

LA RISOLUZIONE

È DETERMINATA DA QUANTIZZAZIONE
E CAMPIONAMENTO

→ INDICA GRADO DI "BONNA"
IMMAGINE

QUANTO BENE SI DISTINGUONO
GLI OGGETTI

- RISOLUZIONE SPAZIALE
- RISOLUZIONE TEMPORALE
- RISOLUZIONE RADIONUMERICA

→ SPAZIALE

NUMERO DI CAMPIONI IN OGNI
DI AREA

* MISURATA IN PPI (PIXEL X POLUCE)

UN'IMMAGINE CON MISURATORE
PIÙ ALTA CONTIENE PIÙ PIXEL
RIMBOLDI È POSSIBILE VEDERE
NON DETTAGLI

INDIPENDENTEMENTE DAL MISURATORE

→ RIMBOLDANDO L'IMMAGINE VEDI
REGALO ALL'INTERNO DI ESSA

SE HO UN'IMMAGINE E LA
DUBBICO APPUNTO IL PIXEL AD
UN'AREA GRANDE LA VOI
TANTO!

15	25
30	2

→ RADDOPPIO

15		25	
30		2	

DUPPLICAZIONE

"NOZZA"

-> PERO MSOLUTIONE

QUINDI VANNO USATI ALGORITMI

DI RESAMPLING

-> PIU' E' ALTA LA MSOLUTIONE

DELL' IMMAGINE DIPENDE DALLA

DIMENSIONE DEL PIXEL

X UNITA' DI AREA

(COSTO A LIVELLO ENERGETICO)

PIU' HO ALTA LA MSOLUTIONE

E PIU' POSSO GENERARE

ALIASING!

PERCHE' VADO A LAVORARE

CON FREQUENZE MOLTO ALTE

E PIXEL MOLTO PICCOLI

AD ESEMPIO (AI BORDI DI

UN' IMMAGINE)

ESEMPIO

→ INFORMATICA

DAICON

16 bit



12 bit

+

4 bit

→ MSOWHORE SPETRALE

DIREZIONE DATA BANDA DEL
LESONE

→ MSOWHORE RADIONEMICA

DIREZIONE DATA QUANTITAZIONE
DEL PROBLEMA

→ MSOWHORE PENALTE

MCONMQUANE

ALTERAZIONE DELLA RISOLUZIONE

FOTO AMICHE DI PLAY - BOY (LENA)
PIU' RETTOVATA PER ALGORITMI
DI COMPUTER VISION!

→ DIMINUIRE RISOLUZIONE SPAZIALE

AVERE MENO PIXEL IN UNA
STESSA AREA.

→ EFFETTO SCACCHIERA!

INFORMAZIONE MENO CONTINUA E
NON PERCEPIBILE I SALTI DI LIVELLO
DI COLORE

→ RISOLUZIONE SPERATALE

VADO A SFOCARE L'IMMAGINE

→ RISOLUZIONE RADIONOMICIA

CAMBIO LA PROFONDITA' DI COLORE
PRODUCE DEI FALSI CONTORNI

IMMAGINI BIANCO E NERO

PER IMMAGINI IN BIANCO E
NERO INTERO IMMAGINI BIANCHE
→ QUINDI CON UNA NASCITA
BINARIA

LE IMMAGINI A COLORI SONO IMMAGINI
VETTORIALI

QUINDI SCRIVO UNA TERNIA COME
(2, 25, 30)

ROSSO = INTENSITA' 2
VERDE = INTENSITA' 25
BLU = INTENSITA' 30

TUTTI I COLORI SONO ESPRIMIBILI
MEDIANTE LA COMBINAZIONE
RGB

TERMINATO!

LEZIONE ANNULLATA

AULA EVA QUA 9A