

Comunicazione e
DAMS

A.A. 2011-12

Immagini Digitali

Dr. Annamaria Bria

www.mat.unical.it/bria/

Codifica delle Informazioni

Dr. Annamaria Bria - Comunicazione e
DAMS A.A. 2011-12

Codifica delle Informazioni

Le informazioni che vengono memorizzate all'interno del computer sono sequenze di **0,1 (Bit)**

Rappresentazione Numeri/Lettere		
Uomo	Macchina	N° Bit
10	10010	5
5	011	3
12	1100	4
A	01000001	8
b	01100010	8

Codifica delle Informazioni

Unità di Misura: Bit

Bit: unità di misura dell'informazione (dall'inglese 'Binary Unit'). I suoi unici valori sono **0** e **1**.

Per memorizzare **N=4** informazioni, quanti **Bit** sono necessari?

Codifica delle Informazioni

Bit – Esempio (Parte 1)

Supponiamo di scrivere le stagioni in Binario:

Stagione «Estate»%	Codifica
E	01000101
s	101110011
t	01110100
a	01100001

Allora per la parola *estate* il computer deve memorizzare

01000101 01110011 01110100 01100001 01110100 01100101

TROPPO ‘PESANTE’

Codifica delle Informazioni

Bit – Esempio (Parte 2)

N° 2 Bit per rappresentare 4 informazioni (2^2)

Stagione	Codifica
Estate	00
Autunno	10
Inverno	01
Primavera	11

Codifica delle Informazioni

I multipli dei Byte

Nome	Byte
Byte	1 (= 2^3 Bit)
kiloByte KB	$2^{10} = 1024$
Megabyte MB	$2^{20} = 1024^2$
Gigabyte GB	$2^{30} = 1024^3$
Terabyte TB	$2^{40} = 1024^4$

Codifica delle Informazioni

Applicazioni Multimediali

Lettere e numeri non costituiscono le uniche informazioni utilizzate dagli elaboratori ma essi utilizzano anche altri tipi di informazione: diagrammi, immagini, suoni, filmati: applicazioni di tipo **Multimediale**.

Anche le informazioni multimediali vengono memorizzate come sequenze di Bit.

Codifica delle Immagini

Differenze Immagini Bitmap e Vettoriali

Dr. Annamaria Bria - Comunicazione e
DAMS A.A. 2011-12

Codifica delle Immagini

Per un calcolatore:

immagine = sequenza di bit

Esistono numerose tecniche per la memorizzazione digitale e l'elaborazione di un'immagine

Codifica delle Immagini



```
0010111111100001010101000000000010101  
000010000000000000000000000000000111  
010100000001110010010100010001010111  
000100010001000101011101000100010000  
100001010101000111100011101100100100  
101010100000101010000100100010001001  
010101001010101000000000010101000010  
00000000000000000000000000000111010100  
000001110010010100010001010111000100  
010001000101011101000100010000100001  
010101000111100011101100100100101000  
11110001
```



Immagini Digitali

Rappresentazione numerica di una immagine bidimensionale. La rappresentazione può essere di tipo:

1. **vettoriale**
2. **raster**



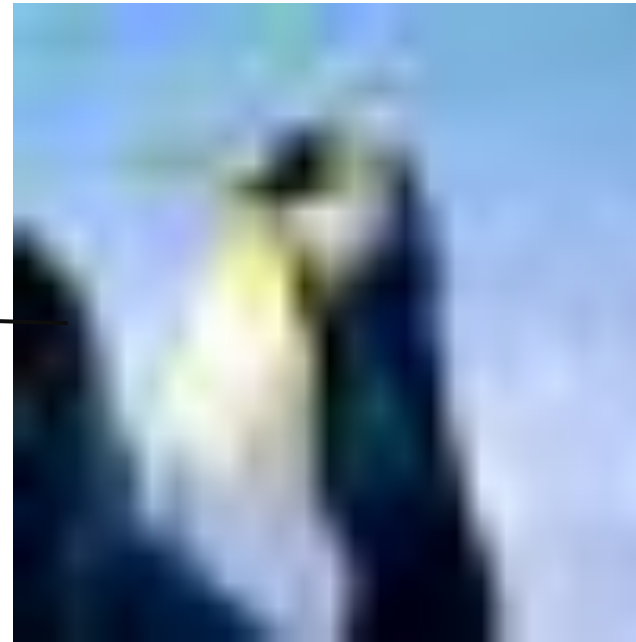
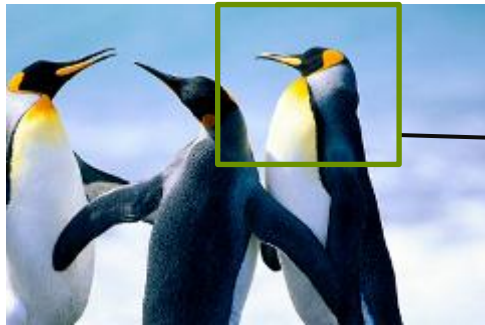


Immagini Digitali

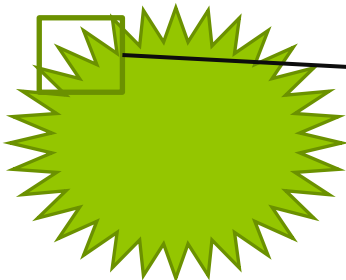
<i>Tipo</i>	<i>Definizione</i>	<i>Proprietà</i>
Raster o Bitmap	Mappata all'interno di una griglia, come un grande mosaico. La grandezza della griglia dipende dalla risoluzione dell'immagine.	Rappresentazione più semplice (richiesta poca elaborazione) Spazio maggiore per essere memorizzate.
Vettoriale	Basate su forme e colori generate tramite formule matematiche	Ingrandimento teoricamente infinito. Rappresentazione più complessa

Immagini Digitali: Ingrandimento

Raster ○ **Bitmap**



Vettoriale



Codifica delle Immagini

Immagini Raster o Bitmap

SOFTWARE – Gimp Shop 2

Riferimenti <http://docs.gimp.org/2.6/it/>

Dr. Annamaria Bria - Comunicazione e
DAMS A.A. 2011-12

Immagini Digitali: Bitmap

Come si memorizzano?



suddivisione

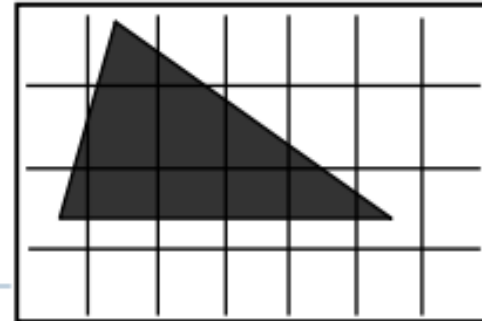


Immagine da memorizzare

Ogni quadratino derivante dalla suddivisione prende il nome di **PIXEL (PICTure ELeмент)** e può essere codificato in binario secondo la seguente convenzione:

- **0** = quadratino bianco (o in cui il *bianco* occupa più del 50% del pixel)
- **1** quadratino nero (o in cui il *nero* occupa più del 50% del pixel)

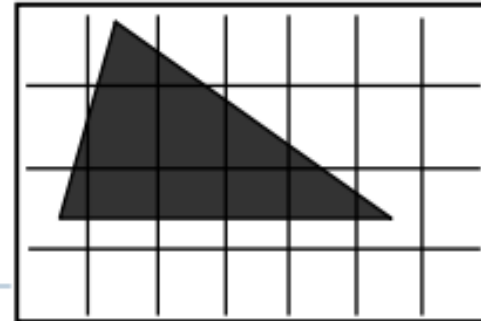
Immagini Digitali: Bitmap

Come si memorizzano?



