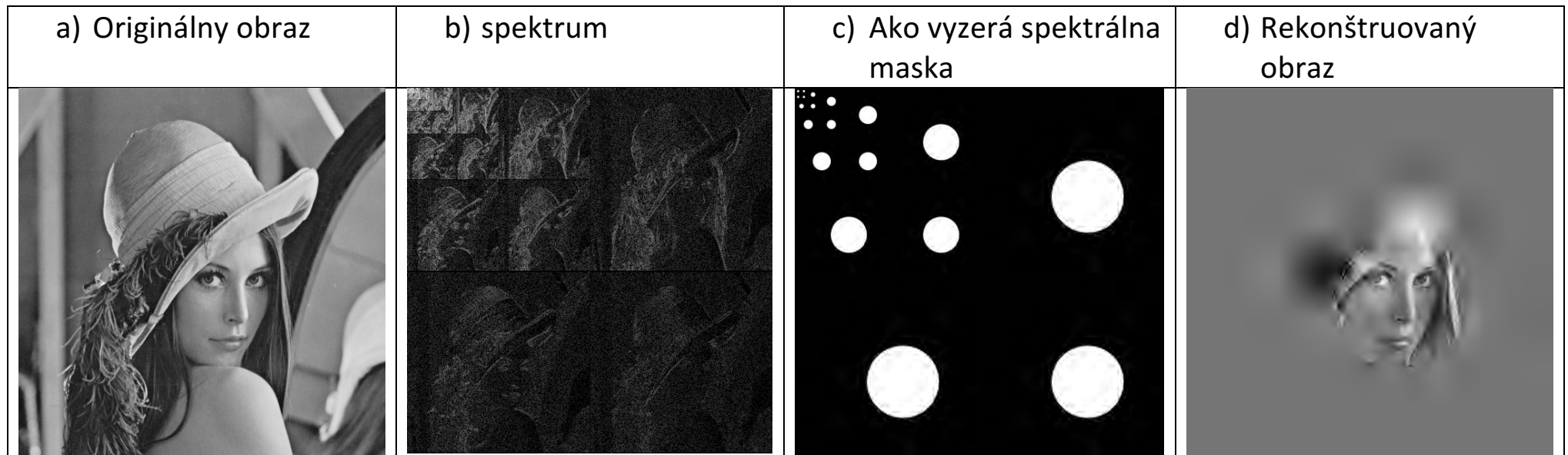


Ako sa konkrétne kódujú regióny v JPEG 2000?

- Metóda MAXSHIFT (JP2K part 1)
 - Netreba kódovať hranicu regiónu, lebo:
 - Hodnoty v spektre, ktoré patria nejakému regiónu sa v zmysle bitových rovín jednoducho vysunú o nad ostatné spektrálne hodnoty
 - T.j. najnižšia absolútna hodnota s regiónu bude väčšia ako ľubovoľná hodnota mimo regiónu
 - Takto získajú hodnoty spektrálnych koeficientov “absolútnu prednosť” pri progresívnom prenose informácií
 - Ako ale presne vyzerá “maska”, ktorá hovorí aké koeficienty vysunúť? Vid’ príklad masky v (c)



- Metóda general scaling (JP2K part 2)
 - Polohy regiónov sa pamätajú (používajú sa štvorcové a elipsovité oblasti)
 - Za odmenu môžeme použiť ľubovoľný škálovací faktor a príslušné spektrálne hodnoty môžeme prenásobiť ľubovoľným faktorom dôležitosti

