

## コンピュータ・サイエンス1

第10回  
アナログ情報とデジタル情報、データ圧縮

人間科学科コミュニケーション専攻  
白銀 純子

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

### 第10回の内容

- アナログ情報とデジタル情報

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

## 前回の復習

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

## 日本語の文字(p. 15)

- 日本語固有の文字
  - ひらがな
  - カタカナ
  - 漢字
  - かぎカッコ
  - 句読点
  - etc.

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

## 日本語の文字(p. 15)

- ASCII
  - 1文字を8ビットで表現→全部で256文字分表現可能
  - 現状で128文字存在(128文字分利用されている)

### 日本語

- ひらがな: あ～ん(ゐ, ゑなどの旧字を含む), 濁音・半濁音,  
小文字(「あ」, 「い」など)
- カタカナ: ア～ン(ヰ, ゑなどの旧字を含む), 濁音・半濁音(ヴを含む),  
小文字(「ア」, 「イ」, 「カ」, 「ケ」など)

169文字

ひらがな・カタカナだけでも  
ASCIIでは表現できない

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

## 日本語文字集合の規格(p. 16)

- 現状での日本語文字集合の規格: **JIS X 0208:1997**

ひらがな・カタカナ・漢字・非漢字文字で6879個

JIS第1水準(使用頻度の高い漢字): 2965個

JIS第2水準(使用頻度の低い漢字): 3390個

2<sup>13</sup> = 8192なので、13ビットで表現可能  
コンピュータ処理では、バイト単位(8ビット単位)が好都合

16ビット(2バイト)で日本語1文字を表現

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

## ASCII文字との区別(p. 16)

- 日本語の文書
  - 日本語の2バイト文字
  - ASCIIの1バイト文字
  - 混在

日本語の2バイト文字(JIS X 0208)とASCIIの1バイト文字は区別する必要  
(1つの文書の中で、どれが2バイト文字でどれが1バイト文字か)

モード切り替えによる区別方法  
ASCII文字の番号を避ける区別方法

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 9

## モード切り替え(p. 16)

- 文字集合切り替えのための特別な記号を用意
  - これから先はASCII文字
  - これから先は日本語文字
  - これから先は中国語漢字
  - etc.

通常の文書では頻繁に文字集合が切り替わることがなく、同じ文字集合に属する文字が現れることが多いという性質を利用

国際標準規格: ISO-2022  
日本語に適用したもの: ISO-2022-JP

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 10

## ISO-2022-JPの例(p. 16)

ESC SB	F	KY	SN	ESC (B	JP	ESC SB	S@	I#	ESC (B	¥n
日本	は			JP		だ。				

「ESC SB」や「ESC (B」、「¥n」などがエスケープシーケンス  
「F」や「¥」、「SN」などは、2バイト文字をASCII文字で表現した場合の文字  
(2バイト文字は、1バイト文字2文字の組み合わせで表現できる)  
エスケープシーケンス「ESC SB」や「ESC (B」は、3バイトずつ  
「¥n」は改行を表し、半角文字の扱いなので、改行の前に2バイト文字がある場合は、改行と2バイト文字との間にエスケープシーケンス  
文章の開始(終了)が1バイト文字の場合は、文章の先頭(終了)にエスケープシーケンスはない  
文章の開始が2バイト文字の場合は、文章の先頭にエスケープシーケンスあり

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 9

## 言語圏ごとの文字コード(p. 18)

- これまでの多バイト文字の扱い:
  - 異なる言語圏ごとに文字集合を作成  
様々な文字集合ができてしまって不便

コンピュータネットワークの国際化が進んだ  
コンピュータの資源が豊富になった

国際文字集合規格として各文字集合を統一化

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 10

## 統一文字コード(p. 18)

- Unicode
  - ASCII
  - ラテン文字
  - 日本語
  - 韓国語
  - 中国語
  - ベトナム語
  - ギリシャ文字
  - 記号
  - etc.