Immagine da memorizzare

suddivisione



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



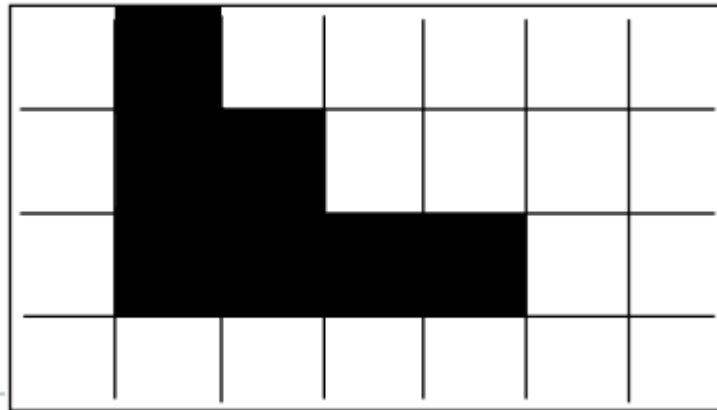
0000000 0111100
0110000 0100000



Immagini Digitali: Bitmap

Riconverzione

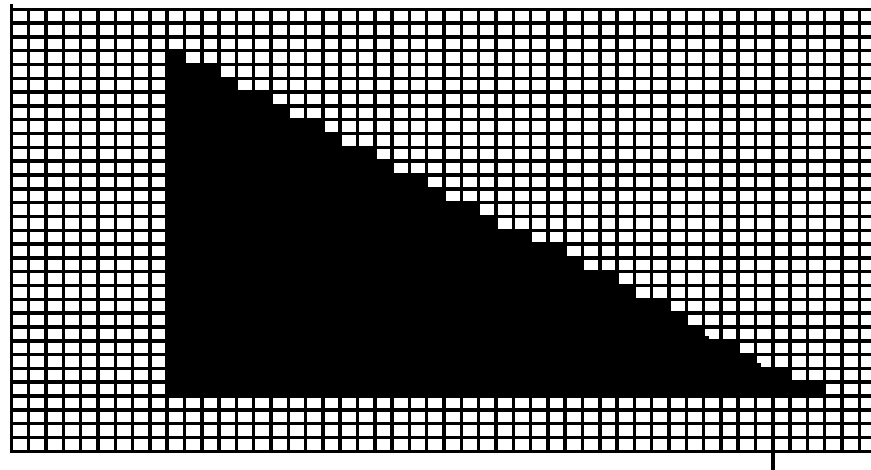
0000000 0111100 0110000 0100000



Immagini Digitali: Bitmap

Riconverzione

La rappresentazione sarà più fedele all'aumentare del numero di pixel, ossia al diminuire delle dimensioni dei quadratini della griglia in cui è suddivisa l'immagine!



Immagini Digitali: Bitmap

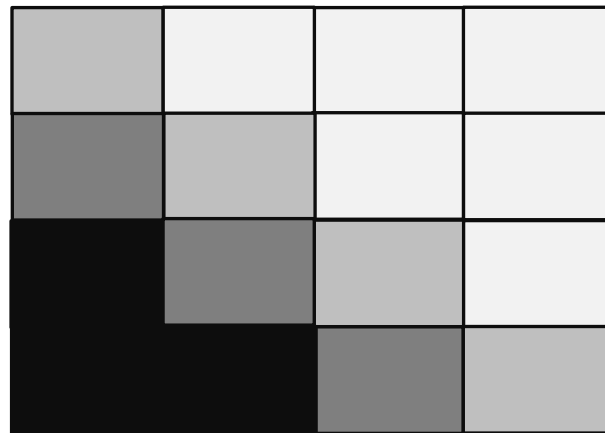
Immagini B/N e a gradazioni di grigio

Per rappresentare in Bit una immagine in **Bianco e Nero** è sufficiente
N°1 Bit per Pixel

Per rappresentare sfumature di colori differenti è necessario utilizzare **più bit per ogni pixel.**

Esempio: con 4 bit possiamo rappresentare $2^2 = 4$ colori diversi

- 00
- ◐ 11
- ◑ 10
- 01



01	01	10	11
01	10	11	00
10	11	00	00
11	00	00	00

Immagini Digitali: Bitmap

Immagini a Colori: codifica RGB

CODIFICA RGB (Red, Green, Blue): *Qualsiasi colore può essere rappresentato dalla composizione del Rosso, del Verde e del Blu (colori primari).*

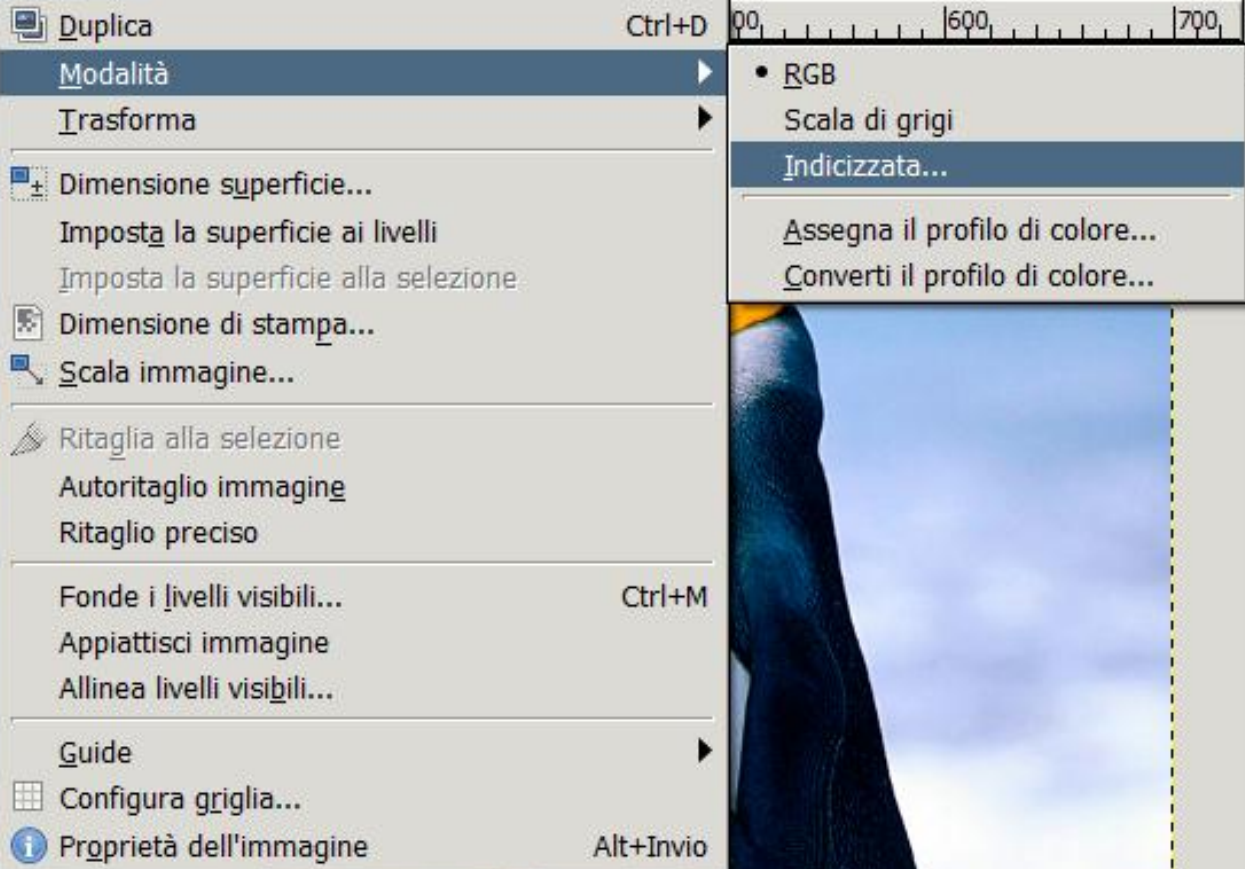
Ogni pixel viene rappresentato con una combinazione dei tre colori. Rappresentando ogni colore primario con N°8 Bit (1 Byte) allora
3 Byte per ogni Pixel.