JPEG 2000

Kompresný postup

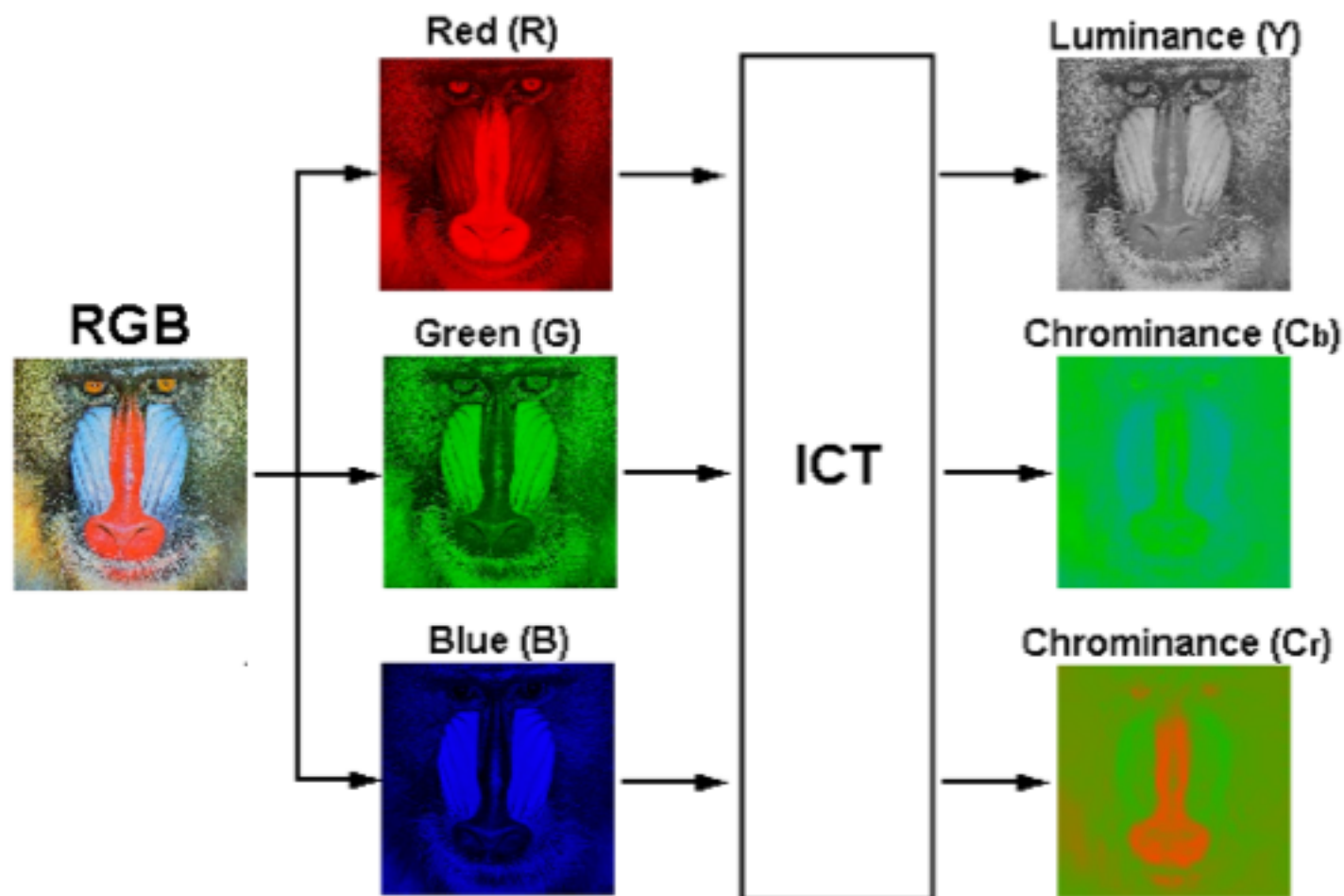
1. Transformácia farebného priestoru
 - a. na Y, C_b, C_r
 - b. v bezstratovom móde sa uvedený proces iba aproximuje
2. Rozdelenie na diely (tiles) (napr. 128x128,... ktoré sa transformujú úplne nezávisle)
3. Waveletová transformácia
4. Kvantizácia – redukcia počtu bitových rovín
 - a. Skalárna kvantizácia s mŕtvou zónou (jednoduché orazanie nižších bitových rovín)
 - i. JPEG 2000 podporuje oddelené kvantizátory pre každé subpásmo
 - b. Trellisova kvantizácia
5. Po kvantizácii
 - a. Každé subpásmo je rozdelené na bloky
 - b. Bloky budú kódované nezávisle
6. Entropické kódovanie EBCOT (Embedded Block Coding with Optimised Truncation)
 - a. TIER1 - kódovanie zdroja
 - b. TIER2 – generovanie výstupného streamu

Truncation = kódovanie každého bloku sa optimalizuje v zmysle bitovej náročnosti verzus skreslenie (rate/distortion)

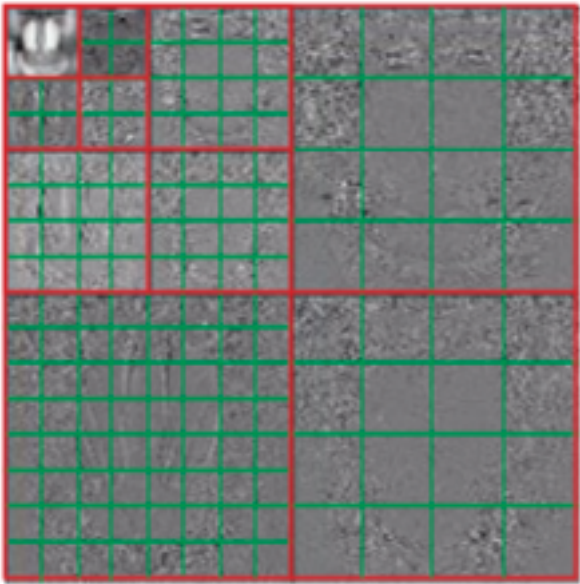
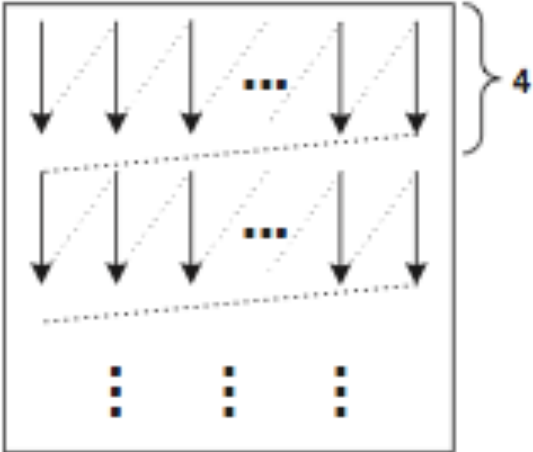
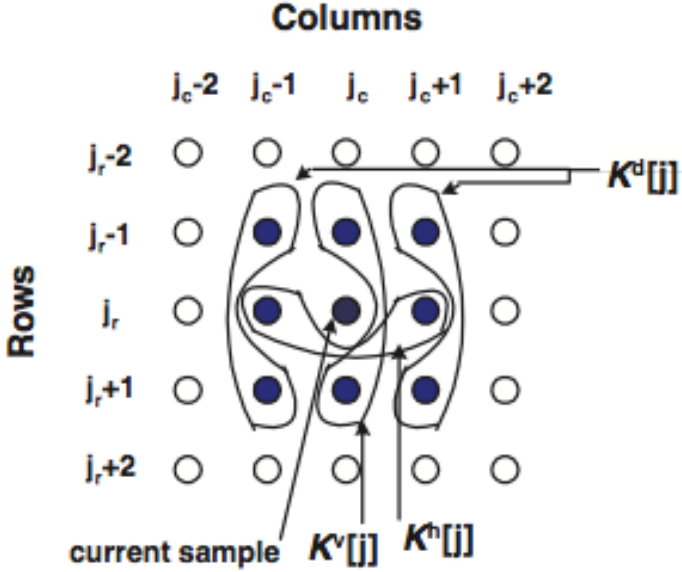
Transformácia farebného priestoru