Unicodeバージョン5.2.0で  
107361文字

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 11

## UTF-8(p. 18)

- Unicodeでの代表的な符号化方式
  - 1文字を1~6バイトの可変長(文字によってバイト数が異なる)で符号化する方式
    - ASCIIやISO-2022-JP、Shift JIS、EUC-JPは1文字を全て同じバイト数で表現している
  - OS(WindowsやMacなどのオペレーティングシステム)でファイル名などの内部処理に利用
    - 半角英数を符号化した結果が、ASCII文字と全く同じになるため、従来のシステムと相性が良い

現在、Unicodeへの移行が急速に進んでいる  
ただし、以前から使われてきたファイルを移行するのは大変なので、完全移行には時間がかかる

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 12

## アナログ情報とデジタル情報

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 15

## アナログ情報とデジタル情報(p. 19)

- アナログ情報: 連続的な数値で表現できる情報
  - 物事を表現する数値の桁数が無限
  - Ex. アナログ時計: 1秒から2秒になるまで秒針が止まらず動き続ける(1秒と2秒の間も1.xxxx...秒が存在する)
- デジタル情報: 離散的な数値(とびとびの数値)で表現される情報
  - 物事を表現する数値の桁数が有限
  - Ex. デジタル時計: 1秒の次は2秒(1秒と2秒の間がない)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 16

## アナログ/デジタル情報の例(p. 19)

- アナログ情報
  - 現実世界の音
  - カセットテープやレコードに記録された音情報
  - 人の手で描いた絵
  - フィルムに記録された映像
- デジタル情報
  - CDやMDに記録された音情報
  - デジタルカメラが記録した画像情報
  - DVDに記録された音と動画の情報

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 17

## アナログとデジタルの違い(p. 19)

- アナログ情報: 同じものの完全な再現は不可能
  - 注意深くコピーしても、近似的なもの(似たものでしかない)
  - コピーすることで品質の劣化
- デジタル情報: 同じものの完全な再現が可能
  - 全く同じものをコピー可能
  - コピーしても品質は全く同じ

↓

アナログ情報をデジタル化すると...

- 情報を完全な形で伝えることが可能
- コンピュータで扱うことが可能

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 18

## アナログ情報のデジタル化(p. 20)

- アナログ情報: 数値化すると連続的
  - 音の強弱の変化
  - 画像の色の濃さ光の強弱の変化

グラフで表すと、なめらかな曲線(正弦波) = アナログ信号

デジタル化するには...
 