NOTA: con 8 bit per ogni colore primario rappresentiamo
 $2^8 = 256$ sfumature per ogni colore

E quindi, con la codifica **RGB** riusciamo a rappresentare
 $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ colori diversi

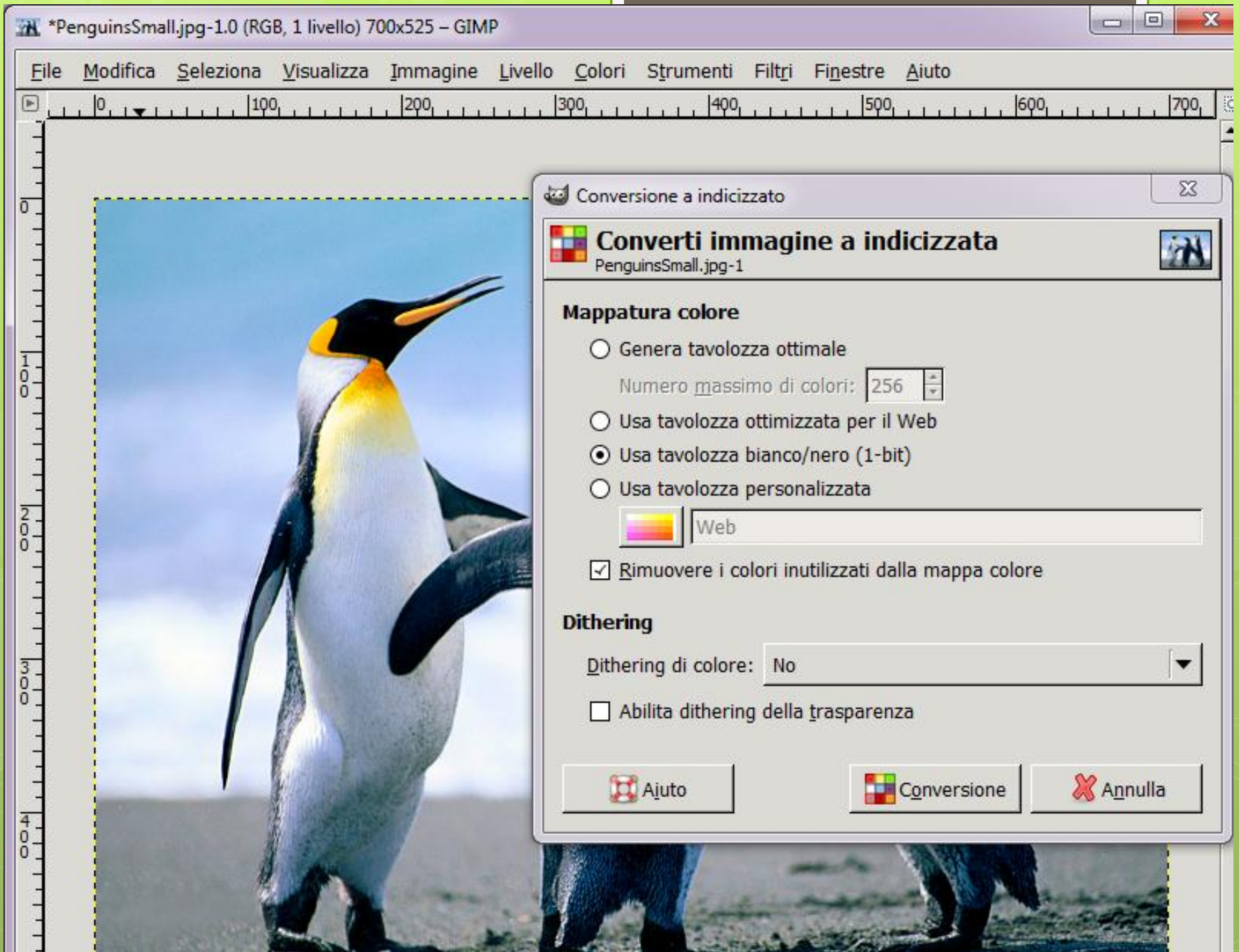
ESEMPIO: Se un pixel deve essere di colore  la sua codifica **RGB** è:

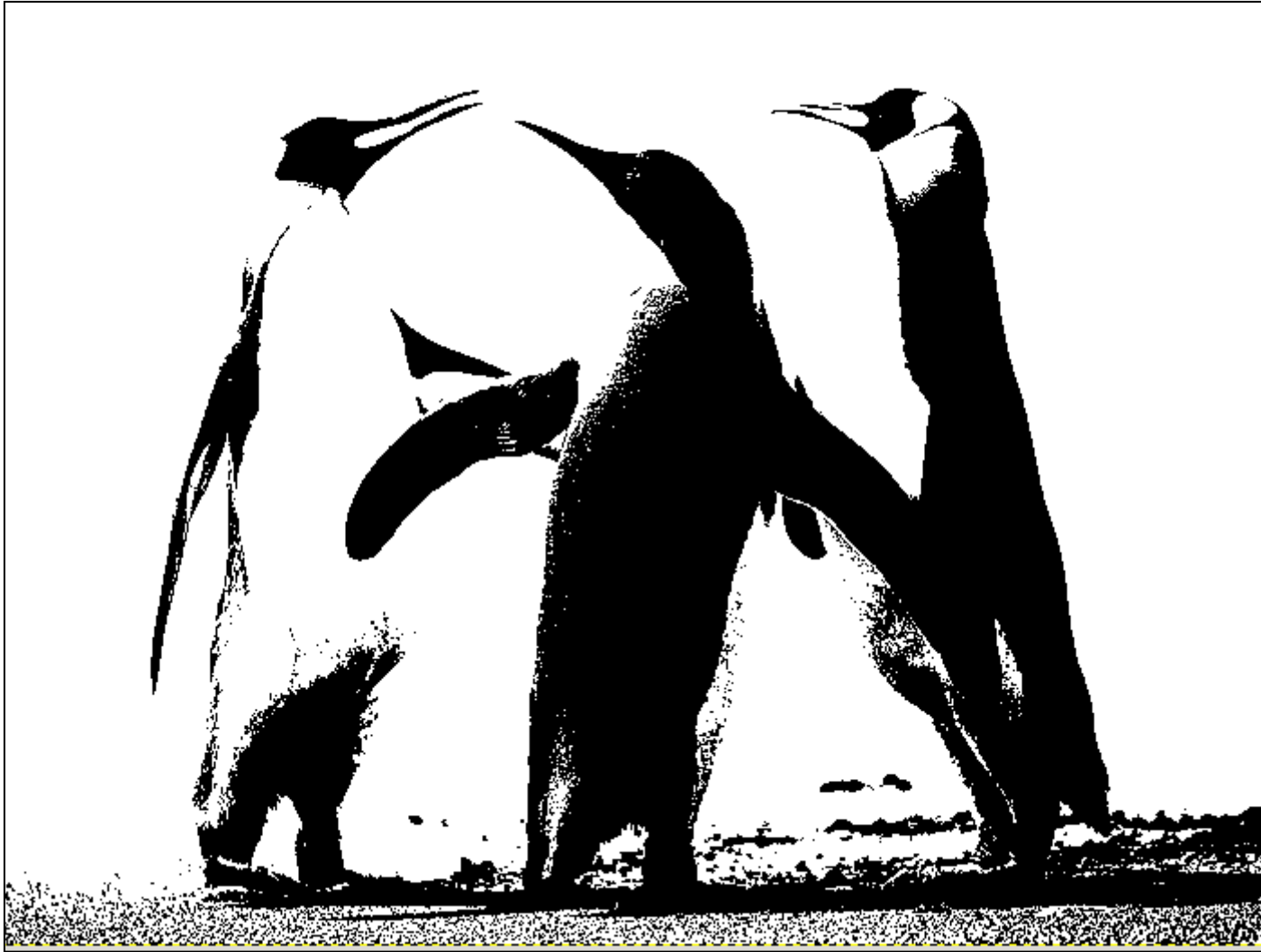
11100101 11100101 11100101

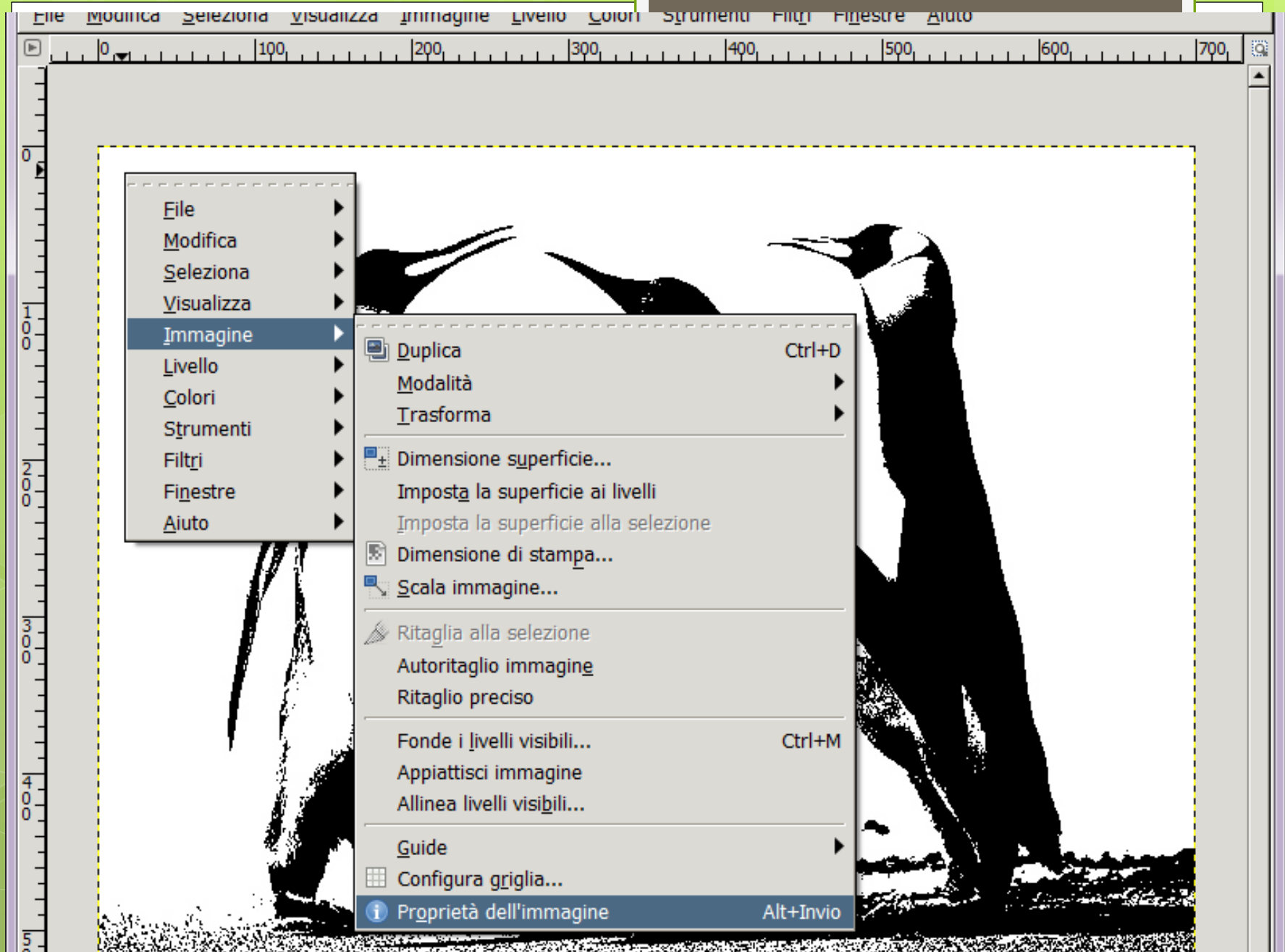


The image shows the 'Immagine' menu in GIMP with the 'Modalità' submenu open. The main menu items are: Duplica (Ctrl+D), Modalità, Trasforma, Dimensione superficie... (with sub-options: Imposta la superficie ai livelli, Imposta la superficie alla selezione), Dimensione di stampa..., Scala immagine..., Ritaglia alla selezione (with sub-options: Autoritaglio immagine, Ritaglio preciso), Fonde i livelli visibili... (Ctrl+M), Appiattisci immagine, Allinea livelli visibili..., Guide, Configura griglia..., and Proprietà dell'immagine (Alt+Invio).

The 'Modalità' submenu is open, showing the following options: RGB (selected), Scala di grigi, Indicizzata..., Assegna il profilo di colore..., and Converti il profilo di colore...







Immagini Digitali: Bitmap

Proprietà

- **Risoluzione** numero di pixel contenuti nel file immagine ed è ottenuta moltiplicando il numero delle righe di pixel per quello delle colonne di pixel.
- **Profondità di colore (o profondità)** quantità di memoria che si dedica ad ogni pixel, ovvero **numero di bit dedicati ad ogni pixel** per descrivere il colore. Si misura in **BPP (Bit Per Pixel)**; maggiore è il numero di bit, maggiore è il numero di colori che è possibile descrivere.

Immagini Digitali: Bitmap

Spazio per Memorizzare

$N^{\circ} \text{ Bit immagine} = \text{Risoluzione} \times \text{Profondità}$

Immagini Digitali: Bitmap

Spazio di Memorizzazione

Per distinguere 16.777.216 colori (numero di colori che si ottengono con la codifica RGB) sono necessari **24 bit per la codifica di ciascun pixel**

ESEMPIO: la codifica di un'immagine formata da
Immagine 640 x 480 pixel → Spazio occupato 7.372.800 bit (921.600 byte)

Immagini Digitali: Bitmap

Tecniche di Compressione

Esistono tecniche di compressione delle informazioni che consentono di ridurre drasticamente lo spazio occupato dalle Immagini

codifiche di compressione: le più famose sono

- la **CompuServe Graphic Interface (GIF)** (estensione **.gif**)
- **Joint Photographic Experts Group (JPEG)** (estensione **.jpg** o **.jpeg**)

Usano un sistema per **comprimere** l'informazione prima di memorizzarla e per **decomprimerla** prima di visualizzarla.

- tendono ad eliminare i pixel ripetitivi,
- sono compressioni con **perdita di informazione**. Tale perdita non può essere recuperata in alcun modo. La codifica JPEG consente di manipolare tale fattore di compressione.

Immagini Digitali: Bitmap

Unità di misura

- **PPI** (*pixel per inch - pixel per pollice - circa 2,54 cm*) si riferisce ai dispositivi di input (fotocamera, scanner, ...) e rappresenta la risoluzione di un'immagine digitale
- **DPI** (*dot per inch - punti per pollice - circa 2,54 cm*) si riferisce ai dispositivi di output (stampanti a getto di inchiostro, laser, ...) ed è l'unità di misura della risoluzione di questi dispositivi