ICT=Irreversible color transform

$$\begin{bmatrix} Y \\ C_b \\ C_r \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.299 & 0.586 & 0.114 \\ -0.169 & -0.331 & 0.5 \\ 0.5 & -0.419 & -0.081 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix}$$

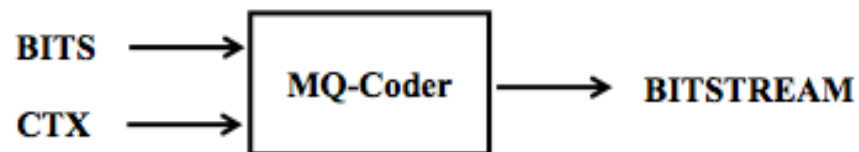


Kódové bloky a ich spracovanie

Rozdelenie spektra na kódové bloky	Poradie spracovania koeficientov v kódovom bloku	Definície okolia spracovávaného bodu
		

Ako funguje EBCOT

- Bitové roviny kódových blokov sa kódujú pomocou 3 kódovacích prechodov (v uvedenom poradí):
 - Kódovania okolia význačných (significance propagation)
 - Spresnenie magnitúdy význačných (magnitude refinement)
 - Kódovanie nevýznačných (cleanup)
- Začína sa najvyššou bitovou rovinou a postupuje sa k nižším
 - Jednotlivé koeficienty sa pri prekročení hodnoty kategorizujú postupne ako signifikantné (význačné) pričom ich model využíva pravdepodobnosť význačnosti v ich susedstve
- Používajú sa 4 kódovacie postupy (primitívy) kvoli lepšiemu modelovaniu
 - RL – run length
 - ZC – zero coding
 - MR – magnitude refinement
 - SC – sign coding
- V rámci týchto postupov existujú ešte rôzne kontexty
- Informácia o kontexte a jednotlivé bity idú do MQ aritmetického kódera:



Ako funguje EBCOT (2)

• Kódovanie SC:

$\bar{\chi}^h$	$\bar{\chi}^v$	κ^{SC}	$\hat{\chi}$
1	1	SC4	1
1	0	SC3	1
1	-1	SC2	1
0	1	SC1	1
0	0	SC0	1
0	-1	SC1	-1
-1	1	SC2	-1
-1	0	SC3	-1
-1	-1	SC4	-1

Pri pásmach LL, LH, HH platí tabuľka, pri HL je výstup invertovaný.

- Vstup χ je 1, ak susedia sú kladní, alebo jeden je kladný a druhý ešte nie je význačný
- Vstup χ je 0 aj ani jeden sused nie je význačný, alebo majú opačné znamienka
- Vstup χ je -1 ak susedia sú záporní, alebo jeden je záporný a druhý ešte nie je význačný

Výstup je predikcia hodnoty. Ak predikcia sedí kóduje sa 0, ak nesedí, tak 1

• Kódovanie ZC:

LL and LH subbands			HL subband			HH subband		κ^{ZC}
κ^h	κ^v	κ^d	κ^h	κ^v	κ^d	κ^d	$\kappa^h + \kappa^v$	
0	0	0	0	0	0	0	0	ZC0
0	0	1	0	0	1	0	1	ZC1
0	0	≥ 2	0	0	≥ 2	0	≥ 2	ZC2
0	1	x	1	0	x	1	0	ZC3
0	2	x	2	0	x	1	1	ZC4
1	0	0	0	1	0	1	≥ 2	ZC5
1	0	≥ 1	0	1	≥ 1	2	0	ZC6
1	≥ 1	x	≥ 1	1	x	2	≥ 1	ZC7
2	x	x	x	2	x	≥ 3	x	ZC8

Vyhodnocuje sa počet signifikantných susedov κ (všetkých 8, $2 \times \kappa^h$, $2 \times \kappa^v$, $4 \times \kappa^d$), v závislosti od toho sa volí kontext a dáva sa 1bit na výstup 0 ak bit je 0, 1 ak bit je 1

• Kódovanie MR:

