

KODIRANJE SIVOĆE PIKSELA

- Kako se ispunjava ispuna piksela (kvadratića)
- Binarne slike, računala, digitalizacija
- 1-bit = 1 ili 0
- Dvije moguće kombinacije
- Dvije sive razine
- Bijeli piksel (0% zacrnjena) i crni piksel (100% zacrnjena)
- Meže biti isto dvije sive razine, ali drugačije sivoće obzirom na prvi primjer, npr 15% i 50%
- Standard za kodiranje sivoće
- 2-bit = 0,0
0,1
1,0
1,1
- 4 kombinacije
- 4 sive razine
- 3-bit = 2^3 kombinacija
- 000
001
010
011
100
101
110
111
- 8 kombinacija = 8 sivih razina
- 6-bita = 2^6 = 64 sivih razina
- 8- bita = 2^8 = 256 sivih razina
- Prosječni čovjek raspoznaje 150 sivih razina
- Photoshop s 8-bita

- Digitalna pipeta- očitovanje postotka zacrnjena ovisi o modu rada
 - Point Sample 100%-80%-80%-50%
 - $3 \times 3 = 77\%$
 - Osjetljivost digitalne pipete biramo ovisno o vrsti očitavanja koju želimo očitati iz određene slike
-
- Kad resempliramo slike na manje ili više dosta se degradiraju sivoće piksela i određene površine
 - Ekran je RGB uređaj- drugačije na tisku
-
- $16\text{-bita} = 2^{16} = 2^{10} \times 2^6 = 1024 \times 64 = 65536$ sivih razina
-
- $\text{RGB} = 8+8+8 = 24$ bita
 - $2^{24} = 2^4 \times 2^{20} = 16\text{M boja } (1024 \times 1024)(k \times k)$
-
- $M = k^2$
 - $G = k^3$
 - $T = k^4$
 - $P = k^5$