

# Кодирование информации

---

Сиренко С.Н.

# Представление чисел в двоичном коде

---

- Представление чисел в памяти компьютера имеет **специфическую особенность**, связанную с тем, что в памяти компьютера они должны **располагаться в байтах** — минимальных по размеру адресуемых (т.е. к ним можно обращаться) ячейках памяти.

# Представление чисел в двоичном коде

---

- Очевидно, адресом числа следует считать адрес первого байта.
- В байте может содержаться произвольный код из 8 двоичных разрядов, и задача представления состоит в том, чтобы указать правила, как в одном или нескольких байтах записать число.

# Представление чисел в двоичном коде

---

Числа могут быть:

- целые точные,
- дробные точные,
- рациональные,
- иррациональные,
- дробные приближенные,
- числа могут быть положительными и отрицательными.

Числа могут быть «карликами», например масса атома, «гигантами», например, масса земли.

Каждое из перечисленных множеств потребует для оптимального представления в памяти компьютера **свое количество байтов.**

- 
- **Вопрос.** Какие множества чисел принято выделять в математике?
  - Отличаются ли эти множества от названных выше множеств?
  - Объясните причины этого.

# Представление чисел в двоичном коде

---

- Очевидно, единого оптимального представления для всех действительных чисел создать невозможно,
- поэтому создатели вычислительных машин пошли по пути **разделения единого по сути множества чисел на типы** (например, целые в диапазоне от.. до.., приближенные с плавающей точкой с количеством значащих цифр ... и т.д.)
- Для каждого в отдельности типа создается **собственный способ представления.**

- 
- **Вопрос.** Как можно представить **целые** числа от 0-255 в двоичном коде?
  - Сколько места они будут занимать?

# Двоичное представление целых чисел 0-255

0	0000 0000
1	0000 0001
2	0000 0010
3	0000 0011
4	0000 0100
...	...
255	1111 1111



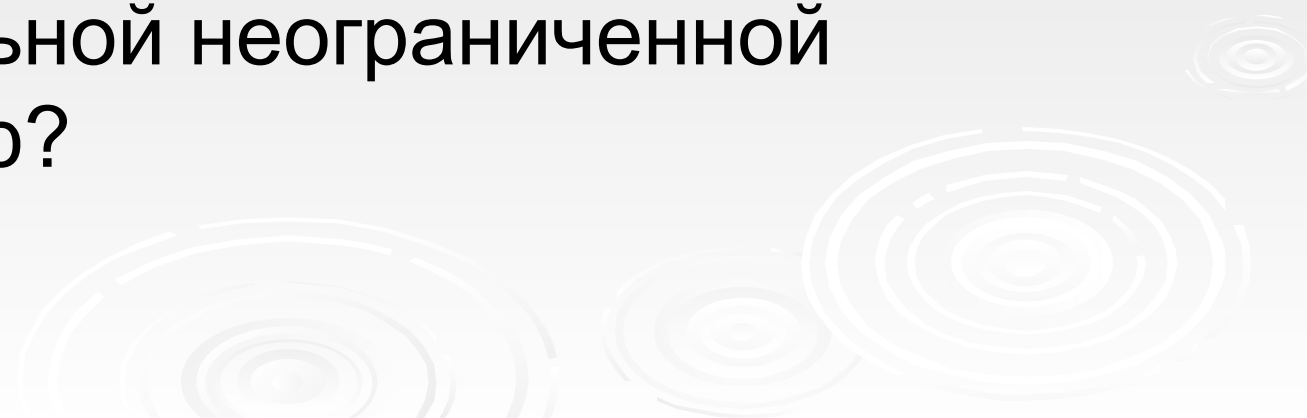
# Двоичное представление целых отрицательных чисел -127...127

- Если нужны **отрицательные** числа, то знак числа может быть закодирован отдельным битом, обычно это старший бит (ноль – значит знак плюс, 1 – значит знак минус).
- В таком случае могут быть закодированы целые числа от -127 до 127.
- Этот способ называется **прямым кодом**.