$\bar{\sigma}$	$\kappa^h + \kappa^v$	κ^{MR}
0	0	MR0
0	$\neq 0$	MR1
1	x	MR2

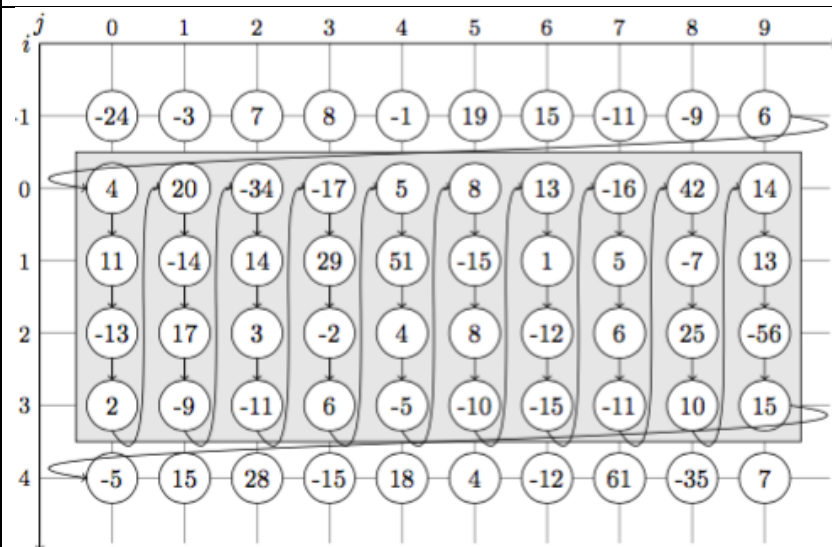
Vstup σ je 0 ak v kroku MR sme pre daný koeficient po prvý krát, ináč je vstup 1, kontext závisí aj od signifikantnosti susedov κ

Algoritmus kódovania

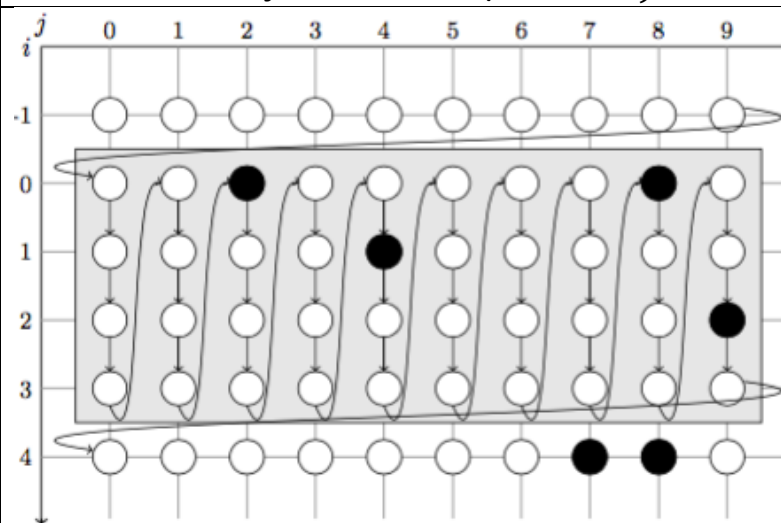
- Každý bit sa prechádza iba raz, a to podľa toho, do akej množiny patrí jeho koeficient
 - Na začiatku sú všetky koeficienty nevýznačné (v cleanup množine)
- **Kódovania okolia význačných (significance propagation)**
 - Pre každý koeficient z okolia význačných (označené ako význačné pri predchádzajúcich cleanup prechodoch) kóduj bity pomocou ZC kontextu
- **Spresnenie magnitúdy význačných (magnitude refinement)**
 - Používa sa výhradne MR kódovanie (MR0, MR1, MR2)
- **Kódovanie nevýznačných (cleanup)**
 - stĺpec kóduje pomocou RL ak v jeho okolí nie sú žiadne signifikantné koeficienty. Ak sú tak kóduj stĺpec pomocou UNI kontextu
 - Kódovanie RL
 - ak stĺpec nemá ani jeden bit rovný 1,
 - kóduj 0 v kontexte RL
 - ak má aspoň jeden bit rovný 1,
 - kóduj 1 v kontexte RL,
 - prepni sa do UNI kontextu oznám polohu bitu 1 (hodnoty 00-11)
 - oznám znamienko pomocou kontextu SC
 - pokračuje kódovaním zvyšných bity v stĺpci pomocou kódovania ZC
 - ak je niektorý bit jednoduchý, kóduj aj znamienko pomocou kontextu SC
 - odpovedajúce koeficienty sú odteraz vedené ako význačné

Príklad:

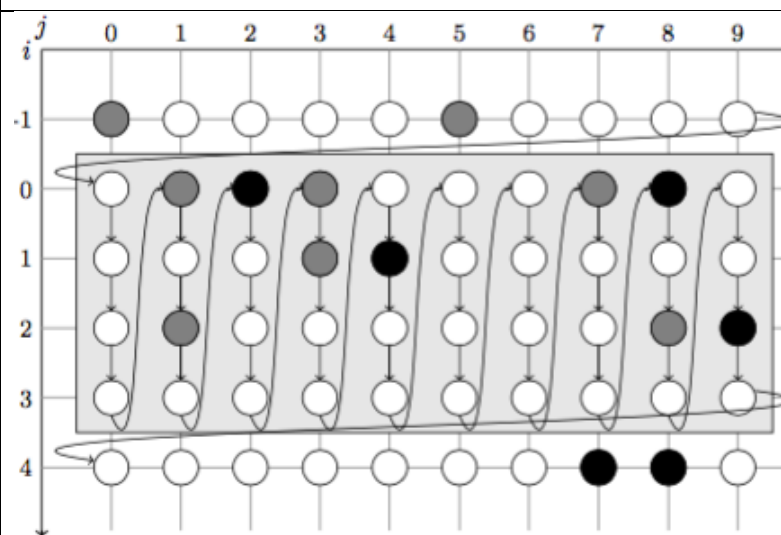
Numerické hodnoty kódového bloku v LH pásme po kvantizácii



