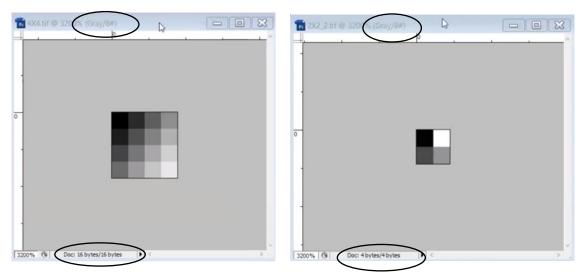
PREDAVANJE KAPACITET I HISTOGRAM SLIKE

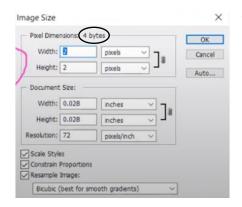
Predavanje započinje s objašnjenjem kapaciteta slike tj. veličine slike u memoriji. Nadovezat ćemo se na prethodno predavanje "Kodiranje sivoće piksela". Potrošnja bitova "koja je važna za kodiranje sivoće piksela, je ono opterećenje koje slika nosi u memoriji kada je selimo preko nekog medija npr. interneta na daljinu. To se još naziva i težina slike (image workload). Težina slike izvire iz broja bita po jednom pikselu. Što je više bitova po pikselu slika će biti teža za prijenos i za rad.

Izračunavanje težine slike:

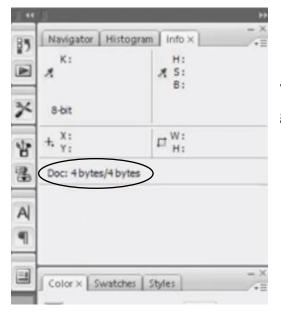
Slika se sastoji od 4x4 piksela ukupno 16 piksela i svaki taj piksel je određene sivoće. Piksel slike je kodiran s 8 bita. 8 bitova je zapravo 1 bajt (B). Iz toga slijedi: ako slika ima 16 piksela, a svaki piksel ima jedan bajt, slika je "teška" 16 bajta.



Na slikama gore možemo vidjeti gdje u Photoshop-u piše broj bitova po pikselu i kolika je veličina slike.



Također, veličinu slike možemo saznati i u *Image Size*.



Veličinu slike možemo pročitati u desnom gornjem kutu

Primjer 1: 8- bit slika se sastoji od 400x600 piksela ukupno 240 000 piksela. Piksel slike je kodiran s 8 bita tj. s 1 bajtom (B). 8 bitni zapis ima 255 sivih razina- prva je nula, a posljednja 255. Iz toga slijedi: ako slika ima 240 000 piksela, a svaki piksel ima jedan bajt, slika je "teška" 240 000 B. To je preveliki broj i onda se ide u drugu razinu u ovom slučaju kilobajte. U kilobajte se preračunava tako da se podijeli s 1024.

 $240\ 000\ B:1024=234,4\ kB$

Podsjetnik:
$$1k = 1024 = 2^{10}$$

Primjer 2 (1-bit slika): sliku, za koju smo računali bajtove tj. kilobajtove, ćemo duplicirati i od nje napraviti bitmapu. Bitmapa je zapis slike gdje se troši jedan bit po pikselu za kodiranje. Mogu biti samo dvije razine 0 ili 1 odnosno crno ili bijelo.

$$400 \times 600 [p] = 240\ 000 [p] = 240\ 000\ b : 8 = 30\ 000\ B : 1024 = 29,3\ kB$$

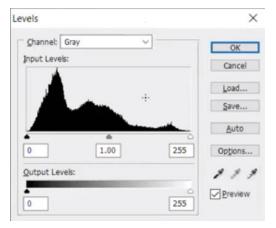
Primjer 3: Prvobitnu sliku 400x600 piksela pretvorit ćemo u RGB sliku (*Image> Mode> RGB Color*). Stvorili smo tri kanala. Po kanalu se troši 8 bita što je ukupno 24 bita. Kako bismo ubrzali proces računanja 234,4 kB ćemo pomnožit s 3 jer je upravo 234,4 izračun za sliku od 8 bitova.

$$400 \times 600 [p] = 234,4 kB \times 3 = 703,2 kB$$

Prvobitnu sliku 400x600 piksela pretvorit ćemo u CMYK sliku (Image> Mode> CMYK Color). Stvorili smo četiri kanala. Po kanalu se troši 8 bita što je ukupno 32 bita. Ova slika je četiri puta veća od početne slike.

$$234.4 kB \times 4 = 937.6 kB$$

HISTOGRAM SLIKE

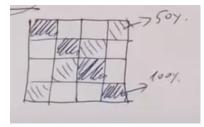


Graf prikazuje distribuciju sivoće piksela.

