Luz, Cor, Sistema Visual Humano e Dispositivos de Saída

Março/2011



Introdução

- Computação Gráfica sintetiza IMAGENS para serem vistas por um observador humano
- O que é uma IMAGEM?

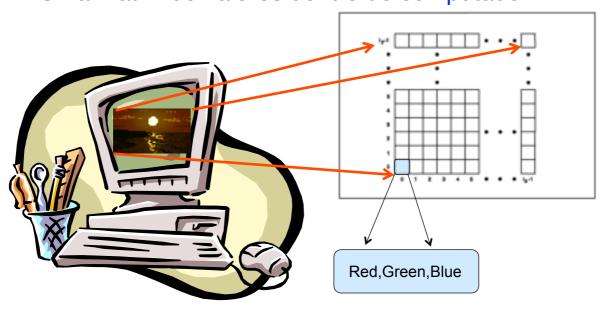


Imagem (definição 1)



Imagem (definição 2)

Uma matriz de valores dentro do computador



One Picture Element - Pixel



Problemas Associados

- Como representar a informação luminosa dentro do computador?
 - Processo de percepção humana de cor e luz
 - Tradução da representação interna num padrão de emissão de luz

5

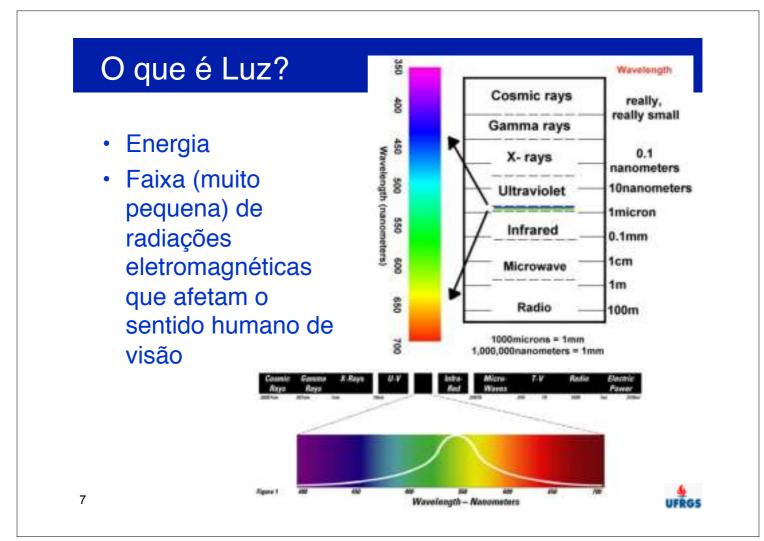


Problemas Associados

Quero uma camiseta AZUL!

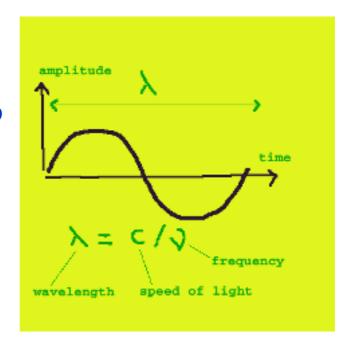






O que é Cor?

- Sensação visual produzida pelos diferentes comprimentos de onda atingindo o olho humano
- Uma cor "pura" pode ser definida pelo seu comprimento de onda, ex:
 - Vermelho:700nm
 - Violeta: 400nm





Fontes de Luz

- Luz é uma forma de energia
- Energia é emitida quando os elétrons trocam de um nível de energia para outro com menos energia
- Movimento dos elétrons para níveis + altos provocado por:
 - Calor (lâmpadas incandescentes)
 - Descargas Elétricas

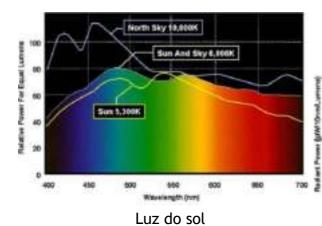
leva os elétrons a voltarem aos níveis mais baixos, liberando energia.