# Двоичное представление целых положительных и отрицательных чисел

- Аналогично целые числа от 0 до 65535 и целые числа от -32768 до 32767 в двоичной системе счисления могут быть представлены в **двухбайтовой ячейках**.

# Двоичное представление действительных чисел

- Действительные числа в математике представляются конечными или бесконечными дробями, т.е. **точность представления чисел не ограничена.**
  - **Вопрос.** Можно ли представить действительное число в компьютере с произвольной неограниченной точностью?
- 

# Двоичное представление действительных чисел

- В компьютерах числа хранятся в регистрах и ячейках памяти, которые представляют собой последовательность байтов с ограниченным количеством разрядов.

# Двоичное представление действительных чисел

- Следовательно, **бесконечные** или **очень длинные** числа **усекаются** до некоторой длины и в компьютерном представлении **выступают** как **приближенные**.
- В **большинстве** систем программирования **в написании** действительных чисел **целая** и **дробная** часть **отделяется** **точкой**, а не **запятой**.

# Представление чисел

- Для представления действительных чисел, как очень маленьких, так и очень больших, удобно использовать форму записи чисел в виде произведения:

$$X = m \cdot q^p$$

- где  $m$  – мантисса числа;
- $q$  – основание системы счисления;
- $p$  – целое число, называемое порядком
- Такая запись числа называется представлением числа с ***плавающей точкой***.

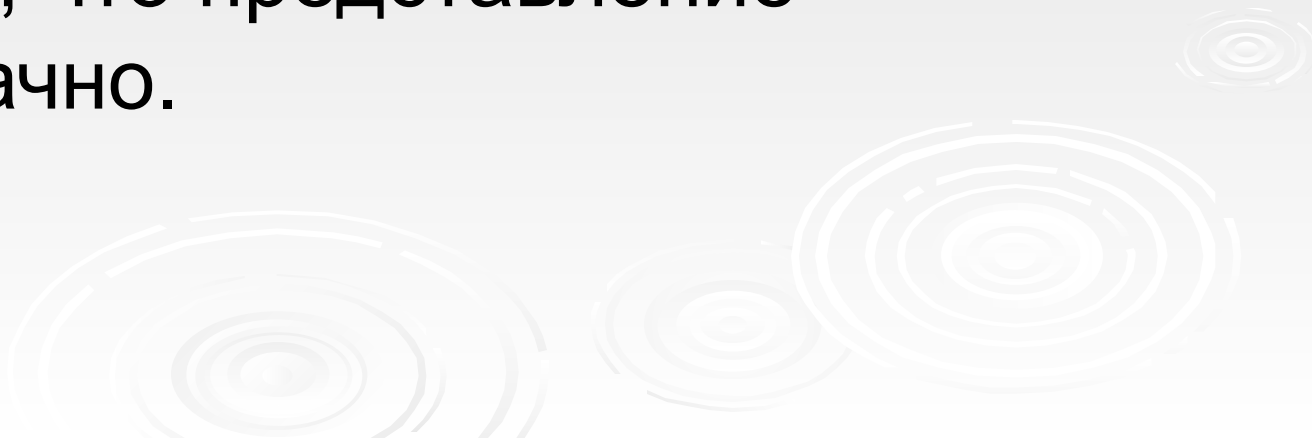
- Например число 1234,56 можно представить в одном из видов

$$1234,56 = 123,456 \cdot 10^1$$

$$1234,56 = 12,3456 \cdot 10^2$$

$$1234,56 = 1,23456 \cdot 10^3$$

- Очевидно, что представление неоднозначно.