- 標本化
- 量子化

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 19

## 正弦波

- 波の形になっているグラフ
  - いくつかの特徴あり

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 20

### 正弦波[特徴その1]

- 山と谷が交互に出現

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 23

### 正弦波[特徴その2]

- 山と谷の幅をあわせたものを「周期」と呼び、山と谷の幅はいつも同じ

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 24

### 正弦波[特徴その3]

- 山と谷の高さ・低さはいつも同じ

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 25

### 正弦波[特徴その4]

- 山と谷は全く同じ形・同じ大きさ

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 26

### 正弦波[特徴その5]

- 山谷は左右対称
  - 山(谷)を真ん中で折りたたむと、きれいに重なる

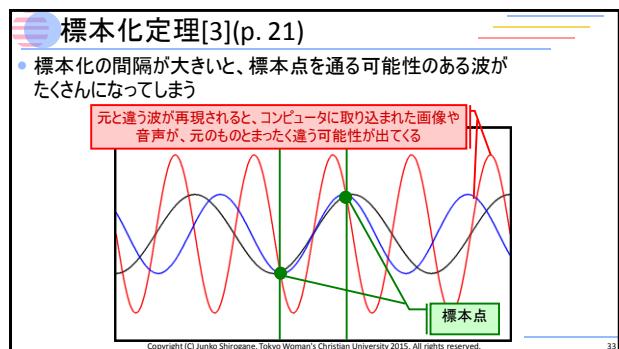
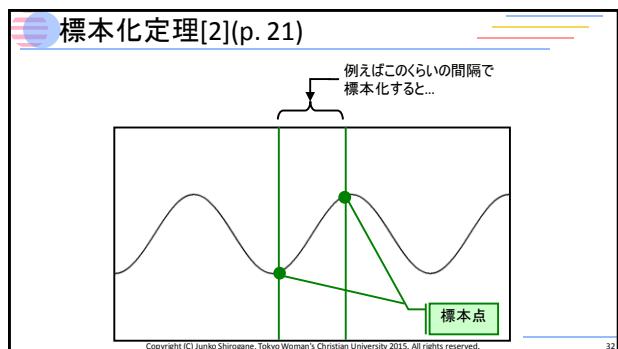
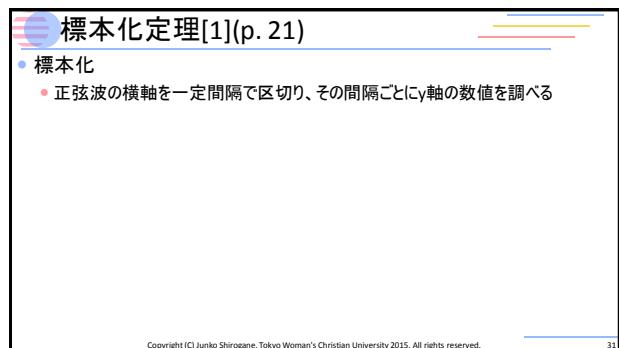
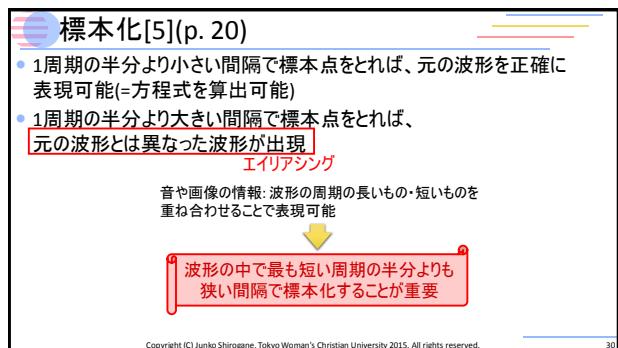
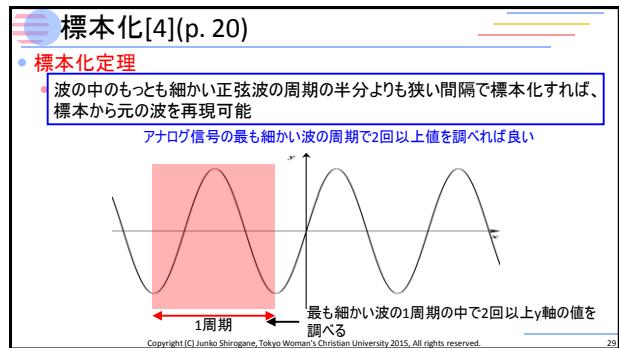
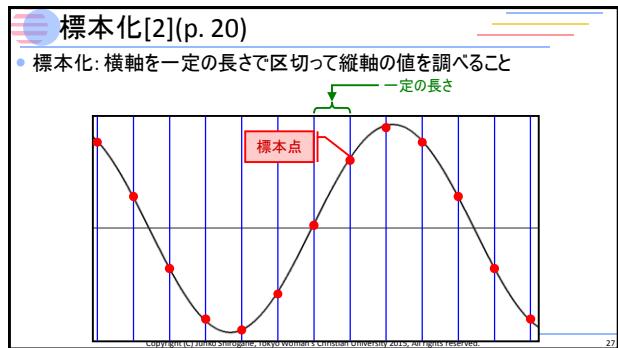
Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 25

### 標本化[1](p. 20)

- 標本化**: 横軸の一定の長さごとに、縦軸の値を調べること
  - 調べた点を「標本点」と呼ぶ
  - 調べた以外のところの値は使用しない
  - 標本点の間隔を十分に細かくとれば、もとのアナログ信号の情報を完全に保持できる

どのくらいの間隔で標本化すれば良いか???

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 26



## 標本化定理[4](p. 21)

- 標本化定理

波の中の最も細かい正弦波の周期の半分よりも狭い間隔で標本化すれば、標本から元の波を再現可能

標本化をするときに、どのくらいの間隔で標本点を取れば良いか?を考えるときの目安になる定理

- 間隔が広すぎると、元の波は再現できず、正確に情報をコンピュータに取り込めない
- 間隔が狭すぎると、元の波は再現できるが、情報量が多すぎて、ファイルサイズなどが大きくなる

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 34

## 標本化定理[5](p. 21)

- アナログ信号の中のどの正弦波が、一番周期が細かいか?