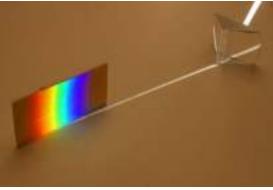
9

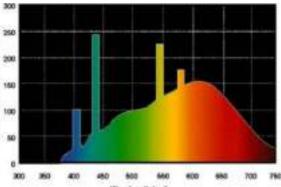


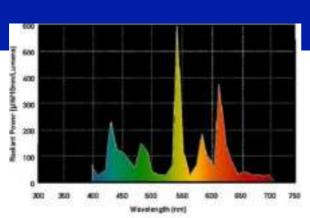
Caracterização de Fontes de Luz

Distribuição Espectral
 Quais os comprimentos
 de onda emitidos pela
 fonte de luz



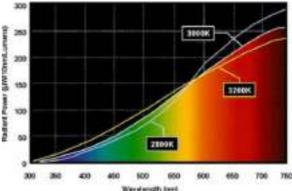






Fluorescente GE (SPX50)





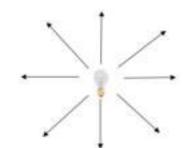
Luz incandescente

11

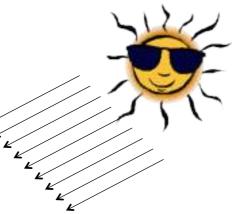


Tipos de Fontes de Luz

 Pontuais – emitem luz igualmente em todas as direções (idealização)



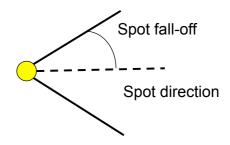
 Direcionais – raios emitidos todos na mesma direção (ponto no infinito) Ex: Sol





Tipos de Fontes de Luz

- Spot emitem luz em direções diferentes Spot Fall-Off Spot Direction
- Área Emissão ocupa uma superfície 2D





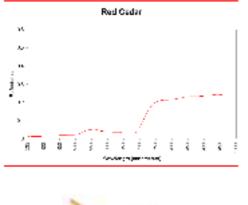


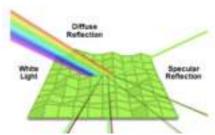
13

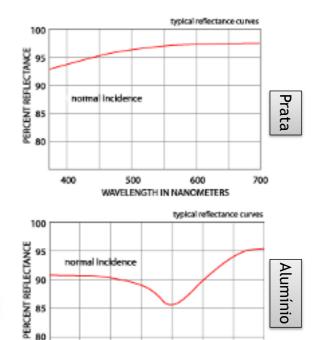
14

Caracterização dos Objetos

Reflexão dos Objetos







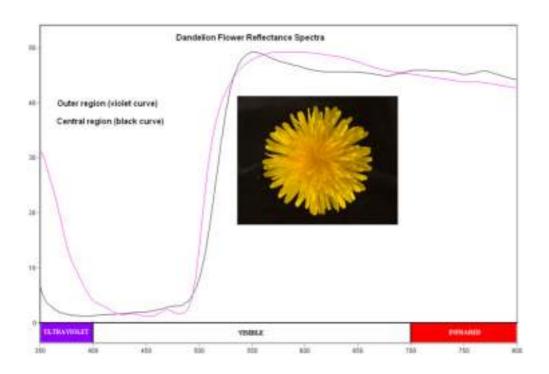
800

WAVELENGTH IN NANOMETERS

400



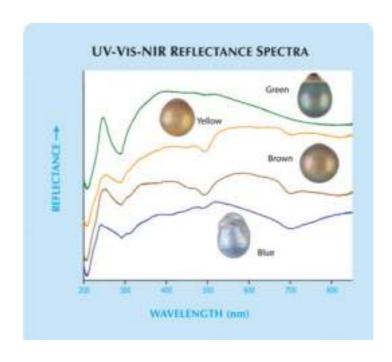
Flores



15



Pérolas





Interação entre Fonte e Objetos

http://www.gelighting.com/na/business lighting/education resources/learn about light/color lamp.htm





http://www.cs.brown.edu/exploratories/freeSoftware/repository/edu/brown/cs/exploratories/applets/spectrum/reflection_java_browser.html





Fluorescência e Fosforescência

- Tempo que leva para os elétrons fazerem a transição
- Fluorescentes: 10⁻⁶ segunds
- Fosforescentes: 10⁻³ seg até horas e dias
- Qual material deveria ser utilizado em monitores de vídeo e televisores?