- Для однозначного представления числа используют **нормализованную форму** записи, при которой выполняется следующее условие  $\frac{1}{q} \leq |m| < q$
- (для десятичной системы счисления ).

$$\frac{1}{10} \leq |m| < 10$$



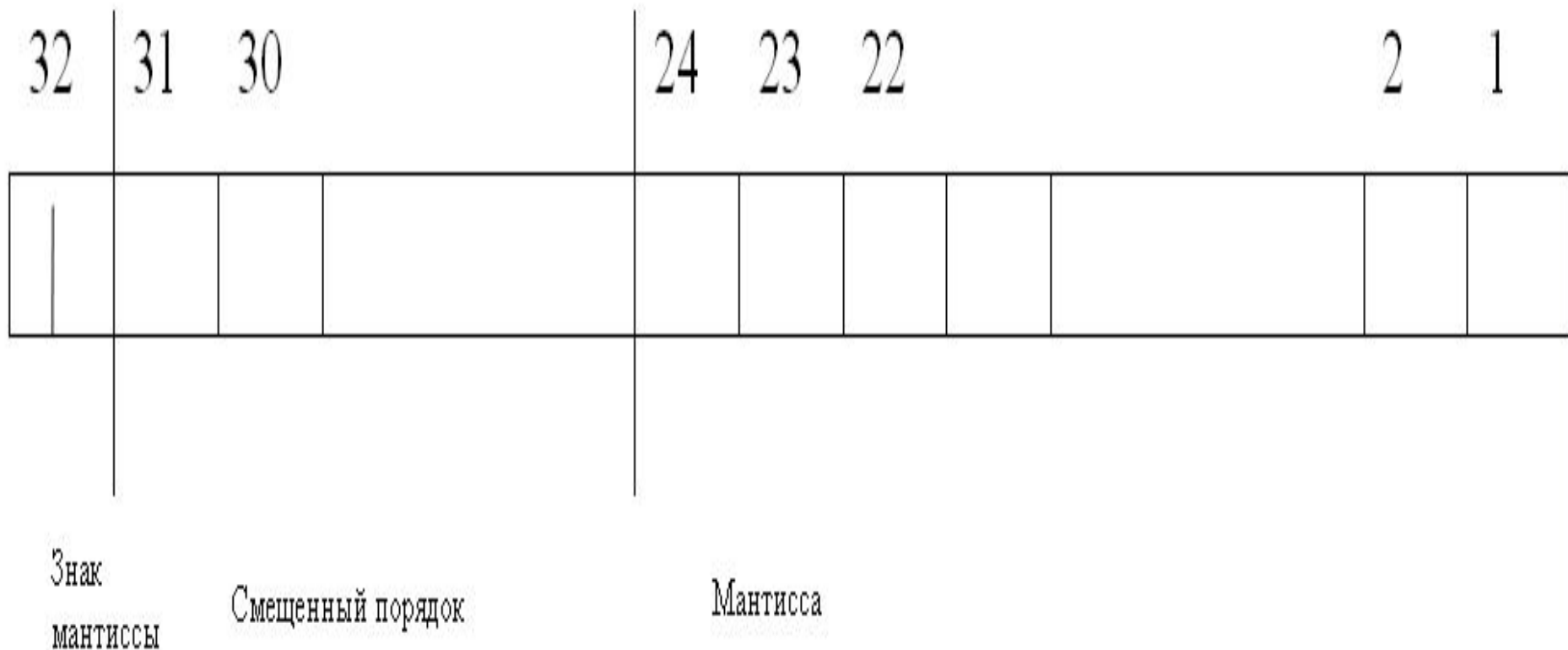
# Стандарты представления действительного числа в компьютере