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 35

## 標本化定理[6](p. 21)

- 標本化をする間隔を決定

1. アナログ信号の中で、最も周期の細かい波を見つける
2. 1. の波の周期の半分より狭い間隔で標本化をする

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 36

## 標本化定理[7](p. 21)

- 標本化をする間隔を決定

1. アナログ信号の中で、最も周期の細かい波を見つける
2. 1. の波の周期の半分より狭い間隔で標本化をする

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 37

## 標本化定理[8](p. 21)

- 標本化をする間隔を決定

1. アナログ信号の中で、最も周期の細かい波を見つける
2. 1. の波の周期の半分より狭い間隔で標本化をする

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 38

## 量子化[1](p. 22)

- 量子化: 縦軸の一定の長さごとに、横軸の値を調べること

1. 横軸の値を調べるための縦軸の量(量子化レベル)をどの程度にするかを決める

2. 標本化で取り出された標本点のy軸の値(強度)を最も近い量子レベルに置き換える

アナログ情報のデジタル化が完了

- 最終的に、量子化の結果(強度)の値をコンピュータに取り込む
  - もとのアナログの値とは異なる値が取り込まれる

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 39

### 量子化[2](p. 22)

- 量子化: 縦軸を一定の長さで区切り、各標本点と最も近い縦軸の値を調べること

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 42

### 音の符号化[1](p. 23)

- 音: 空気などの分子の振動現象
- 人間の耳は、振動の中で20Hz～20kHzのものを聞き分ける
  - Hz(ヘルツ): 1秒間の振動の回数、または1秒間の標本化の回数
    - 正弦波の周期: 振動の間隔(1秒間の振動の回数)
  - 振動の回数が大きければ(多ければ)高い音
  - 振動の回数が小さければ(少なければ)低い音

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 43

### 音の符号化[2](p. 23)

- 20kHzの波形を再現するには、40kHzで標本化(1秒間に40000回標本化)
  - 20kHzの波: 正弦波の周期は1/20000
    - 標本化は、1/2周期で1回行う  
= 20kHzの波は1/40000間隔で標本化  
= 40kHzで標本化
  - 音楽では高い音も再現する必要: 音楽CDは44.1kHzで標本化
  - 固定電話では人間の声の高さ程度を再現: 8kHzで標本化

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 42

### 音の符号化[3](p. 23)

- 正弦波の縦軸: 音の強さ
  - 固定電話: 8ビット(256種類)の量子化レベル
    - 0～255の256段階の数値で音の強さを表現
  - 音楽CD: 16ビット(65,536種類)の量子化レベル
    - 0～65,535段階の数値で音の強さを表現(音の強さをより細かく表現可能)

PCM(Pulse Code Modulation):  
標本化したデータをそのまま量子化(量子化レベルが一定)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 43

### 音の符号化[4](p. 23)

- PCM
  - 量子化レベルが一定
    - = 時間に関係なく、量子化レベルはすべて同じ間隔

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 44

### 画像の符号化[1](p. 23)

- 標本化した画像: 点の集まりと考えられる
  - 点: 細かい正方形のマス目
    - 画素(ピクセル, pixel)

画像の長方形のキャンバスは点の集まり

1つ1つの点の大きさによって画像の質が決定
 

- 点が大きければ粗い画像
- 点が小さければ細い画像

標本化の間隔により、点の大きさが決定

1つ1つの点が何色かを記録しておくことで画像を表現

量子化の間隔により、画像中で利用可能な色の種類が決定  
(どの程度、微妙な色合いを表現するか)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 45

## 画像の符号化[2](p. 23)

- 白黒の2色の画像: 各画素を1ビットで表現
  - 点が白であれば「0」
  - 点が黒であれば「1」
- グレースケール(グレートーン, 白・黒・灰色の濃淡の画像): 1つの画素に0以上の整数を1つ割り当てて表現
  - 1つの画素を8ビットで表現: 0~255までの数を割り当て可能
  - 黒-灰色-白の濃淡を256段階で表現

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 48

## 画像の符号化[3](p. 23)

- カラー画像
  - コンピュータのディスプレイ: 赤(Red), 緑(Green), 青(Blue)の3つの光を利用
    - 3つの光にそれぞれ256段階の濃淡をつけ、3つの光を混ぜ合わせて色を作成
    - 256段階 = 8ビットで表現可能
    - 1つの色: 8ビット × 3つの光 = 24ビットで表現
  - 画像中の1つの点を24ビットで表現

カーラー画像: 1つの画素を0~16,777,215までの数値で表現可能

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 49

## データ圧縮と情報量

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 48

## 画像データの伝送[1](p. 25)

- 地上デジタル放送: 1440 × 1080の解像度でフレームレートが約30fps
  - fps(frame per second): 1秒あたりに切り替える画像の数

動画の世界では「フレーム」と呼ぶ

Ex. 1つの点を24ビット(3byte)で表現すると...

$$(1440 \times 1080 \text{画素}) \times (3\text{byte}) \times (30\text{フレーム/秒})$$

$$= 139968000\text{byte/秒}$$

$$\approx 140\text{Mbyte/秒}$$

(ただし、音声なし)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 49

## 画像データの伝送[2](p. 25)

- デジタル放送: 140Mバイト/秒の伝送が必要
  - テレビ局から家庭に映像を送るときに、1秒間に140Mバイト送れないと、なめらかな映像が見られない
  - Ex. 家庭のコンピュータのネットワーク環境
    - ADSL: 50Mビット/秒(bps) = 6.25Mバイト/秒
    - 光: 100Mビット/秒(bps) = 12.5Mバイト/秒

理論上の速さで、実際はもっと遅い

140Mバイト/秒は莫大な伝送量!!