Fósforos

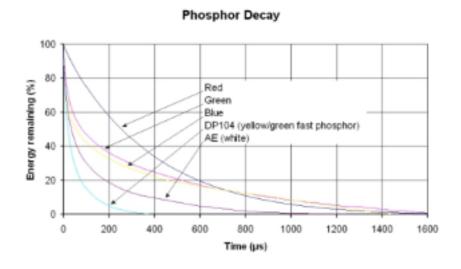
- Fósforos são materiais utilizados em TVs e Monitores
- Exemplo
 - Fósforo X
 - Comprimento de onda: 627nm
 - Cor: vermelha
 - Persistência: 900 x 10⁻⁶ segundos
 - Uso: TVs a cores

http://www.lgchem.com/lgcci.homepi.prod.RetrieveElectronicDetail.laf?classId=100003&prodId=01140200001&disMenu=2

<u>∳</u> UFRGS

19

Decaimento em Energia



Fósforo DP 104



Exemplos de Fósforos

Standard phosphor types

[edit

Standard phosphor types [20]

Phosphor	Composition 🖂	Color ⊡	Wavelength ⊠	Peak width ⊡	Persistence	Usage ⊡	Notes ⊡
P1, GJ	Zn ₂ SiO ₄ :Mn (Willemite)	Green	528 nm	40 nm ^[21]	1-100ms	CRT, Lamp	Oscilloscopes
P4	ZnS:Ag+(Zn,Cd)S:Ag	White			Short	CRT	Black and white TV CRTs and display tubes.
P4 (Cd-free)	ZnS:Ag+ZnS:Cu+Y ₂ O ₂ S:Eu	White			Short	CRT	Black and white TV CRTs and display tubes, Cd free.
P4, GE	ZnO:Zn	Green	505 nm	-	1-10µs	WFD	VFDs
P7	?	Blue with Yellow persistance			Long	CRT	Radar PPI, old EKS monitors
P10	КСІ	green-absorbing scotophor			Long	Dark-trace CRTs	Radar screens; turns from translucent white to dark magenta, stays changed until erased by heating or infrared light
P11, BE	ZnS:Ag,Cl or ZnS:Zn	Blue	460 nm		0.01-1 ms	CRT, VFD	Display tubes and VFDs
P19, LF	(KF,MgF ₂):Mn	Orange-Yellow	590 nm		Long	CRT	Radar screens
P20, KA	(Zn,Cd)S:Ag or (Zn,Cd)S:Cu	Yellow-green			1-100 ms	CRT	Display tubes
P22R	Y ₂ O ₂ S:Eu+Fe ₂ O ₃	Red			Short	CRT	Red phosphor for TV screens
P22G	ZhS:Cu,Al	Green	-		Short	CRT	Green phosphor for TV screens
P22B	ZnS:Ag+Co-on-Al ₂ O ₃	Blue	-		Short	CRT	Blue phosphor for TV screens
P26, LC	(KF,MgF_):Mn	Orange	595 nm		Long	CRT	Radar screens

21

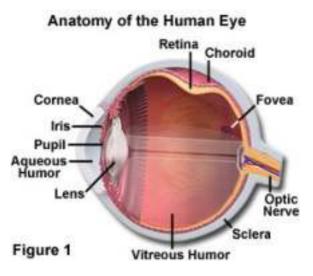


Visão Humana





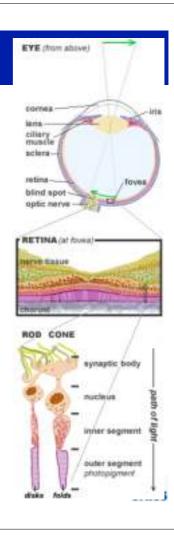




- Retina: parte sensível à luz (200° de cobertura)
- Íris: regula a quantidade de luz que entra no olho
- Lente permite foco
- Fovea: melhor acuidade na retina