Označené sú koeficienty s jednotkovým bitom v bitovej rovine $n=5$ ($2^5 = 32$)

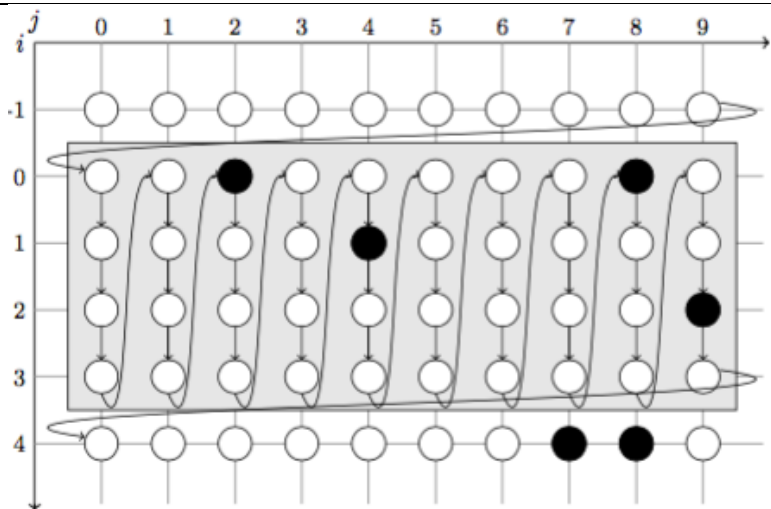


Čiernou sú označené koeficienty MSB v bitovej rovine $n=5$ ($2^5 = 32$)



Sivou sú označené koeficienty s MSB v bitovej rovine $n=4$ ($2^4 = 16$)

1) kódovanie začneme cleanup prechodom pri bitovej rovine 5

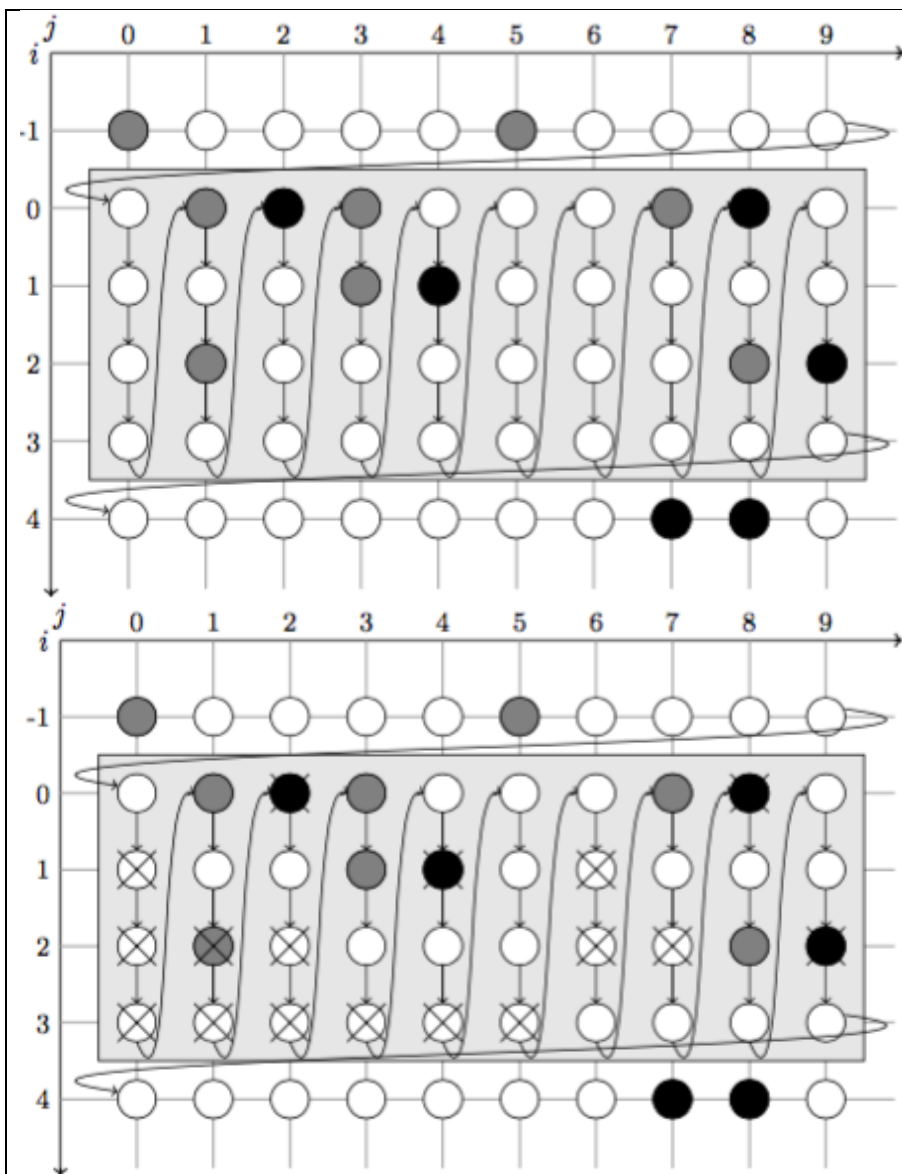


$j = 0$	0(RL)
$j = 1$	0(RL)
$j = 2$	1(RL) 00(UNI) 1(SC0) 0(ZC3) 0(ZC0) 0(ZC0)
$j = 3$	0(ZC5) 0(ZC1) 0(ZC0) 0(ZC0)
$j = 4$	1(RL) 01(UNI) 0(SC0) 0(ZC3) 0(ZC0)
$j = 5$	0(ZC1) 0(ZC5) 0(ZC1) 0(ZC0)
$j = 6$	0(RL)
$j = 7$	0(RL)
$j = 8$	1(RL) 00(UNI) 0(SC0) 0(ZC3) 0(ZC0) 0(ZC0)
$j = 9$	0(ZC5) 0(ZC1) 1(ZC0) 1(SC0) 0(ZC3)