Histogram slike - normalizirana funkcija distribucije sivih razina slike.

Funkcija distribucije sivih razina

Primjer:

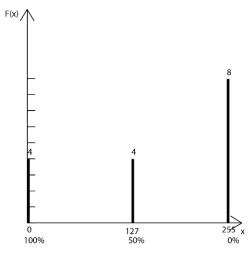


Na x-osi imat ćemo parametar koji će nam definirati sivoću koju može imati jedan piksel. Koje su to sivoće koje može imati slika koja je kodirana s 8-bita? Može biti 0 pa sve do 255. Ako pretvorimo to u zacrnjena onda je raspon od 0% ("mrak") do 100% ("svijetlo").

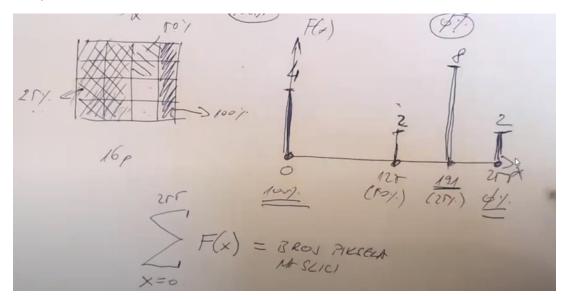
Često se 100% zacrnjena piše na lijevoj tj. veže se za 0, a 0% na desnoj strani tj.

veže se za 255. y-os označavamo F(x). Funkcija distribucije sivih razina je zapravo

količina piksela određene sivoće u slici.



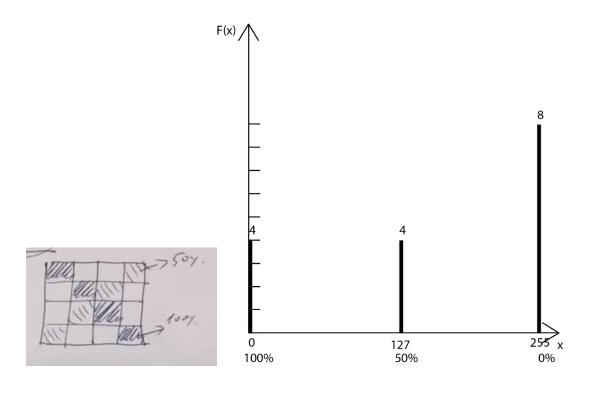
Primjer 2:



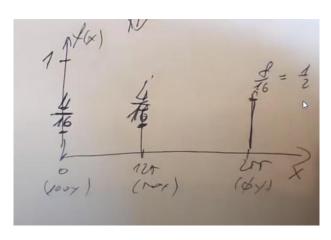
Histogram slike je normalizirana funkcija distribucije sivih razina slike upravo zato da nam y-os ne bježi sa veličinom slike.

$$f(x) = \frac{F(x)}{\sum_{x=0}^{255} F(x)}$$

Kada se histogram slike želi prikazivati, odbaci se y-os i maksimizira se najveći stupić do razine



$$\sum_{x=0}^{255} F(x) = 16 \implies 4: 16 = 0.25$$
 $4: 16 = 0.25$
 $5x = 0.25$
 $5x = 0.25$
 $6x = 0.25$



Domena y-osi je je ispod jedinice

U Photoshopu u izborniku "Levels" dobivamo histogram slike.

Na ovom grafu ne možemo na x osi vidjeti koliko čega ima nego samo možemo relativno gledati. S normalizacijom funkcije distribucije u funkciju gustoće odnosno histogram slike do bili smo graf koji nam relativno govori o distribuciji sivoće na slici.

Natalija Talevski