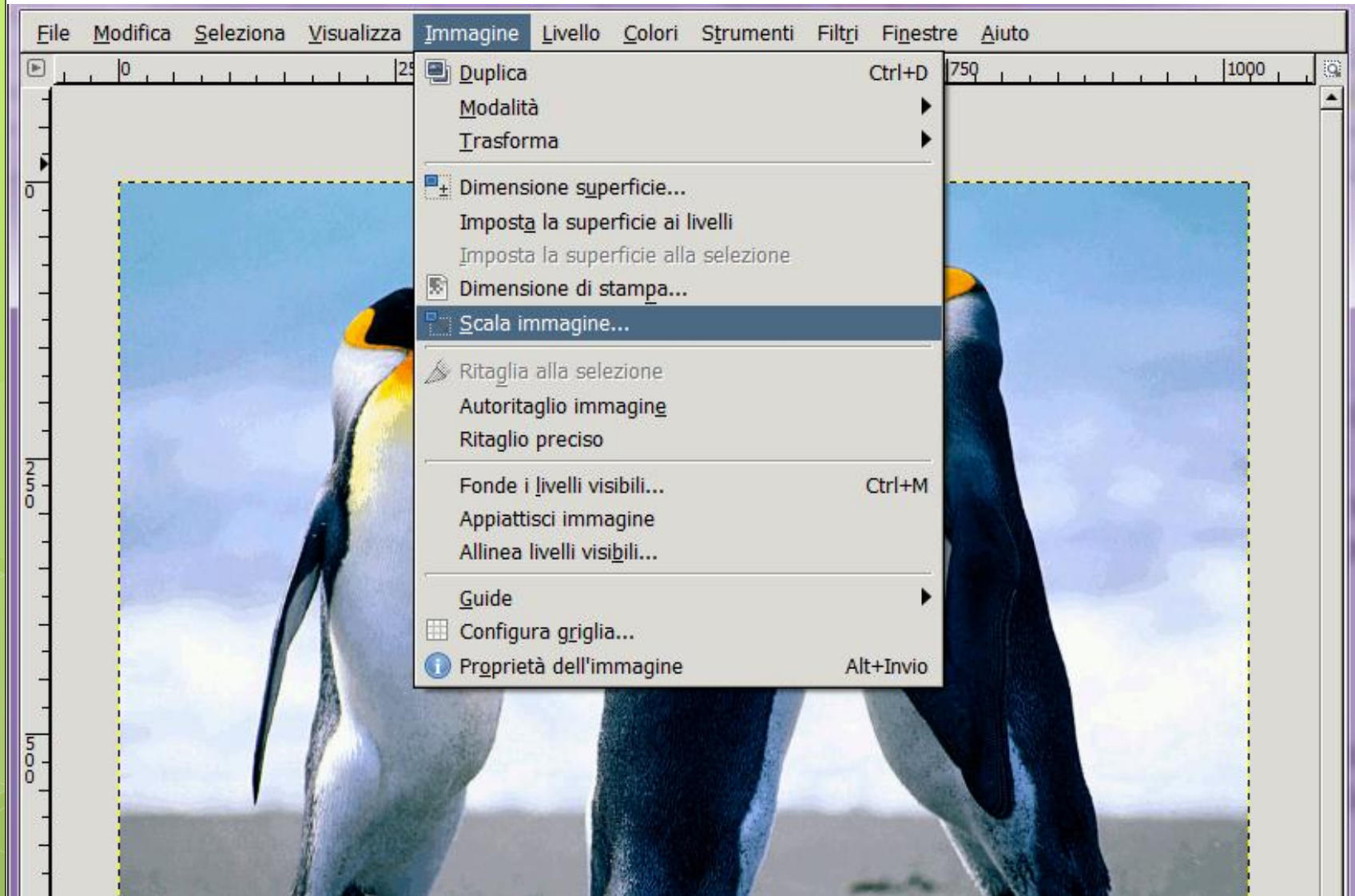
Immagini Digitali: Bitmap

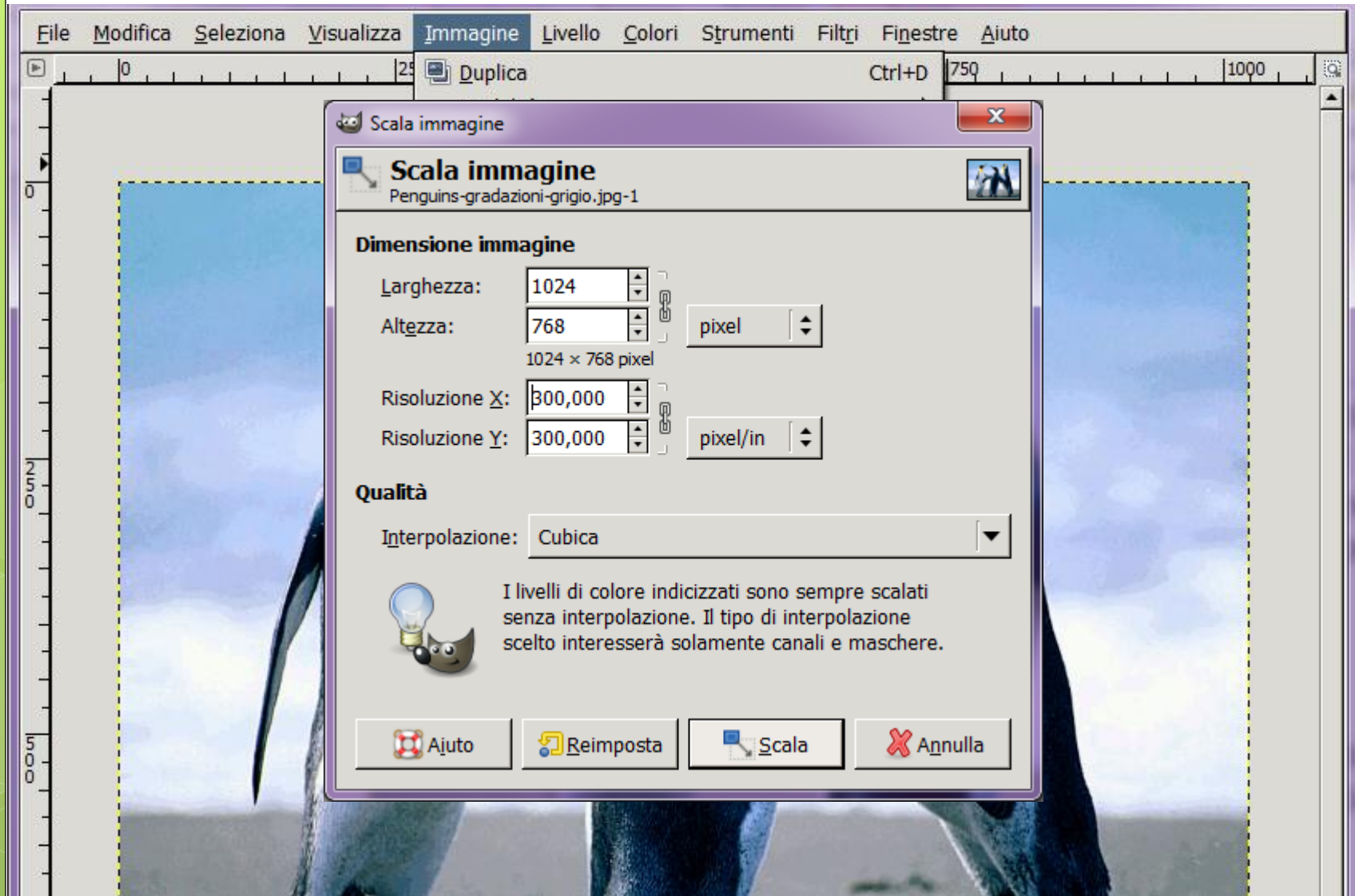
Qualità immagine per la stampa

Nella stampa si lavora con gli inchiostri . Il software che gestisce la stampante trasforma l'informazione pixel in punti di una certa dimensione. Ogni pixel viene trasformato in 3 minuscole goccioline di inchiostro (per la codifica RGB). Per una stampa di qualità bisogna avere un'immagine a

300 PPI

L'accuratezza della stampa si ferma ad una certa dimensione di dettaglio poiché l'occhio umano non è in grado di distinguere al di sotto di un certo valore





Immagini Digitali: Bitmap

Qualità immagine per la stampa

Gli schermi visualizzano i contenuti a risoluzione bassa

- Se l'immagine viene utilizzata per il web è sufficiente avere:

72 - 96 DPI

- E' necessario ridimensionare altezza e larghezza in pixel in base alle dimensioni desiderate

The image shows a screenshot of a photo editing software interface. The main window displays a photograph of a penguin. A dashed selection box is visible around a portion of the image. The 'Immagine' menu is open, showing options such as 'Modaltà', 'Trasforma', 'Dimensione superficie', 'Imposta la superficie', 'Dimensione di stampa', 'Scala immagine...', 'Ritaglia alla selezione', 'Autoritaglio immagine', 'Ritaglio preciso', 'Fonde i livelli visibili', 'Appiattisci immagine', 'Allinea livelli visibili', 'Guide', 'Configura griglia...', and 'Proprietà dell'immagine'. The 'Scala immagine' dialog box is open in the foreground, showing the following settings:

- Scala immagine** (Penguins-gradazioni-grigio.jpg-1)
- Dimensione immagine**
 - Larghezza: 205
 - Altezza: 154
 - Unità: pixel
 - 205 x 154 pixel
- Risoluzione X:** 302,000
- Risoluzione Y:** 302,000
- Unità di risoluzione: pixel/in
- Qualità**
 - Interpolazione: Cubica

A lightbulb icon and text provide a tip: "I livelli di colore indicizzati sono sempre scalati senza interpolazione. Il tipo di interpolazione scelto interesserà solamente canali e maschere."