- Luz penetra no olho e atinge a retina
- Retina contém células fotosensíveis
 - Enviam sinais elétricos para o cérebro
- · 2 tipos de células
 - Rods (Bastões)
 - Cones



Células na Retina

- RODS
 - 120 milhões
 - Não detectam cor (intensidade de luz)
 - Muito sensíveis
 - Maior concentração na periferia da retina

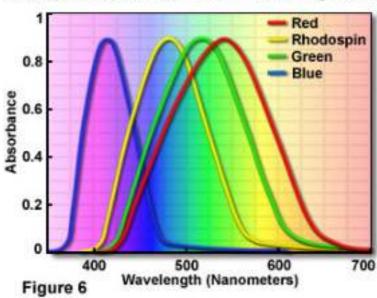
CONES

- Responsáveis pela visão colorida
- 6 a 7 milhões
- 3 tipos com receptores químicos
- Comprimentos de onda grandes (vermelho), médios (verde) e curtos (azul)
- Cones curtos MENOS receptivos do que os outros dois

25

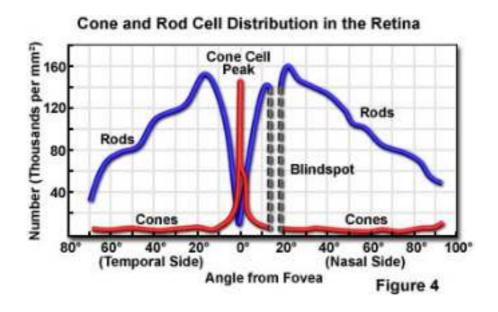


Absorption Spectra of Human Visual Pigments





Distribuição de Bastões e Cones





Teoria de Cor Tricromática

- 3 receptores de cores primárias no olho
- Quantas cores vemos?
- Condução de experimentos para determinar quantas cores nós vemos
- Expressão de todas as cores como combinações de cores primárias



Experimentos CIE 1931

- CIE Commision Internationale de L'Eclairage
- 3 primárias

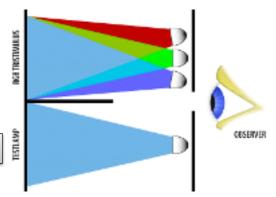
Blue: 435.8 nmGreen: 546.1nm

- Red: 700nm

Espectro

360 – 830nm acada 5nm

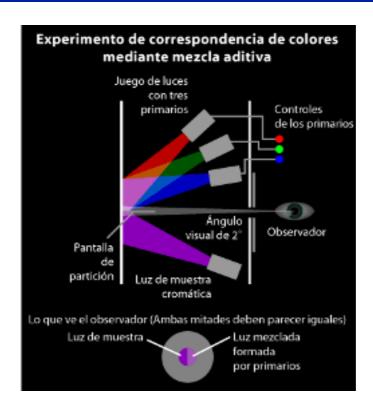
C = R + G + B



<u>∳</u> UFRGS

29

Experimento





Experimento



R? G? B?