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 50

## 画像のデジタル表現[4](p. 25)

- 140Mバイト/秒は現実的に伝送不可能
  - データを圧縮して伝送
- 圧縮: 決まった手順に従ってデータのサイズを小さくすること
- 静止画
  - 画像の中の特定の領域の色の変化は少ない
- 動画
  - 動画の中で実際に動く部分は大きくない
  - 動く部分を過去の様子から大体予測できる

デジタル放送では、この性質を使って圧縮  
(圧縮技術: MPEG-2)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 51

## 圧縮と復号(p. 26)

- 数値・文字・画像・音声・符号化(2進数に変換)して処理
- 特に画像・音声はデータ量が多い
  - 伝送に時間が多く必要
  - 保存場所の容量が多く必要

↓

传送・保存時にはビット列(2進数の桁数)を短くする  
 =データ量を少なくする  
 表示などの処理の際には元の形に戻す

復号

符号圧縮(圧縮)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015, All rights reserved. 52

## 可逆圧縮(p. 26)

- 可逆圧縮

- 復号時に1ビットの違いもなく元のビット列が復元される圧縮法
  - 圧縮したファイルから、圧縮前のファイルを取り出すことができる
- 非可逆圧縮に比べて、ビット列をあまり短くすることはできない
  - 非可逆圧縮よりもデータ量の減量分は少ない

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015, All rights reserved. 53

## 非可逆圧縮(p. 26)

- 非可逆圧縮
  - 復号時に元のビット列とは多少の違いが生じてしまう圧縮法
    - 圧縮したファイルから、圧縮前のファイルを取り出すことができない
  - 可逆圧縮に比べて、ビット列がかなり短くなる
    - 可逆圧縮よりもデータ量の減量分が多い

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015, All rights reserved. 54

## 数字・文字情報(p. 26)

- 復号したときに内容が変わってしまう
  - 文書中の1文字が抜け落ちたら...?
  - 数値の小数点の桁数が少くなったら...?
- 一般的に(画像・音声に比べて)データ量は少ない
  - 圧縮によるデータの減量分はそれほど(画像・音声ほど)多くなくて良い

可逆圧縮が使われる

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015, All rights reserved. 55

## 画像・音声情報(p. 26)

- 復号したときに内容が多少変わっても良い
  - 画像: 表示したときに見た目が変わらなければ良い
  - 音声: 聞いたときに元と同じように聞こえれば良い
- 一般的に(数値・文字に比べて)データ量が多い
  - 圧縮によるデータの減量分が(数値・文字に比べて)多いことが必要

非可逆圧縮が使われる

動画・音声のデータ量は膨大なので非可逆圧縮  
 静止画のデータ量はそれほど多くないので可逆圧縮・非可逆圧縮のどちらも使われる

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015, All rights reserved. 56

## 非可逆圧縮の圧縮法

- 余分な情報を取り除くことで圧縮
  - 画像の場合、同じ色が集まっているところの色の情報など
  - 音声の場合、人間の耳には聞こえないような音
    - 人間の感覚ではわからないものを削るので、  
見た目・聞いた感じでは品質は変わらない

画像は拡大すると、画質が落ちているのがわかる

音声は、良いスピーカーを使うと音質が落ちているのがわかる

圧縮率を上げる(ファイルサイズをより小さくする代わりに、取り除くものを多くする)と、  
質が落ちているのがわかる

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015, All rights reserved. 57

## 可逆圧縮の圧縮法(p. 28)

- ハフマン符号化
- ランレングス符号化
- etc.

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 58

## ハフマン符号化[1](p. 28)

- ハフマン符号化: データ内に出現する情報を統計的に処理し、ビット列の長さを変えて情報を表現

これまでどの情報も同じ長さのビット列で表現

- 出現率の高い情報を短いビット列で表現
- 出現率の低い情報を長いビット列で表現

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 59

## ハフマン符号化[2](p. 28)

Ex. ある地方の320日の天気

天気	天気である日数	ビット列での表現
雨が降っていない	160日(2日に1日)	0
小雨が降っている	40日(8日に1日)	100
適度な雨が降っている	20日(16日に1日)	1010
やや強い雨が降っている	20日(16日に1日)	1011
非常に強い雨が降っている	20日(16日に1日)	1100
強い雨が降っている	20日(16日に1日)	1101
弱い雪が降っている	20日(16日に1日)	1110
大雪が降っている	20日(16日に1日)	1111

「10100100...」は、何日分のどんな天気?

