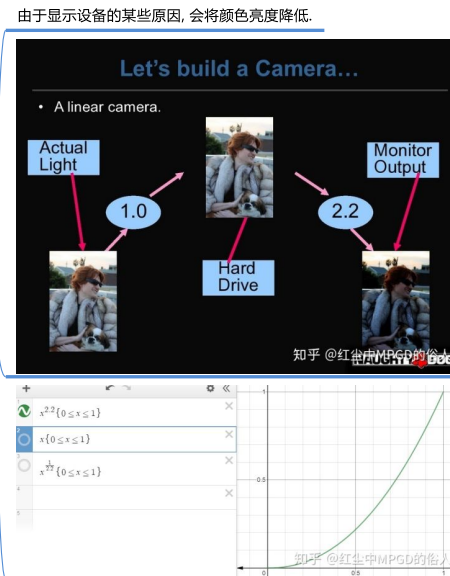
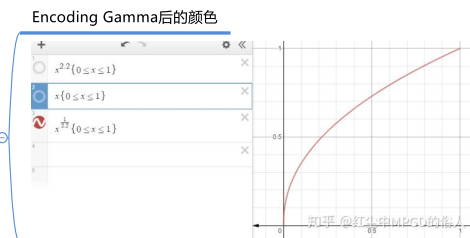


Gamma校正

1. 产生原因



2. 在输出到设备之前需要将线性颜色提升



3. Gamma校正的值一般是2.2, 是从设备降低亮度的程度反推而来的.

4. 场景中颜色光照的计算一般都是在线性空间进行的

5. SRGB空间

为了隐藏Gamma校正细节, 方便画图同学操作, 将原本的线性空间变成非线性空间.

在绘制的时候, 直接看到的就是绘制的结果, 但是使用的时候需要转换到线性空间.

SRGB空间的颜色投影到设备上是不再进行Gamma校正的

6. 整个校正管线

Encoding Gamma需要程序自己校正, 而Display Gamma是设备校正, 已经做好了.