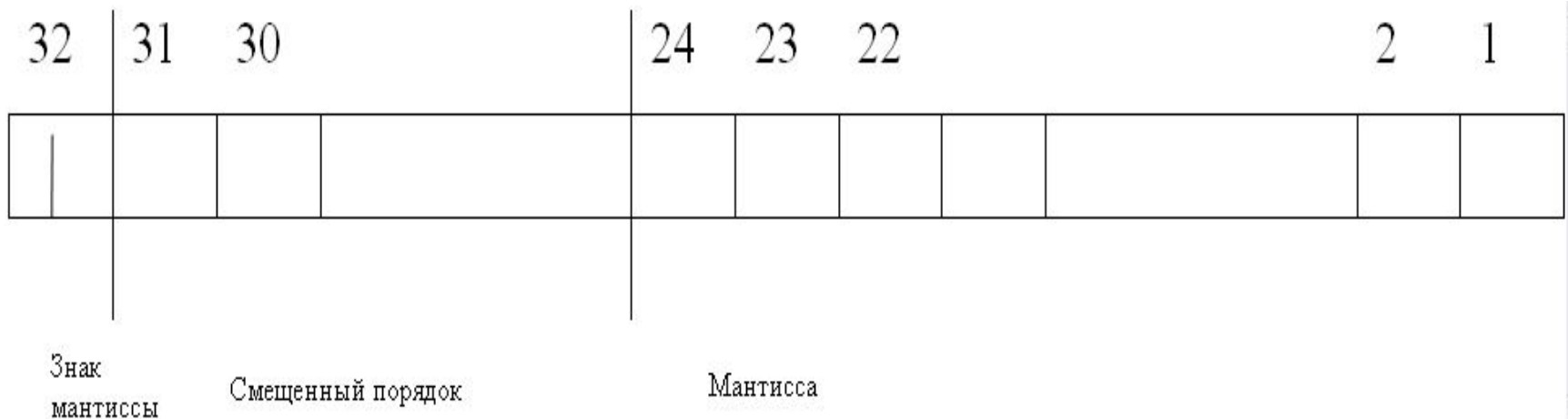
---

- Действительные числа в компьютерах различных типов записываются по-разному, тем не менее, существуют несколько **международных стандартов, различающихся по точности, но имеющих одинаковую структуру.**

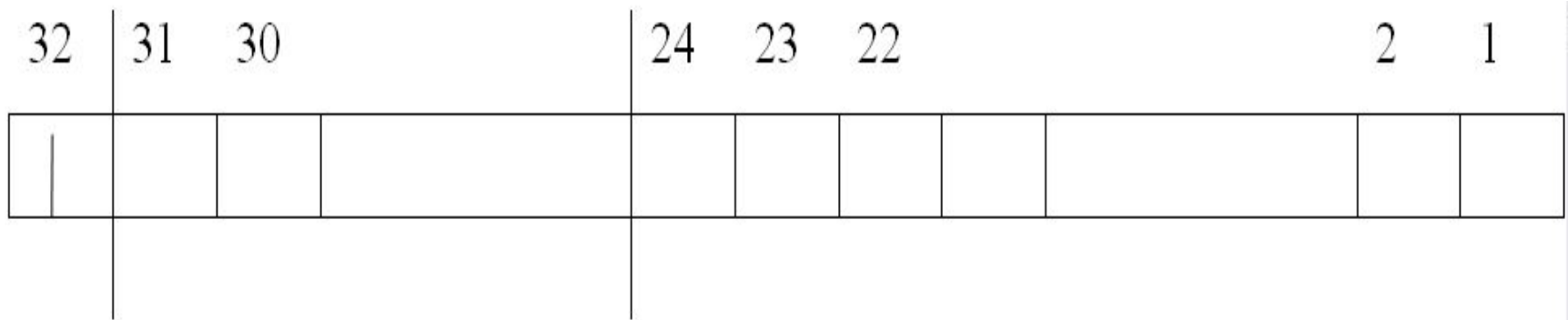
# Пример представление 4-байтового числа

---





- Первый разряд представления используется для записи **знака мантиссы**.
- За ним следует группа разрядов, определяющих **порядок**,
- а остальные разряды определяют абсолютную **величину мантиссы**.
- **Размеры обеих групп разрядов фиксируются**.
- Поскольку **порядок** может быть как **положительным** так и **отрицательным**, то нужно решить проблему его **знака**.