Pri bode $(0,2)$ prvý krát
kódujeme znamienko v
kontextoch SC. Keďže bod
nemá význačného suseda ani
vo V, ani v H okolí, použijeme
kontext SC0, keďže predikcia
kladného znamienka nesadla,
kódujeme "1".

Keď prvý krát narazíme na kontexty ZC, pre bod (1,2) volíme kontext ZC3 (1 význačný vertikálny sused) a kódujeme "0", lebo hodnota jeho bitu v tejto rovine je 0.

2) pokračujeme kódovaním significance propagation pri bitovej rovine 4

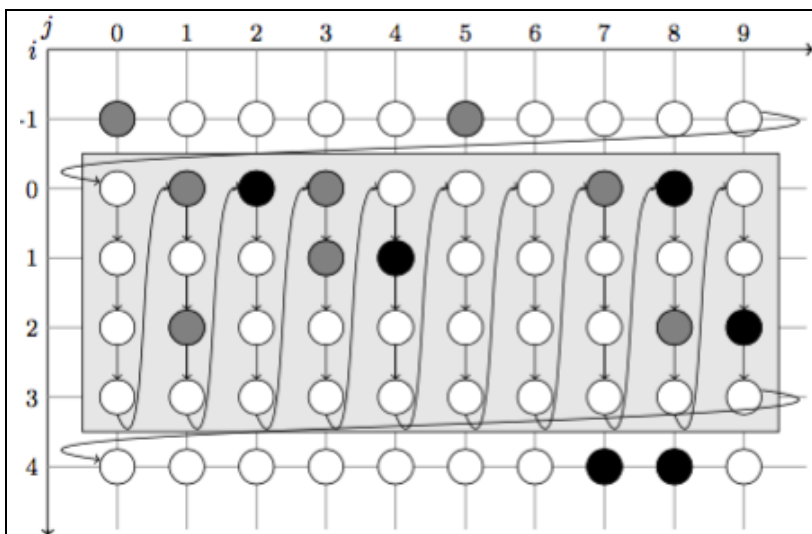


$j = 0$	0(ZC3)
$j = 1$	1(ZC6) 1(SC3) 0(ZC3)
$j = 2$	0(ZC3)
$j = 3$	1(ZC6) 0(SC3) 1(ZC7) 0(SC2) 0(ZC3)
$j = 4$	0(ZC7) 0(ZC3)
$j = 5$	0(ZC3) 0(ZC5) 0(ZC1)
$j = 6$	0(ZC1) 0(ZC1)
$j = 7$	1(ZC5) 1(SC3) 0(ZC3) 0(ZC3)
$j = 8$	0(ZC3) 1(ZC5) 1(SC3) 0(ZC4)
$j = 9$	0(ZC5) 0(ZC3) 0(ZC3)

kódujeme iba koeficienty v okolí význačných bodov (čierne zo všetkých blokov, sivé z prejdenných blokov), ostatné sú preškrtnuté

Nepreškrtnuté body kódujeme pomocou CZ kontextov ...

3) Pokračujem prechodom "Spresnenie magnitúdy význačných" (magnitude refinement)



Kódujeme hodnoty pre 4 koeficienty:

(0,2) $\rightarrow$ 0(MR1)

(1,4) $\rightarrow$ 1(MR1)

(0,8) $\rightarrow$ 0(MR1)

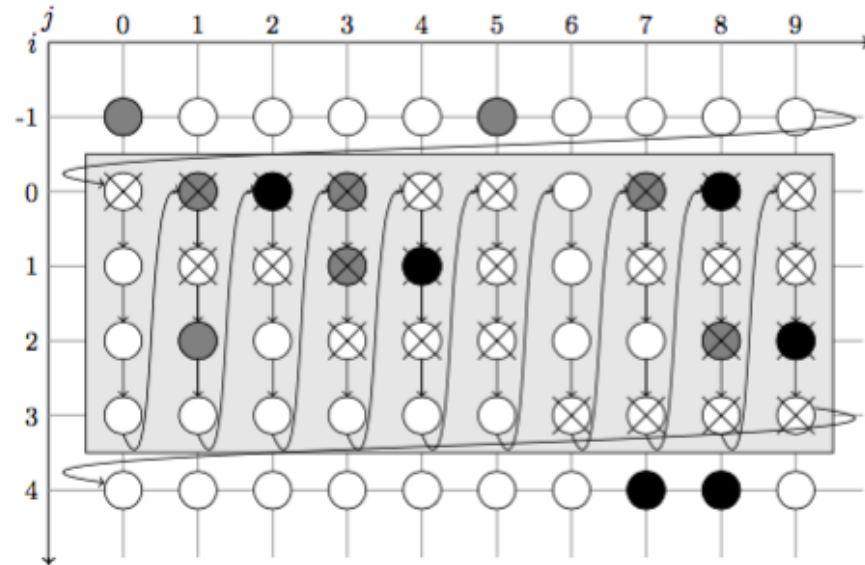
(2,9) $\rightarrow$ 1(MR1)

kódujeme spresňujúce bity z hodnôt, ktoré sa stali
signifikantnými pri cleanupe pri $n=5$

