

Kodiranje sivoće piksela - osvrt

Filip Pribanić

- kako se ispunjava površina piksela
- radi se o binarnim slikama
- 1-bitni piksel ima samo dvije razine sivoće, po standardu: bijeli piksel i crni piksel, ali mogu biti i proizvoljne nijanse
- krajnje granice - 0% zacrnjenja i 100% zacrnjenja
- 2 bit - 4 razine sive - 0%, 33%, 66%, 100%
- 3 bit - 8 razine sive
- 6 bit - 64 razine sive
- 8 bit - 256 razine sive
- alatom posterize ručno se može postaviti željeni broj razina sivoće
- ljudsko oko prepoznaje oko 150 razina sive
- digitalnom pipetom očitavamo vrijednost sivoće piksela (K)
- sample size (veličina uzorka) određuje od koliko piksela digitalna pipeta očitava prosječnu vrijednost K (od 1 piksela do 101x101 piksela)
- treba paziti kod resempliranja na to da se gube početne vrijednosti sivoće piksela
- 16 bit - 65536 sivih razina
- ako svaki RGB kanal kodiramo sa 8 bita - $3 \cdot 8 = 24$ bita - 16 M boja