



KOMPRESSE OBRAZU

Vojtěch Aloy

NEJČASTĚJŠÍ METODY

- RLE (Run-Length Encoding) – Kódování délky běhu
- Huffmanovo kódování
- DCT (Diskrétní kosinová transformace)

RLE – KÓDOVÁNÍ DÉLKY BĚHU

- Bezztrátové komprese
- Vhodné v případě, že v obrázku jsou velké plochy jedné barvy
- Opakující se data se nahradí jedním znakem následovaným počtem výskytů
- **AAAABBBCC -> A4B3C2**

HUFFMANOVO KÓDOVÁNÍ

- Bezztrátová komprese
- Analyzuje se obraz a spočítá se četnost jednotlivých hodnot
- Často vyskytované hodnoty jsou pak reprezentovány kratšími binárními kódy, méně vyskytované hodnoty delšími kódy
- Použití v JPG

DCT (DISKRÉTNÍ KOSINOVÁ TRANSFORMACE)

- Ztrátová komprese
- Obráz rozdělen na malé bloky (obvykle 8x8px)
- Uvnitř bloku se snižují rozdíly mezi pixely

CVIČENÍ

- Zadání na Teams