(ale pozor, už aj šedé body z roviny $n=4$ sú
signifikantné, takže preto všade vychádza MR1)

4) Kódovanie bitovej roviny pri $n=4$ zakončíme prechodom Kódovanie nevýznačných (cleanup)

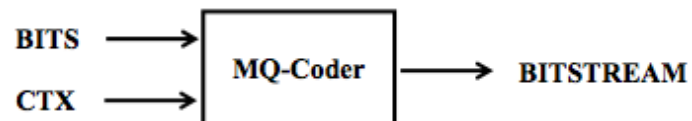
bity z roviny $n=4$, ktoré v predchádzajúcich prechodoch spracovali teraz vynecháme (na obrázku sú preškrtnuté) a v cleanupe prechádzame zvyšné:



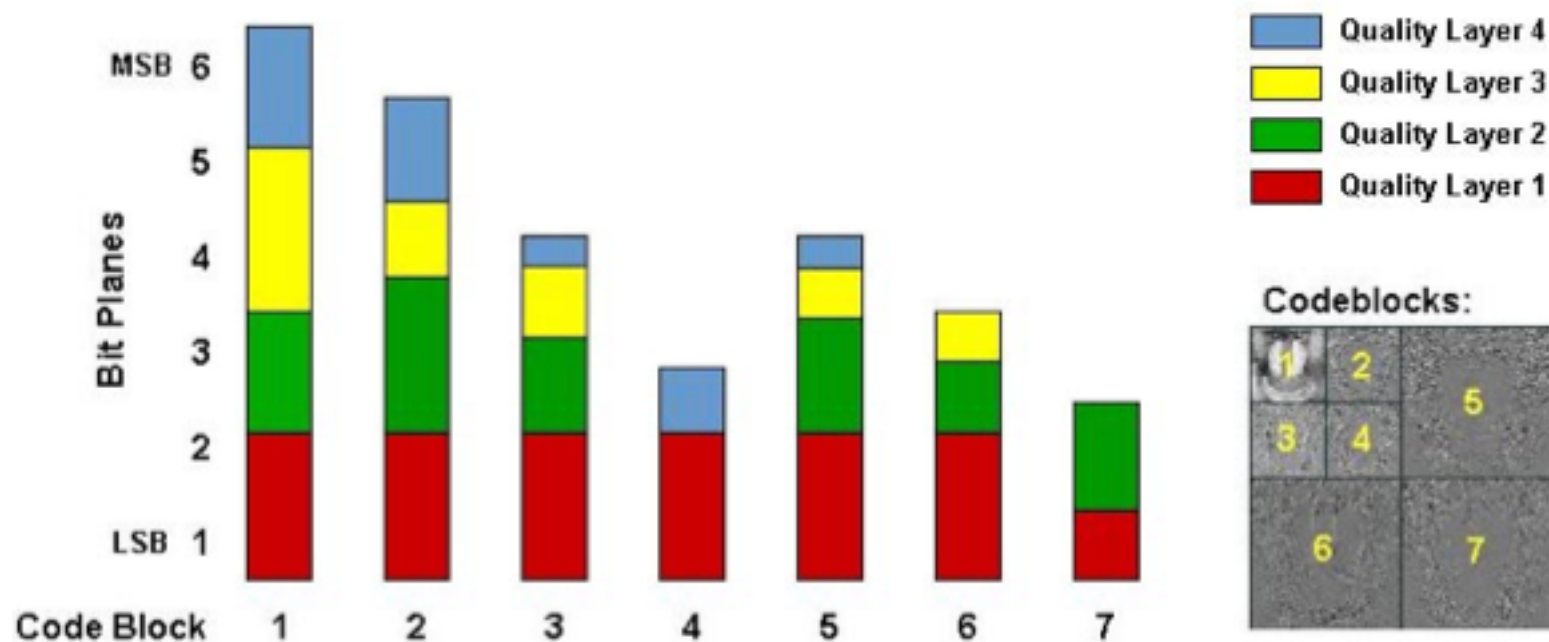
$j = 0$	0(ZC1) 0(ZC0) 0(ZC0)
$j = 1$	1(ZC0) 0(SC0) 0(ZC3)
$j = 2$	0(ZC6) 0(ZC1)
$j = 3$	0(ZC0)
$j = 4$	0(ZC0)
$j = 5$	0(ZC0)
$j = 6$	0(ZC6) 0(ZC1) 0(ZC0)
$j = 7$	0(ZC5)

5) A takto by sme ďalej išli postupne po bitových rovinách ...