31



Experimento

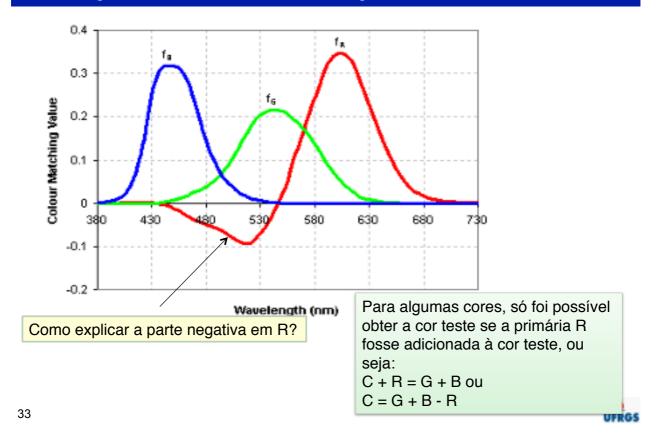
Cor 2



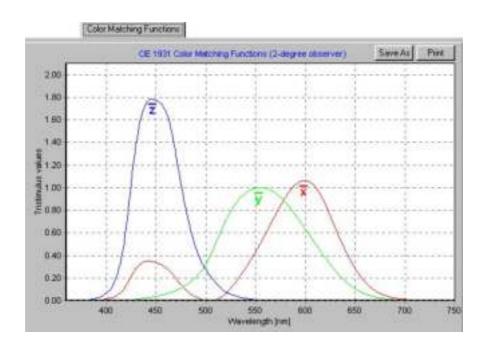
e assim por diante...



Funções de Reconstrução de Cor RGB



Funções de Reconstrução de Cor XYZ

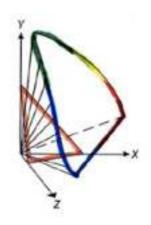


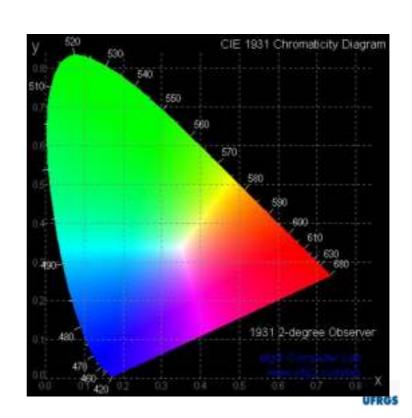
Transformação das funções RGB para eliminar o R negativo e fazer Y igual a distribuição de intensidade luminosa (Rhodospin – slide 25)



CIE Diagrama de Cromaticidades

$$x = \frac{X}{X+Y+Z}$$
$$y = \frac{Y}{X+Y+Z}$$





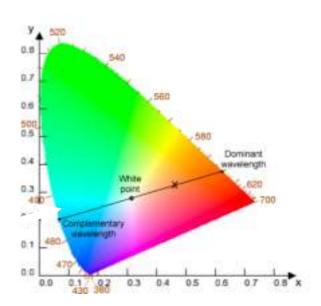
Que cor é esta camiseta?





Propriedades do Diagrama de Cromaticidade

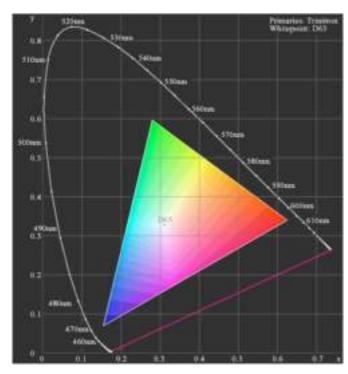
- Cores puras (monocromáticas)
- Cores padrão (exemplo x=0.31 y = 0.316)
- Comprimento de onda dominante
- Cor complementar

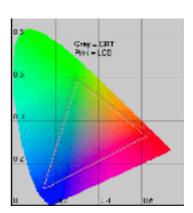


<u>∳</u> UFRGS

37

Gamuts de Cor





Espaço de cores "exibíveis" por um dispositivo

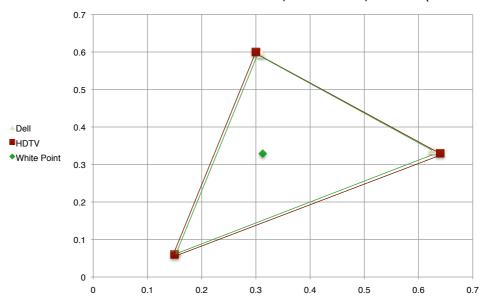


Comparação entre Gamuts

• Qual é melhor? Porque?

