. Questo perchè la differenza dei colori tra una sezione e l'altra è particolarmente accentuato. D'altro canto, le zone colorate di blu sono le zone dove i colori sono più uniformi: ecco quindi che i palazzi e il cielo sono per lo più dello stesso colore, suggerendo una zona dove la variazione di colore è molto bassa.

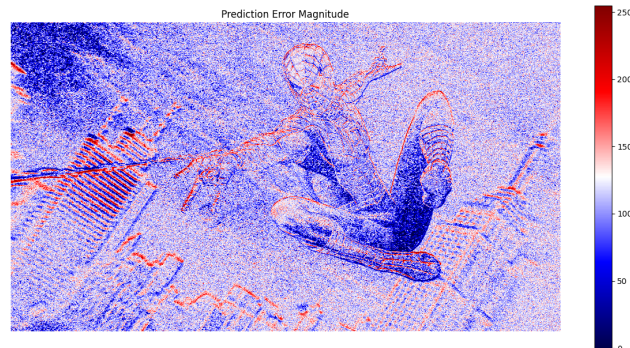


Figura 2: Rappresentazione del modulo dell'errore di predizione nella codifica semplice.

2.4.1 Analisi

Seguendo le direttive della task numero 5 dell'homework, calcoliamo

```

1 bit_count = 0
2 for symbol in pred_err:
3     codeword = exp_golomb_signed(symbol)
4     bit_count += len(codeword)
5
6 exp_golomb_bpp = bit_count / img_size
7 print(f"The S-EG coding rate on prediction error is
      {exp_golomb_bpp:.4f}\n")

```

valuta se
farla subsection

capisci cosa
significa il
valore EG-
bpp

2.5 Codifica avanzata

La penultima richiesta, esige di creare un nuovo tipo di codifica, detta *avanzata* definita come segue:

$$y(n, m) = \begin{cases} x(n, m) - 128 & \text{se } n = m = 0 \\ x(n, m - 1) & \text{se } n = 0 \\ x(n - 1, m) & \text{se } m = 0 \\ x(n, m - 1) & \text{se } m = \text{MAX} \\ x(n, m - 1) & \text{altrimenti} \end{cases}$$

capisci come
rappresenta-
re la media-
na

Dove in questo caso l'immagine anziché essere vista come un vettore x è vista come una matrice di dimensione $n \times m$. Le richieste della codifica sono tradotte in uno script contenente due cicli annidati - il primo che itera lungo le righe della matrice e il secondo che itera lungo le colonne - dove all'interno sono presenti una serie di if statement che soddisfano la definizione di codifica avanzata precedentemente citata.


```

1 predicted_img = np.zeros_like(img)
2
3 # iterates through the rows (height)
4 for row in range(height):
5
6     # iterates through the cols (width)
7     for col in range(width - 1):
8
9         if row == 0 and col == 0: # first pixel
10             predicted_img[row][col] = img[row][col] - 128
11
12         elif row == 1: # first row
13             predicted_img[row][col] = img[row][col - 1]
14
15         elif col == 1: # first col
16             predicted_img[row][col] = img[row - 1][col]
17
18         elif col == (width - 1): # last col
19             predicted_img[row][col] = (img[row - 1][col] +
20                                     img[row][col - 1] + img[row - 1][col - 1]) / 3
21
22         else: # other cases
23             predicted_img[row][col] = (img[row - 1][col] +
24                                     img[row][col - 1] + img[row - 1][col + 1]) / 3

```

Dopo aver eseguito lo script è possibile mostrare l'errore di predizione sottraendo l'immagine predetta `predicted_img` con l'immagine iniziale `img` e "plottando" il suo valore assoluto come segue mediante uno script simile a quello mostrato per la codifica semplice (2.4). L'immagine mostrata in figura 3 è ciò che risulta degli errori commessi durante la predizione.



Figura 3: Rappresentazione del modulo dell'errore di predizione nella codifica avanzata.

2.5.1 **Analisi**

valuta se
farla subsec-
tion

3 Conclusioni