Buttons at the bottom of the dialog include: **Ajuto**, **Reimposta**, **Scala**, and **Annulla**.

Immagini Digitali: Bitmap

Utilizzi Frequenti: Ritagliare

Per ritagliare una immagine:

Strumenti → Trasformazione → Ritaglia

Il cursore cambia forma e trascinando, disegna una forma rettangolare. Ottenuta la dimensione desiderata cliccare il tasto **INVIO**

File Modifica Selezione Visualizza Immagine Livello Colori

Strumenti Filtri Finestre Aiuto

0 250 500

0

250
500

500
750

750
1000

- Selezione
 - Disegno
 - Trasformazione**
 - Colore
 - Tracciati B
 - Prelievo colore O
 - Zoom Z
 - Misurino Maiusc+M
 - Testo T
 - Operazione GEGL...
 - Strumenti Ctrl+B
 - Colori predefiniti D
 - Scambia colori X
- Allinea
 - Sposta
 - Ritaglia** Maiusc
 - Ruota Maiusc
 - Scala Maiusc
 - Inclina Maiusc
 - Prospettiva Maiusc
 - Rifletti Maiusc

1000



Immagini Digitali: Bitmap

Utilizzi Frequenti: Ritagliare



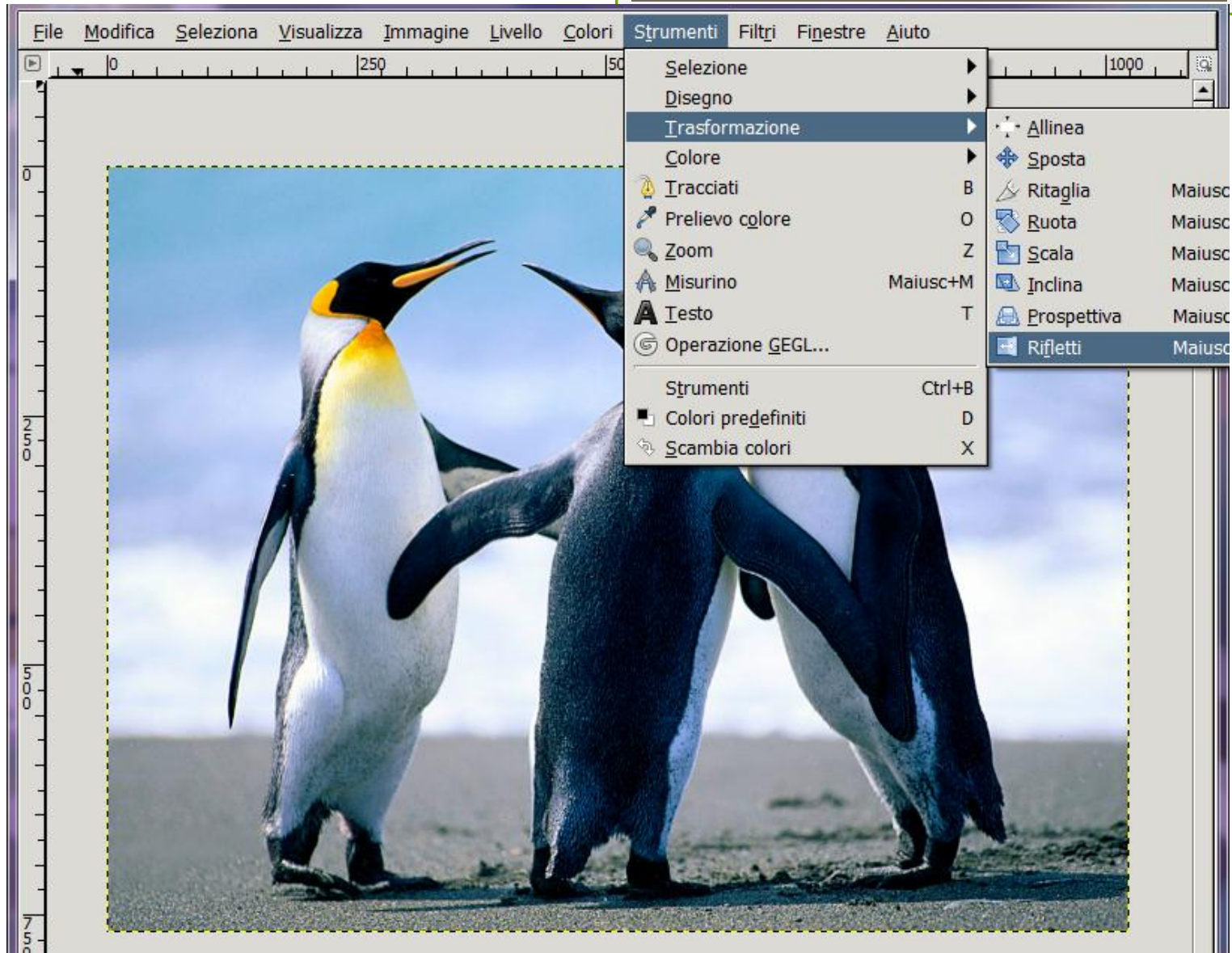
Immagini Digitali: Bitmap

Utilizzi Frequenti: Riflettere immagine

Per riflettere una immagine:

Strumenti → Trasformazione → Rifletti

Cliccando sul tasto **INVIO** la riflessione avviene in orizzontale, tenendo premuto contemporaneamente il tasto **CTRL** la riflessione avviene in verticale.



Immagini Digitali: Bitmap

Utilizzi Frequenti: Riflettere immagine



Immagini Digitali: Bitmap

Utilizzi Frequenti: Ruotare Immagine

Per ruotare una immagine:

Strumenti → Trasformazione → Ruota

Scegliere l'angolo di rotazione e cliccare sul tasto
INVIO

The screenshot displays a graphics application interface. At the top, a menu bar includes 'Modifica', 'Seleziona', 'Visualizza', 'Immagine', 'Livello', 'Colori', 'Strumenti', 'Filtri', 'Finestre', and 'Aiuto'. Below the menu bar is a horizontal ruler with markings at 0, 250, and 500. The main workspace shows a photograph of two King penguins on a beach, with a dashed selection box around them. The 'Strumenti' menu is open, listing various tools: 'Selezione', 'Disegno', 'Trasformazione', 'Colore', 'Tracciati', 'Prelievo colore', 'Zoom', 'Misurino', 'Testo', 'Operazione GEGL...', 'Strumenti', 'Colori predefiniti', and 'Scambia colori'. The 'Trasformazione' submenu is also open, showing options like 'Allinea', 'Sposta', 'Ritaglia', 'Ruota', 'Scala', 'Inclina', 'Prospettiva', and 'Rifletti'. The 'Ruota' option is highlighted, and its keyboard shortcut 'Maiusc' is visible. Below the menu, the 'Ruota' dialog box is open, showing the current rotation angle as '0,00' and the center coordinates as '512,00' for X and '384,00' for Y. The dialog box includes buttons for 'Ajuto', 'Reimposta', 'Ruota', and 'Annulla'.