Monitor Dell HDTV R: (0.625 0.34) R: (0.64 0.33) G: (0.31 0.595) G: (0.3 0.6)

B: (0.155 0.07) B: (0.15 0.06)



UFRGS

39

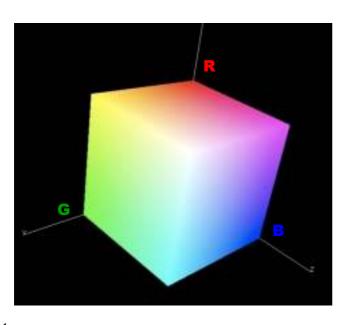
Modelos de Cor

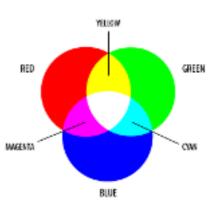
- RGB
- CMY
- HSV/HLS



Modelo de Cor RGB - Aditivo

"Adicionar" Luz

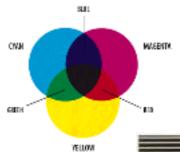




41



Modelo de Cor CMY- Subtrativo



"Remover" Luz Utilizado em impressoras





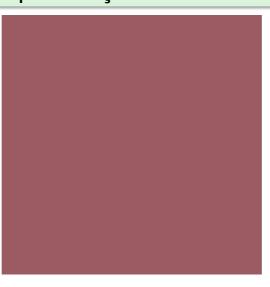


CMYK Components

42

Dificuldade com modelo RGB

Qual a especificação RGB deste cor?



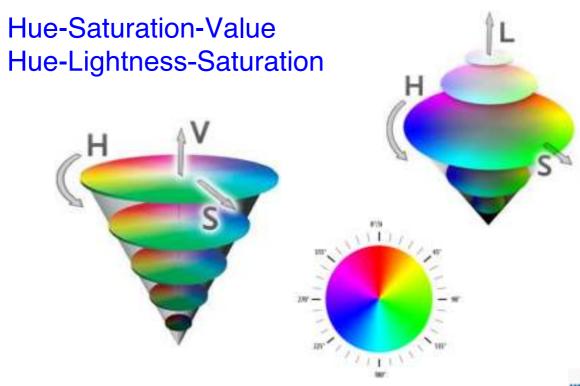
R=136 G=71 B=79

Não é intuitivo ou fácil de especificar!



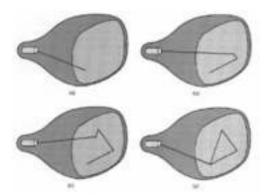
43

Modelo de Cor





Tecnologia de output





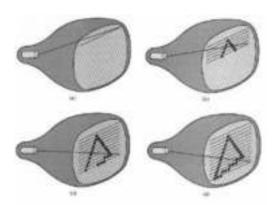
- (Anos 60) Vector systems
 - Processador de display (I/O) conectado na CPU
 - Especificação em alto-nível (início linha, final linha)

UFRGS

45

Tecnologia de output

- (Anos 70) Raster systems
 - Tecnologia baseada em TV (tecnologia raster onde linhas são traçadas horizontalmente)





Componentes

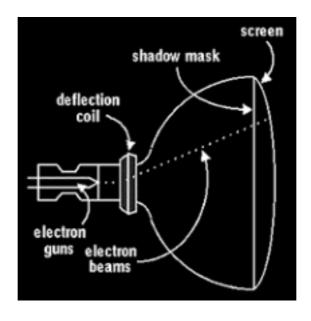
- Frame-Buffer
- Conversor DAC
- Monitor de Vídeo
 - CRT
 - Controlador de Vídeo

47



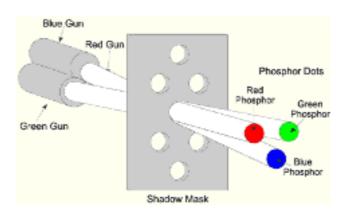
Tubo de Raios Catódicos

(CRT - Cathode Ray Tube)