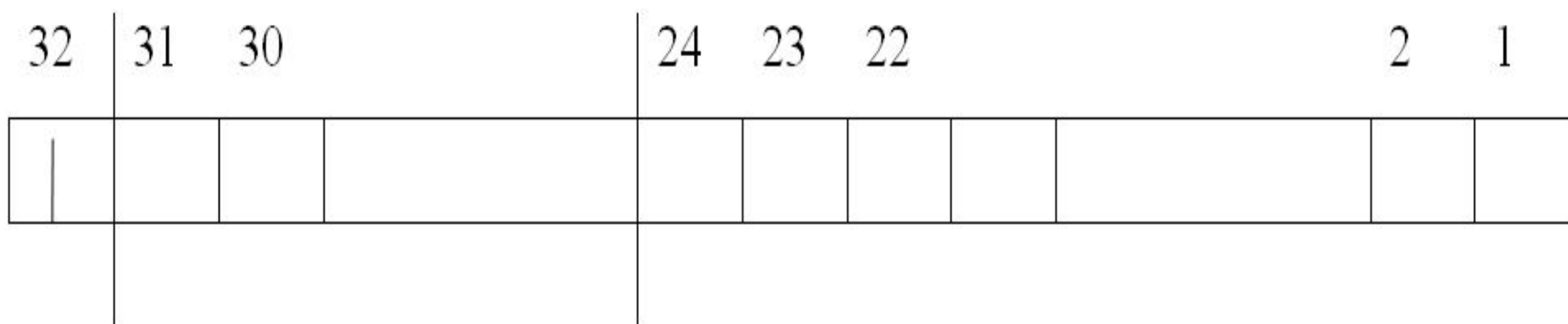


Знак  
мантиссы

Смещенный порядок

Мантисса

- Вместо истинного значения порядка (например, отрицательного числа) хранится число называемое его **характеристикой** (или смещенным порядком).
- Для получения **характеристики** необходимо к порядку прибавить **смещение**.
- Так, для хранения порядка 8 бит и значений от -128 до 127 используется **смещение 128**. тогда для представления порядка будут использоваться значения от 0 до 255.



Знак  
мантиисы

Смещенный порядок

Мантиисса

- ▣ Чем больше разрядов отводится для записи **мантиссы**, тем больше **ТОЧНОСТЬ** числа.

# Понятие типа данных

---

- Как уже говорилось, минимальной адресуемой единицей памяти является байт, но представление числа требует большего объема.
- Если число **занимает группу байт**, то **адресом** числа будет адрес первого **байта группы**.
- Однако произвольно взятый из памяти байт нечего нам не скажет о том, частью какого информационного объекта он является – целого числа, числа с плавающей точкой и т.д.

# Понятие типа данных

---

- Таким образом, можно сделать вывод, что **кроме представления данных** в двоичном коде, параллельно решается обратная задача – **задача интерпретации кодов**, т.е. как из кодов восстановить первоначальные данные.
- Для представления основных видов информации (числа целые, числа с плавающей точкой, символы, звук и т.д.) в системах программирования используют специального вида абстракции – **типы данных**.
- Каждый **тип данных определяет** логическую **структуру** представления и интерпретации для соответствующих данных.

# Представление символьных и текстовых данных

---

- Тексты являются важнейшим источником информации.
- Именно такой характер имеют экономические, плановые, учебные данные, представленные на естественном или искусственном языке.
- Каждый язык использует свою знаковую систему, основанную на алфавите.
- Письменность можно рассматривать как метод представления на материальных носителях знаков звуковой системы разговорного языка.



# Представление символьных и текстовых данных

---

- В настоящее время известно множество средств, позволяющих разнообразить письменные документы:
  - шрифты,
  - абзацы,
  - заголовки,
  - для создания четкой структуры документов используются **главы, параграфы...**
- Как кодируются символы, элементы текстов, текстовые документы?