Modifica Seleziona Visualizza Immagine Livello Colori Strumenti Filtri Finestre Aiuto

0 250 500

1000

Selezione
Disegno
Trasformazione
Colore
Tracciati
Prelievo colore
Zoom
Misurino
Testo
Operazione GEGL...
Strumenti
Colori predefiniti
Scambia colori

Allinea
Sposta
Ritaglia
Ruota
Scala
Inclina
Prospettiva
Rifletti

Maiusc
Maiusc
Maiusc
Maiusc
Maiusc
Maiusc

Ctrl+B
D
X

Ruota

Ruota
Background-25 (Penguins-original.jpg)

Angolo: 0,00

Centro X: 512,00

Centro Y: 384,00 px

Ajuto Reimposta Ruota Annulla



Immagini Digitali: Bitmap

Esercitziazione

1. Creare una cartella sul desktop dal nome **immaginiGimp**
2. Scegliere una immagine JPG a piacere e copiarla nella cartella rinominandola **originale.jpg**
3. Creare una nuova immagine **nuova.jpg** ottenuta da **originale.jpg** ritagliandone una parte
4. Creare **nuovaOrizz.jpg** ottenuta da **nuova.jpg** riflettendola in orizzontale
5. Creare **nuovaVert.jpg** ottenuta da **nuova.jpg** riflettendola in verticale
6. Creare **nuovaWeb.jpg** ottenuta da **nuova.jpg** la cui risoluzione è adatta per una pagina web (96 DPI) e con la dimensione in cm adeguata
7. Creare **nuovaOrizzGrigio.jpg** ottenuta ricolorando **nuovaOrizz.jpg** a gradazioni di grigio

Immagini Digitali: Bitmap Estensioni

- jpeg
- gif
- png
- tga
- tiff
- raw
- bmp

Immagini Vettoriali

Dr. Annamaria Bria - Comunicazione e
DAMS A.A. 2011-12

Immagini Digitali: Vettoriali

Come si memorizzano?

Una immagine vettoriale è descritta come un insieme di primitive geometriche alle quali possono essere attribuiti colori e anche sfumature.

PRIMITIVE GEOMETRICHE

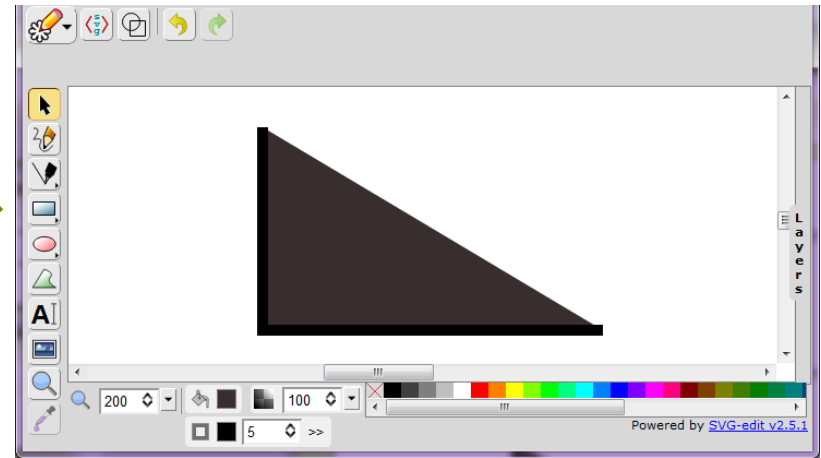
- Punti
- Linee
- Segmenti
- Triangoli

Immagini Digitali: Vettoriali Come si memorizzano?



Immagine da memorizzare

Creazione



```
<svg width="640" height="480" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">  
<!-- Created with SVG-edit - http://svg-edit.googlecode.com/ -->  
<g>  
  <title>Livello 1</title>  
  <path id="svg_15" d="m125,169l0,93l156,0" stroke-linecap="null" stroke-linejoin="null" stroke-  
dasharray="null" stroke-width="5" stroke="#000000" fill="#382e2e"/>  
</g>  
</svg>
```

Immagini Digitali: Vettoriali Vantaggi

1. Immagine espressa in una forma '*direttamente*' comprensibile dall'uomo e quindi direttamente modificabile (come per i formati SVG)



```
<svg width="640" height="480" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
<!-- Created with SVG-edit - http://svg-edit.googlecode.com/ -->
<g>
<title>Livello 1</title>
<ellipse ry="63" rx="102" id="svg_1" cy="147" cx="176" stroke-width="5" stroke="#000000" fill="#FF0000"/>
<ellipse ry="11" rx="15" id="svg_2" cy="123" cx="133" stroke-width="5" stroke="#000000" fill="#332121"/>
<ellipse ry="11.5" rx="13.5" id="svg_3" cy="119.5" cx="206.5" stroke-width="5" stroke="#000000" fill="#332121"/>
<path d="m117,159c0,0 2,1 2,3c0,2 0.61732,2.07613 1,3c0.5412,1.30656 1,2 2,2c1,0 0.69344,1.4588 2,2c0.92388,0.38269
2,0 3,0c1,0 2.07613,0.61731 3,1c2.61313,1.0824 2.07613,2.61731 3,3c1.30656,0.5412 2.85274,3.1731 4,4c1.814,1.30745
1.82375,2.48625 4,3c0.97325,0.22975 3,0 4,0c2,0 2.09789,0.82443 4,2c1.70131,1.05147 3,0 4,0c2,0 2,1 3,1c1,0 2.03874,-
0.48055 5,0c3.12144,0.50655 6,2 8,2c2,0 3,0 5,0c3,0 6,0 7,0c1,0 2,0 3,0c2,0 6,0 9,0c1,0 4,0 5,0c1,0 3.01291,0.16019 0.51375
-4.88152,-3.19028 -8,-5c-1.93399,-1.12234 -2.38687,-1.9176 -5,-3c-1.84776,-0.76537 -5.11832,-4.52814 -6,-5c-3.17892,-
1.70131 ecap="null" stroke-linejoin="null" stroke-dasharray="null" stroke-width="5" stroke="#000000" fill="none"/>
</g>
</svg>
```

Immagini Digitali: Vettoriali

Vantaggi

2. Spazio per memorizzazione immagine molto più piccolo rispetto ad un equivalente raster.



RASTER	VETTORIALE
11.084 byte	2.133 byte

Immagini Digitali: Vettoriali

Vantaggi

3. Ingrandimento potenzialmente infinito senza perdita di qualità.



Immagini Digitali: Vettoriali

Svantaggi

- Utilizzo di strumenti avanzati per creare immagini vettoriali complesse.
- Risorse adeguate alla complessità dell'immagine: una immagine vettoriale molto complessa può essere molto *corposa* e richiedere l'impiego di un computer molto potente per essere elaborata
- Riempimenti sfumati o complessi generati in vettoriale comportano un alto impiego di risorse per essere rielaborate

Immagini Digitali: Vettoriali

Utilizzi

- ❑ Tutti i giorni utilizziamo grafica vettoriale quando utilizziamo del testo: possiamo ingrandire il testo in qualsiasi editor (Word, blocco note, excel, ...) senza perdere di qualità.
- ❑ utilizzo nell'editoria, nell'architettura, nell'ingegneria e nella grafica realizzata al computer

Anna Anna Anna Anna Anna Anna

Anna Anna

Immagini Digitali: Vettoriali

Estensioni

- ai (Adobe Illustrator)
- cdr (Corel Draw)
- drv (Micrografx Designer/Draw file)
- dgn (Microstation)
- dxf (Drawing Interchange (eXchange))
- edrw (eDrawing)
- flt (OpenFlight format - Creator)
- fla (Macromedia Flash)
- igs (file di scambio CAD)
- lfp (Laser file plus)
- par (file parametrico)
- prt (Vari)
- sat (Acis 2D/3D Grafica vettoriale)
- pln (Archicad)
- pdf (formato Adobe riconosce bitmap e vettoriale)
- eps (riconosce sia bitmap che vettoriale)

