由于显示设备的某些原因, 会将颜色亮度降低. Let's build a Camera... · A linear camera. Actual Light Monitor Output Hard Drive 1.产生原因 知乎@红雀唐MPGD的俗点  $x^{2.2}\{0 \le x \le 1\}$  $x\{0 \le x \le 1\}$  $x^{\frac{1}{22}} \{0 \le x \le 1\}$ Encoding Gamma后的颜色  $x^{2.2}\{0 \le x \le 1\}$  $x\{0 \le x \le 1\}$  $x^{\frac{1}{22}} \{ 0 \le x \le 1 \}$ 2. 在输出到设备之前需要将线性颜色提升 Gamma矫正 Gamma矫正的值一般是2.2,是从设备降低亮度的程度反推而来 3 . 4. 场景中颜色光照的计算一般都是在线性空间进行的 为了隐藏Gamma矫正细节,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. 5 . SRGB空间 SRGB空间的颜色投影到设备上是不再需要进行Gamma矫正的 Encoding Gamma需要程序自己矫正,而Display Gamma是设备矫正,已经做好了. 6.整个矫正管线