# Кодирование символов

---

- **Символы.**
- Двоичное кодирование символьных данных производится заданием **кодовых таблиц**, согласно которым каждому символу ставится в соответствие **одно- или двухбайтовый код**.
- Помимо этого, кодовая таблица ставит в соответствие кодам клавиши на клавиатуре и начертание символа на экране монитора.

# Представление текстовой информации

---

Поскольку в английском алфавите **26** букв (с учетом больших и малых букв – **52**), то для того, чтобы закодировать все эти буквы достаточно одного байта на символ. Так и поступили.

Был разработан ***стандарт кодировки символов ASCII***.

В этой кодировке в позициях от **32** до **127** содержатся основные спецсимволы, а также большие и малые буквы английского алфавита.

Буквы **кириллицы** постигла тяжелая судьба. В разное время использовались различные варианты кодировок, в которых символы кириллицы «втискивались» в то или иное место стандартной кодовой таблицы вместо тех или иных спецсимволов и нестандартных букв иных европейских алфавитов.

По этой причине определенные недоразумения с чтением русскоязычных текстовых файлов происходят до сих пор.

# Кодирование СИМВОЛОВ

[	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		☉	☾	♥	♦	♣	♠	●	○							
1	▶	◀		!			_		↑	↓	→	←	↔	▲	▼	
2		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	□
8	ç	ü	é	â	ã	à	ä	ç	ê	ë	è	ï	î	ì	Ë	Ä
9	É	æ	Æ	ô	ö	ò	û	ù	ÿ	Ö	Ü	€	£	¥	¤	f
A		í	ó	ú	ñ	ñ	ª	º	¿	¬	½	¼	¡	«	»	
B	▒	▓	█		†	‡	§	¶	§	¶	§	¶	§	¶	§	¶
C	ℒ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ
D	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	■	■	■	■	■
E	α	β	Γ	π	Σ	σ	μ	τ	φ	θ	Ω	δ	∞	φ	ε	η
F	≡	±	≥	≤			÷	≈	°	·	·	√	π	²	■	□
	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255

Кодировка символов, предложенная IBM (соответствует ASCII - кодировке)

- В 1991 г. производители программных продуктов и стандартизаторы пришли к соглашению о выработке единого стандарта ISO 10646-1 (он же Unicode 3.0).
- 

- Код построен по 31-битной схеме, но использует только 2 байта для кодирования одного символа.
- Два байта (16 бит) создают

$$2^{16} = 65536$$

- кодов, которые описывают цифры, буквы латинского алфавита и многих других национальных алфавитов, спецсимволы, знаки арифметических действий и т.д.
- все текстовые документы в этой кодировке вдвое длиннее, что сначала задерживало ее внедрение, но современный уровень технических средств допускает такую возможность. (MS Word, начиная с версии 8.0) использует шрифты Unicode 3.0

## ASCII/8859-1 Text

A	0100 0001
S	0101 0011
C	0100 0011
I	0100 1001
I	0100 1001
/	0010 1111
8	0011 1000
8	0011 1000
5	0011 0101
9	0011 1001
-	0010 1101
l	0011 0001
	0010 0000
t	0111 0100
e	0110 0101
x	0111 1000
t	0111 0100

## Unicode Text

A	0000 0000 0100 0001
S	0000 0000 0101 0011
C	0000 0000 0100 0011
I	0000 0000 0100 1001
I	0000 0000 0100 1001
	0000 0000 0010 0000
天	0101 1001 0010 1001
地	0101 0111 0011 0000
	0000 0000 0010 0000
س	0000 0110 0011 0011
س	0000 0110 0100 0100
س	0000 0110 0011 0111
س	0000 0110 0100 0101
	0000 0000 0010 0000
α	0000 0011 1011 0001
κ	0010 0010 0111 0000
γ	0000 0011 1011 0011

# Кодирование текстовых строк

---

- **Текстовые строки.** Текстовая (символьная строка) – это конечная последовательность символов.
- Это может быть осмысленный текст или произвольный набор, короткое слово или целая книга.
- Длина символьной строки – это количество символов в ней.
- Записывается в память символьная строка двумя способами: либо число, обозначающее длину текста, затем текст; либо текст, а затем разделитель строк.