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 60

## ハフマン符号化[3](p. 28)

- 「10100100...」

- 最初のビットが「1」なので、「雨が降っていない」という天気ではない
- 2ビット目が「0」なので、「非常に強い雨」、「強い雨」、「弱い雪」、「大雪」という天気ではない
- 3ビット目が「1」なので、「小雨」という天気ではない
- 4ビット目が「0」なので、「やや強い雨」という天気ではない

1日目の天気は「適度な雨が降っている」

それぞれの情報を同じ長さのビット列にしなくとも情報の表現は可能

※情報の種類ごとに割り当てるビット数を変える方式: 可変長符号

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 61

## ハフマン符号化[4](p. 29)

- 8種類の天気を普通のやり方で現すと...?
- 1種類を3ビットで表現: 320日では、 $320 \times 3 = 960$ ビット

ハフマン符号化では...

天気	日数	ビット列
雨が降っていない	160日	0 (1ビット × 160日)
小雨が降っている	40日	100 (3ビット × 40日)
適度な雨が降っている	20日	1010 (4ビット × 20日)
やや強い雨が降っている	20日	1011 (4ビット × 20日)
非常に強い雨が降っている	20日	1100 (4ビット × 20日)
強い雨が降っている	20日	1101 (4ビット × 20日)
弱い雪が降っている	20日	1110 (4ビット × 20日)
大雪が降っている	20日	1111 (4ビット × 20日)

200ビット少なくなっている

※どれだけ少なくなるかは扱う情報によって違う

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 62

## ランレングス符号化[1](p. 29)

- ランレングス符号化: 白黒2値画像(灰色のない、白と黒のみの画像)の圧縮方法の1つ
- 主にFAXで使われている

0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

8 × 8=64ビット  
(2値画像は1つ1つの点を1ビットで表現するため)

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 63

### ランレングス符号化[2](p. 29)

- 2値画像: 白画素と黒画素はある程度固まっている

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 64

### ランレングス符号化[圧縮][1]

- 画像の中の全ての画素を横一列に並べる
  - 横1段目の右に2段目、2段目の右に3段目...とつなげていく

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 65

### ランレングス符号化[圧縮][2]

- 横一列に並べた画素について、左から順に、連続している白画素と黒画素の数を数えていく

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 66

### ランレングス符号化[圧縮][3]

- 白画素が10個 黒画素が4個 白画素が7個 .....  
黒画素が4個 白画素が10個
- 2進数で表すと...

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 67

### ランレングス符号化[復号][1]

- 圧縮したものを復号化するには...?

- 画像の画素の数だけを表したもの(色の情報はない)
- 白画素の並びと黒画素の並びは必ず交互になる
- 画像の最も左上隅の画素は白であることが多い
  - 先頭の個数は、白画素の個数として扱う
- 最も左隅の画素が黒の場合、圧縮時に、最初に出現する白画素の個数を0個としておく

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 69

### ランレングス符号化[復号][2]

- 画素の個数から、横一列の画素の並びが復元

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 70

### ランレングス符号化[復号][3]

- もとの画像の縦横の画素の数は記録されてある
  - 横一列の画素の並びが復元できると、もとの画像も復元できる

もとの画像は横8個、縦8個の画素

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 72

### 先頭が黒画素のとき[1]

- 前のスライドの画像の、白と黒を逆にした画像を考えると...

白画素・黒画素の個数を数えると...(前のスライドの画像の白と黒を逆にした画像なので...)

1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	
1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	
1	1	0	1	1	1	1	
1	1	0	0	0	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	

黒画素10個  
白画素4個  
黒画素7個  
白画素1個

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 73

### 先頭が黒画素のとき[2]

- ランレングス符号化の考え方
  - 白画素・黒画素の個数だけを並べたとき、先頭の個数は白画素の個数とみなす

黒画素10個  
白画素4個  
黒画素7個  
白画素1個

先頭の個数は黒画素の個数!...でもこれでは困る  
→先頭の個数を「白画素0個」にすると良い  
➡ 0000 0100 0111 0001 0110 0001 0110  
0001 0110 0001 0111 0100 1010

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved. 73