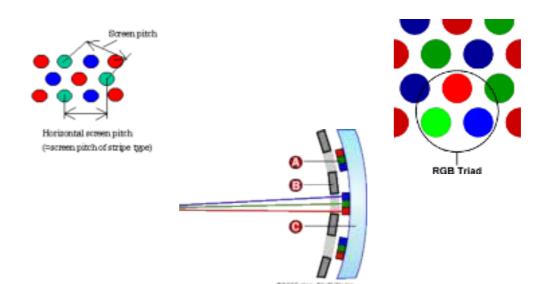
Shadow Mask



49



Pitch/Triad





Monitores CRT





51



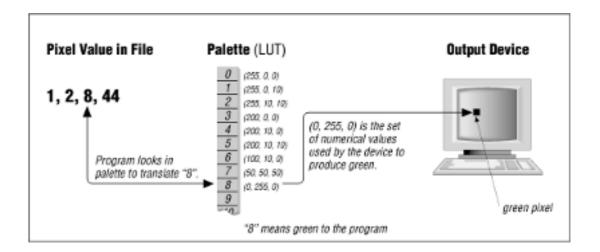
Conversão FB/Monitor

- Diretamente
 - Cada informação de cor do pixel é utilizada diretamente para ativar os fósforos no monitor
 - Por exemplo: r=0.5, g=0.9, b=0.05
 - Canhão Red com 50% da capacidade
 - Green com 90%
 - Blue com 5%

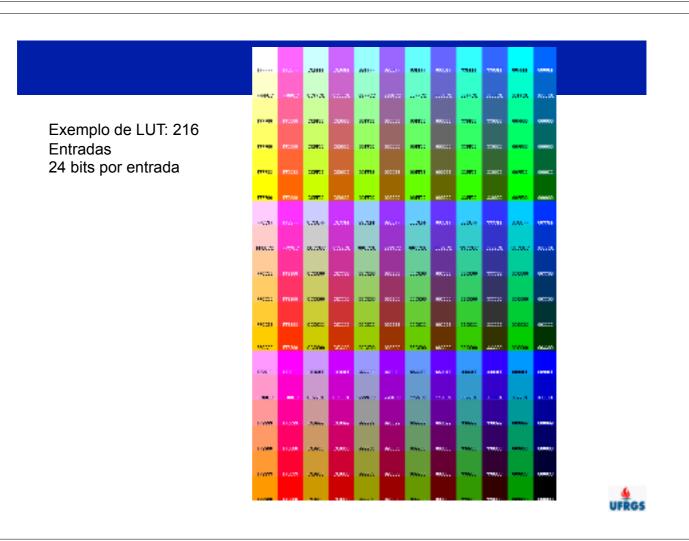


Conversão FB/Monitor

Indiretamente: Look-Up Table (LUT)







Cor em OpenGL

- glColor3
- glColor4
- Exemplos

```
- glColor3f(0.5, 0.76, 0.55);
- glColor4ub( 0, 255, 0, 255);
```

55



Fontes de Luz em OpenGL

```
glEnable(GL_LIGHTING);//habilita o uso de iluminação

void glLightfv(GLenum light, GLenum pname, const
GLfloat * params);

Light — no mínimo 8 fontes de luz com nomes GL_LIGHTO,
GL_LIGHT1, ...

Pname — Parâmetro a ser controlado

GL_AMBIENT, GL_DIFFUSE, GL_SPECULAR,
GL_POSITION,
GL_SPOT_CUTOFF, GL_SPOT_DIRECTION, GL_SPOT_EXPONENT,
GL_CONSTANT_ATTENUATION,
GL_LINEAR_ATTENUATION
GL_QUADRATIC ATTENUATION
```



Tarefa 1

- Pesquisar técnicas de computação gráfica do interesse de cada um
 - Busca por área de aplicação
 - Exemplo: computer graphics + visual effects, computer graphics + physical simulation
 - Upload pelo moodle até 2a. feira próxima