# Кодирование текстовых документов

---

- Текстовые документы используются для хранения и обмена данными в информационных системах, но сплошной, не разбитый на логические фрагменты текст воспринимается тяжело.



# Кодирование текстовых документов

---

- **Структурирование** текста достигается **форматированием** – специфическим расположением текста при подготовке его к печати.
- Для анализа структуры текста были разработаны **языки разметки**, которые текстовые метки (маркеры, теги) используемые для обозначения частей документа, записывают вместе с основным текстом в текстовой форме.
- Программы, анализирующие текст, **структурируют его, считывая теги.**

# Представление графических данных в двоичном коде

---

- ▣ **Векторные изображения** состоят из отрезков линий (векторов). Они легко масштабируются без потери качество изображения. При помощи средств векторной графики удобно создавать чертежи и рисунки.
- ▣ **Растровые изображения** состоят из мозаики цветных квадратиков. Они не поддаются масштабированию. Но с их помощью удобно отображать сложные реалистичные картины и фотографии.

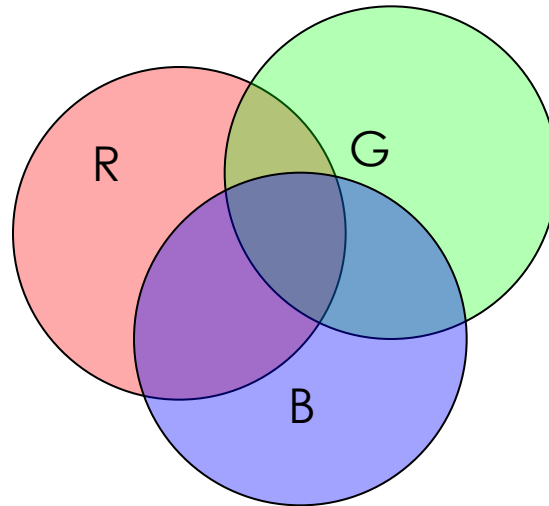
# Представление цвета

---

# Модель RGB

---

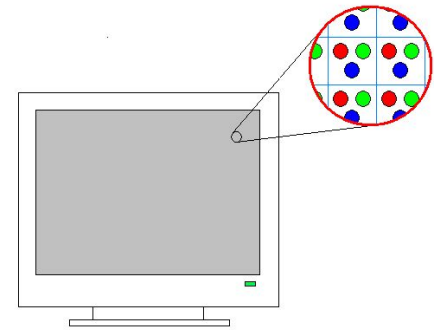
Любой цвет в модели RGB  
получается сложением основных  
цветов: **красного**, **зеленого**, **синий**



# Законы получения цвета в модели RGB

---

- Закон **трехмерности** – любой цвет может быть представлен композицией 3 основных цветов (красный, зеленый, синий в данной модели)
- Закон **непрерывности** – к любому цвету можно подобрать бесконечно близкий;
- Закон **аддитивности** – цвет смеси зависит только от цвета составляющих;



# Модель RGB

---

- Каждый составляющий цвет характеризуется своей **яркостью**.
- Схема RGB используется для создания графических образов в устройствах, **излучающих свет**, – **мониторах, телевизорах**.

# Модель СМУК

---

- В полиграфических системах напечатанный на бумаге графический объект сам не излучает световых волн.
- Изображение формируется на основе **отраженной волны** от окрашенных поверхностей.
- Окрашенные поверхности, на которые подает белый свет должны **поглотить** все составляющие цвета, кроме того, который мы видим.