Immagini Digitali: Vettoriali

Software **SVG-edit**

SVG-edit è un'Applicazione Web di grafica vettoriale per l'editing on-line di immagini in formato **SVG (formato immagini vettoriali per il WEB)**

SVG-edit è un programma online, basta collegarsi al sito

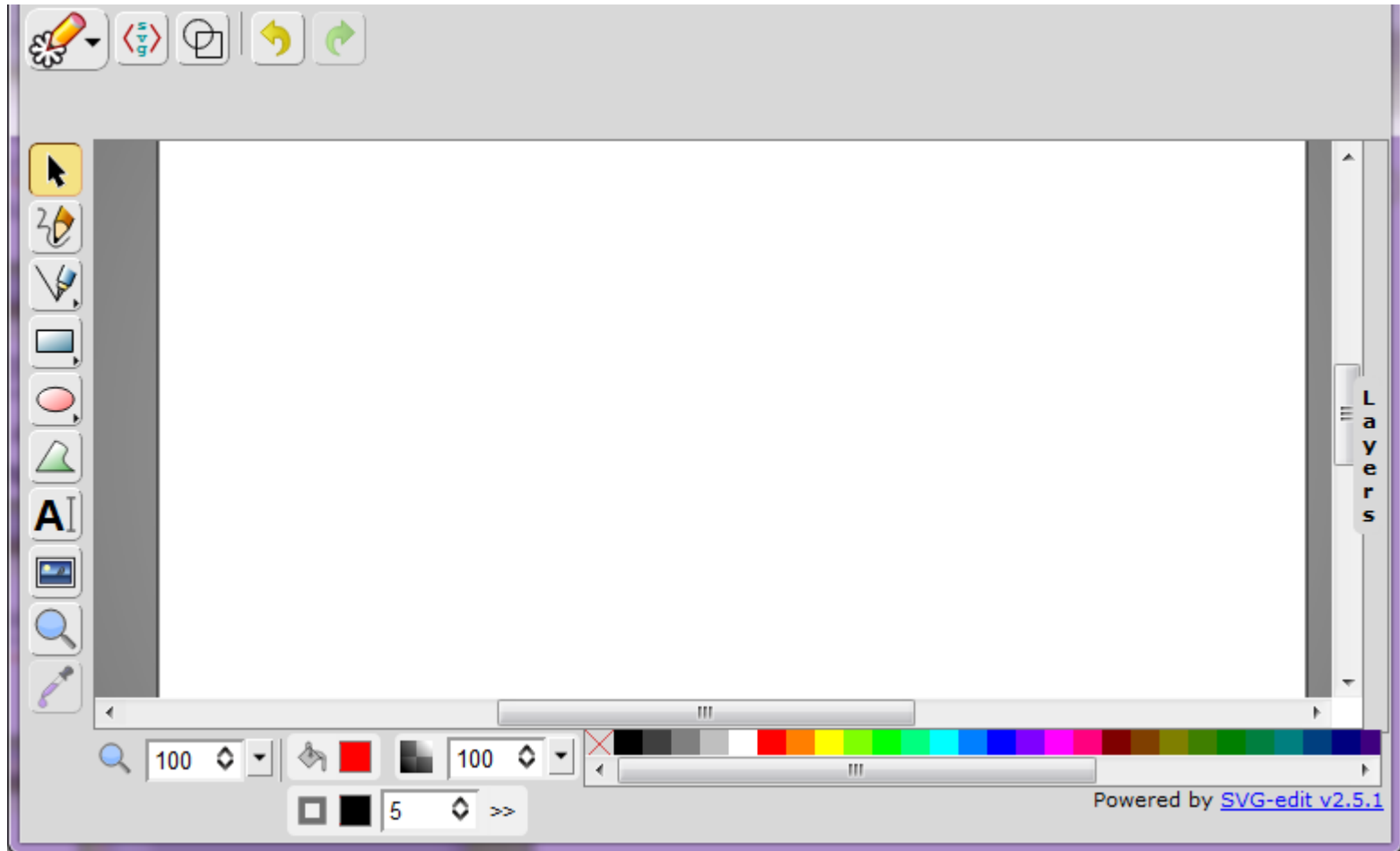
svg-edit.googlecode.com/svn/branches/2.5.1/editor/svg-editor.html

per creare una immagine vettoriale

BROWSER CONSIGLIATO: CROME

Immagini Digitali: Vettoriali

Software SVG-edit



Immagini Digitali: Vettoriali

Bitmap vs Vettoriale

VectorMagic è un software che permette di convertire una immagine tipo Bitmap (o raster) in una immagine vettoriale direttamente online. È necessaria la registrazione per poter scaricare il corrispondente file vettoriale ma consente solo due conversioni gratuite.

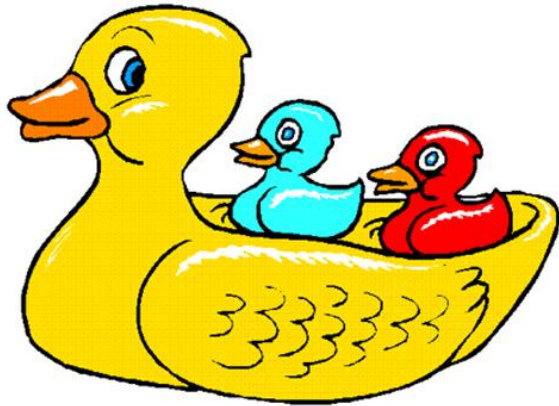
vectormagic.com/home

Clicca su ***Upload image to trace...***

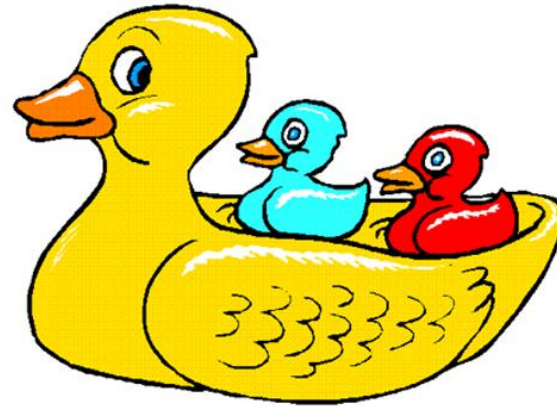


Immagini Digitali: Vettoriali

Bitmap vs Vettoriale



Bitmap



Vettoriale

Immagini Digitali: Vettoriali

Bitmap vs Vettoriale

AutoTracer è un software gratuito che permette di convertire una immagine tipo Bitmap (o raster) in una immagine vettoriale direttamente online

www.autotracer.org/

Selezionare il file desiderato e cliccare su **Send file**

Immagini Digitali: Vettoriali

Autotracer.org

Converts your raster images to vector graphics.

[Home](#)

[About](#)

[Privacy](#)

[Contact](#)

Welcome to the free online image vectorizer

Convert raster images like JPEGs, GIFs and PNGs to scalable vector graphics (EPS, SVG) online vectorizer.

You don't believe that a free online service will deliver usable results? Give it a try and :

Upload a file:

Nessun file selezionato

PNG, BMP, JPEG or GIF / Max. filesize: 1 MB !

Select Output format: ▼

[Show advanced options >>](#)

Immagini Digitali: Vettoriali

Bitmap vs Vettoriale

Per scaricare il file vettoriale cliccare al link sotto la voce **Result**

Autotracer.org

EN

Converts your raster images to vector graphics.

[Home](#)

[About](#)

[Privacy](#)

[Contact](#)

Result:

>> [disegni da colorare festa della mamma.svg](#)

Click on the link with the right mouse button and choose 'save as' to save the file to your computer.