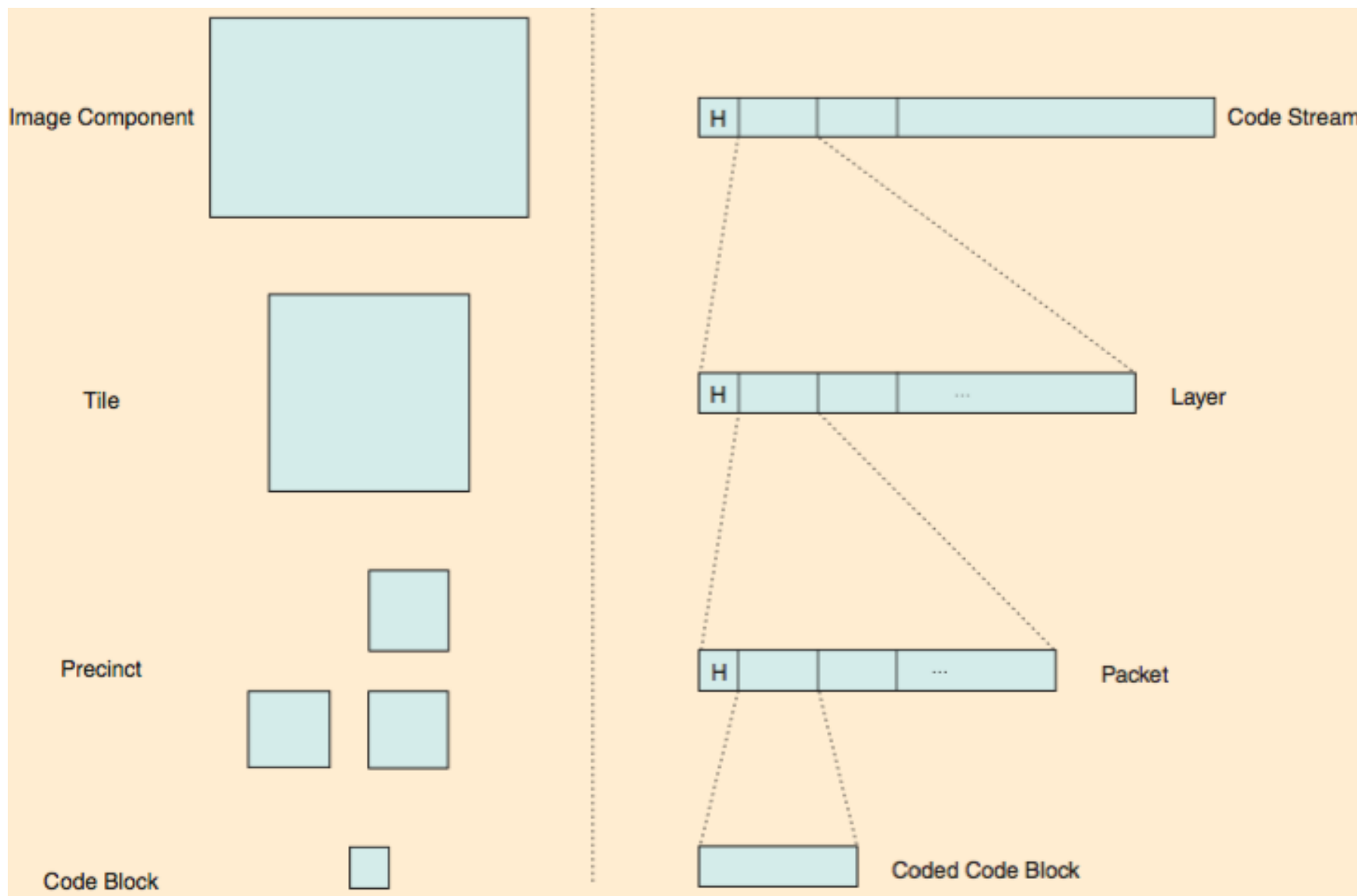
6) ... a dávali to všetko na vstup aritmetického MQ kódéra



Vztah mezi kódovými bloky, bitovými rovinami a vrstvami v JPEG 2000



Priestorové delenie obrázku (vľavo) verzus organizovanie výstupného bitového toku (vpravo)



Aritmetické kódovanie - základ

- entropické kódovanie – používa sa pri stratových aj bezstratových kompresných postupoch
- úloha – zakódovať správu
 - Huffmanov kód – pristupuje k správe ako k množine symbolov a kóduje každý symbol zvlášť
 - Aritmetický kód – zakóduje celú správu ako jedno jediné číslo
 - Umožňuje sa dostať až k hranici – $\log_2 P$ na symbol

Analýza hraníc efektivity

- Predpokladajme 3 symboly s rovnakými pravdepodobnosťami (je to špeciálny prípad v praxi sa nebude vyskytovať často 😊)
- Vyšlime správu, kde je po 100 výskytov každého symbolu (t.j. dokopy 300 symbolov)
 - Aký je teoretický limit? $pocet_{bitov} = 300(-\log_2 0.\bar{3}) = 300(1.585) = 475.5$ [bit]
 - Ako si s tým poradí huffmanov kód?
 - Symbol 1 = 0
 - Symbol 2 = 10
 - Symbol 3 = 11
 - Správa = 100 + 200 + 200 = 500 bitov
 - Ako si s tým poradí aritmetický kód?
 - Kódujeme číslo v trojkovej sústave, napr.: 0.000 ... 000111 ... 111222 ... 222₃
 - T.j. napr 100 symbolov, potom 100 symbolov², potom 100 symbolov³
 - A toto číslo chceme previesť do dvojkovej sústavy
 - = 0.010010 ... 01₂
 - koľko bitov sme spotrebovali, toľko potrebujeme na výsledok
 - na výsledok spotrebujeme približne $300 * \frac{\ln 3}{\ln 2} = 300(1.585) = 475.5$ [bit]