# Модель СМУК

---

- Цвет красителя можно получить, красителями, **которые поглощают, а не излучают.**
- Например, если мы видим зеленое дерево, то это означает что из падающего белого цвета, т.е. суммы красного зеленого синего поглощены красный и синий, а зеленый отражен.

# Модель СМУК

---

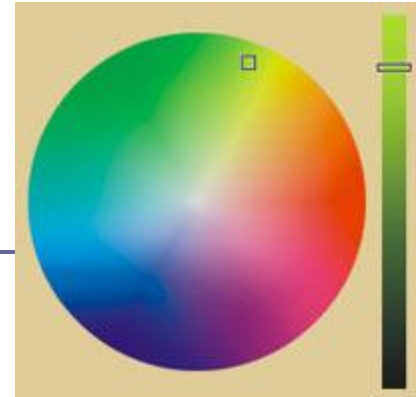
- Цвета красителей должны быть дополняющими:
- голубой ( $Cyan = B + G$ ), дополняющий красного;
- Пурпурный ( $Magenta = R + B$ ), дополняющий зеленого;
- Желтый ( $Yellow = R + G$ ) дополняющий синего.

# Модель CMYK

---

- Цветные красители по отражающим свойствам не одинаковы, поэтому для повышения **контрастности** используется **черный**.
- Модель CMYK названа по первым буквам слов Cyan, Magenta, Yellow, и последней буквы слова Black. В этой модели цвета вычитаются.

# Цветовая модель HSB



- **HSB — это трехканальная модель цвета.** Она получила название по первым буквам английских слов: цветовой тон (hue), насыщенность (saturation), яркость (brightness).
- **Характеризующие параметры цвета.**
- **Цветовой тон** (собственно цвет).
- Цветовые тона или **спектральные цвета** располагаются на цветовом круге. Цветовой тон характеризуется положением на цветовом круге и определяется величиной угла в диапазоне от 0 до 360 градусов. Эти цвета обладают максимальной насыщенностью и максимальной яркостью.

# Цветовая модель HSB

---

- **Насыщенность** (процент добавления к цвету белой краски) — это параметр цвета, определяющий его чистоту.
- Если по краю цветового круга располагаются максимально насыщенные цвета (100%), то остается только уменьшать их насыщенность до минимума (0%).
- Цвет с уменьшением насыщенности осветляется, как будто к нему прибавляют белую краску. При значении насыщенности 0% любой цвет становится белым.
- **Яркость** (процент добавления черной краски) — это параметр цвета, определяющий освещенность или затемненность цвета.

# Цветовая модель HSB

---

- Все цвета рассмотренного выше цветового круга имеют максимальную яркость (100%) и ярче уже быть не могут. Яркость можно уменьшить до минимума (0%). Уменьшение яркости цвета означает его зачернение. Работу с яркостью можно характеризовать как добавление в спектральный цвет определенного процента черной краски.
- ***В общем случае, любой цвет получается из спектрального цвета добавлением определенного процента белой и черной красок, то есть фактически серой краски.***

# Цветовая модель $L^*a^*b$



**$L^*a^*b$  — трехканальная цветовая модель.** Она была создана Международной комиссией по освещению (CIE) с целью преодоления существенных недостатков моделей RGB, CMYK, HSB, в частности, **она призвана стать аппаратно-независимой моделью и определять цвета без оглядки на особенности устройства (монитора, принтера, печатного станка и т. д.**

# Цветовая модель L\*a\*b

---

- ▣ Любой цвет данной модели определяется
- ▣ светлотой (L)
- ▣ двумя хроматическими компонентами:  
параметром a, который изменяется в диапазоне от зеленого до красного, и параметром b, изменяющимся в диапазоне от синего до желтого
- ▣ **Применение.**
- ▣ Программа Adobe Photoshop 5.0 использует L\*a\*b в качестве модели-посредника при любом конвертировании из модели в модель