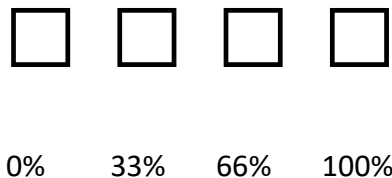


- *Kako definiramo ispunu piksela, površinu kvadratića?*

Postoji standard kojim se kodira sivoća; piksel ima **dvije** sive razine, da se onda misli na *dvije kranje granice* – 0% i 100% zacrnjenja. To je u slučaju kada želimo kodirati sivoću s **1 – bitom**.

Ako želimo kodirati s **2 – bita** onda možemo proizvesti **četiri** razine, četiri kombinacije (00, 01, 10, 11) i ispunjenje sivoće će biti otprilike ovako:



Ako želimo kodirati s 3 – bita onda ćemo imati 2^3 kombinacija, odnosno 8.

I tako dalje: 4 bita 2^4 (= 16), 5 bita 2^5 (= 32), 16 bita 2^{16} (= $2^{10} \cdot 2^6 = 65535$) ...

Prosječan čovjek može raspoznati maksimalno 150 sivih razina. Koliko nam je potrebno onda da „prevarimo“ svoje oko da ono više ne vidi stepenice gradacije? **8 bitova**.

Za neke scene može biti potrebno i više od toga, kad se traži veća osjetljivost, veći postotak sivih razina, tako da najjače kamere danas imaju 16 ili 32 bita, neke čak i više.

S alatom **digitalna pipeta** isčitavamo postotak sive razine na određenom pikselu ako nam je uključen *Point Sample*.