

# 数字图像处理 Digital Image Processing

信息工程学院

**School of Information Engineering** 



# 9.1 彩色图像基础

黄朝兵 主讲



# 背景 ( Background )

#### 在图像处理中要引入颜色?

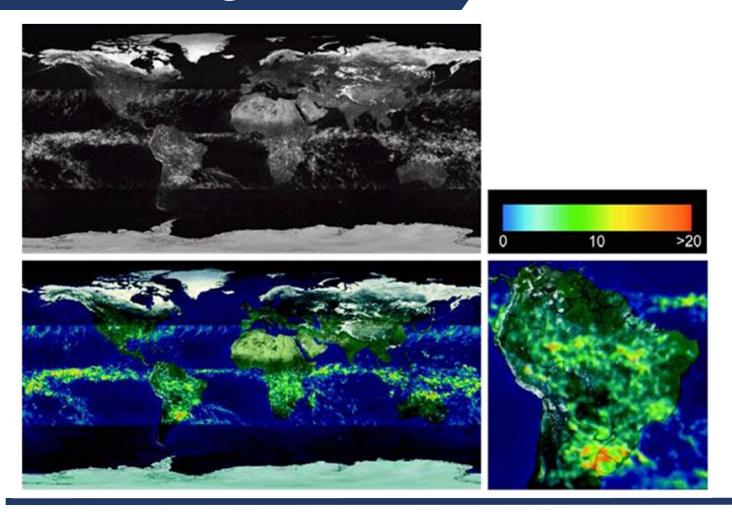
- ① 颜色更鲜活,描述区分目标物更强。
- ② 颜色层次更丰富,人类可以辨别几千种颜色色调和亮度,但只能辨别几十种灰度层次。







# 背景 ( Background )





# 9.1.1 彩色图像的概念 ( Concepts of Color Image )

#### 彩色图像(Color Image):

- 对周围彩色环境的感知
- 光传感器进行彩色成像
- 像素值是彩色值

#### 从计算的角度看,一幅彩色图像被看做:

- 一个向量函数(一般具有三个分量)
- 彩色模型(或彩色空间)



# 9.1.1 彩色图像的概念 ( Concepts of Color Image )

对于一幅(三通道的)彩色数字图像c,一个像素三个向量分量f1、f2、f3, 则 c(x,y)为:

 $[f_1(x,y), f_2(x,y), f_3(x,y)]^{\mathrm{T}} = [f_1, f_2, f_3]^{\mathrm{T}}$ 

向量分量各自具有L个量化等级 通常情况下L可以取256



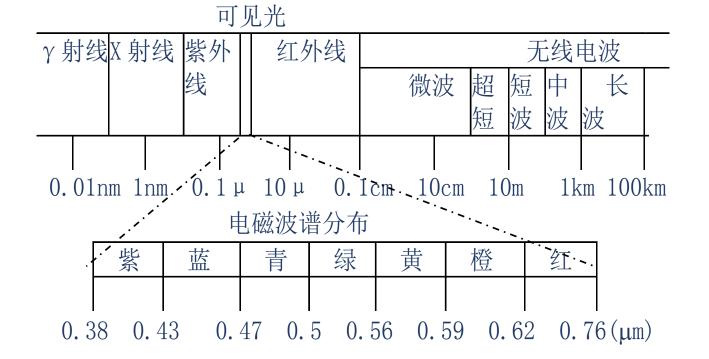
#### ■ 可见光

可见光是由电磁波谱中相对较窄的波段组成,如果一个物体比较均衡地反射各种光谱,则人看到的物体是白的;

而如果一个物体对某些可见光谱反射的较多,则人 看到的物体就呈现相对应的颜色。

例如,绿色物体反射具有500~570nm(纳米)范围的光,吸收其他波长光的多数能量。





可见光大约覆盖电磁波谱400~700nm的范围



#### ■ 人眼的吸收特性

人眼的锥状细胞是负责彩色视觉的传感器,人眼的 锥状细胞可分为三个主要的感觉类别。

大约65%的锥状细胞对红光敏感,33%对绿光敏感, 只有2%对蓝光敏感。

由于人眼的这些吸收特性,被看到的彩色是所谓的原色红(red, R)、绿(green, G)和蓝(blue, B)的各种组合。



#### ■ 三原色原理

#### 其基本内容是:

自然界中绝大多数颜色都可以用3种不同的基本颜色 按照不同比例混合得到,即

$$C=aC1+bC2+cC3$$

式中a, b, c >=0 为三种原色的权值或者比例, C1、C2、C3为三原色(又称为三基色)。

■ 作为原色的三种颜色应该相互独立,即其中任何一种都不能用其他两种混合得到。



#### ■ 三原色原理

为了标准化起见,国际照明委员会(CIE)规定用波长为700nm、546.1nm、435.8nm的单色光分别作为红(R)、绿(G)、蓝(B)三原色。

红绿蓝三原色按照比例混合可以得到各种颜色,其 配色方程为:

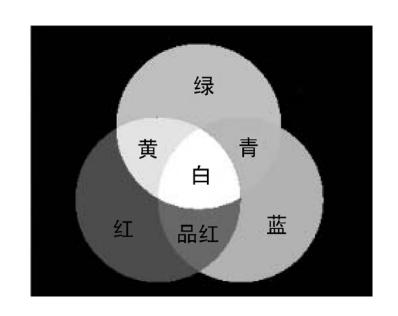


■ 原色相加可产生二次色。

例如:红色+蓝色=深红色(M, magenta), 绿色+蓝色=青色(C, cyan), 红色+绿色=黄色(Y, yellow)。

■ 以一定的比例混合光的三种原色或者以一种 二次色与其相反的原色相混合可以产生白色 (W, white),

即:红色+绿色+蓝色=白色。





- 彩色到灰度的转换
- 相同亮度的三原色,人眼看去的感觉是,绿色光的 亮度最亮,而红色光其次,蓝色光最弱。
- 如果用Y来表示光的亮度(灰度),则有如下关系: Y=0.299R+0.587G+0.114B



- 区分颜色常用三种基本特性量
- 亮度:如果无彩色就只有亮度一个维量的变化。
- <mark>色调:是光波混合中与主波长有关的属性,色调表示观察者接</mark> 收的主要颜色。

这样,当我们说一个物体是红色、橘黄色、黄色时,是指它的色调。

- **饱和度**:与一定色调的纯度有关,纯光谱色是完全饱和的,随着白光的加入饱和度逐渐减少。
- 色调和饱和度一起称为色度(彩色)
- 颜色用亮度和彩色表征。

