

A multimédiatechnológiák alapjai

Dr. Firtha Gergely

April 15, 2020

Contents

1 A videotechnika színterei	3
1.1 Eszközfüggő RGB színterek	3
1.1.1 Eszközfüggő színterek definiálása	5
1.1.2 Színtér konverziók	9
1.1.3 A videotechnika színterei	11
1.1.4 Példa eszközfüggő színtér meghatározására:	13
1.2 Az Y , $R - Y$, $B - Y$ komponensek:	16
1.2.1 A színkülönbségi jelek	16
1.2.2 A luminance-chrominance komponensek, mint színtér	18
1.2.3 Eszközfüggő színterek színezet- és telítettség-definíciója	21
1.3 Az Y' , $R' - Y'$, $B' - Y'$ komponensek	23
1.3.1 A gamma-korrekción	23
1.3.2 A luma és chroma komponensek	25
1.4 Videójel-formátumok	27
1.4.1 A kompozit videójel	28
1.4.2 Az analóg komponens videójel	36
2 A színpontok digitális reprezentációja	39
2.1 Az $Y' C'_B C'_R$, mint színtér	39
2.2 A perceptuális kvantálás a mintánkénti bitszám	40
2.3 A gamma-korrekción célja és megvalósítása	43
2.4 A digitális ábrázolás dinamikatartománya	47
2.5 A színkülönbségi jelek alulmintavételezése	48
2.5.1 A mintavételi struktúra jelzése	49
2.5.2 A gyakran alkalmazott mintavételi struktúrák	50
2.5.3 A mintavételi struktúra-konverzió kérdései	51
3 Videóformátumok	57
3.1 SD formátumok	57
3.2 A HD formátum	70
3.3 Az UHD formátum	78

Fejezet 1

A videoteknika színterei

Az előző fejezet bemutatta az emberi látás képi reprodukció szempontjából legfontosabb tulajdonságait és részletesen tárgyalta a fény- és színmérés alapjait, bevezetve a világosság fogalmát és a CIE XYZ színteret. Ez a fejezet ezekre az ismeretekre építve bemutatja a színes képpontok videoteknikában alkalmazott analóg és digitális reprezentációs módját.

Videoteknika szempontjából az XYZ színteret ritkán alkalmazzák képpontok színkoordinátáinak tárolására, kivétel ez alól a [digitális mozi](#) és mozifilm-archiválási alkalmazások¹. Ugyanakkor az XYZ tér lehetővé teszi a különböző megjelenítők és kamerák által reprodukálható színek halmazának egyszerű vizsgálatát, valamint az ezen eszközök színterei közti átárást. A következő szakasz ezeket a konkrét videoteknözökre jellemző, ún. **eszközfüggő színtereket** mutatja be.

1.1 Eszközfüggő RGB színterek

Az előző fejezetben láthattuk, hogy az emberi látás trikromatikus jellegének, valamint linearitásának (illetve az egyszerű lineáris modelljének) köszönhetően a látható színek egy lineáris 3D vektortérben ábrázolhatóak, amelyben a vektorok összegzési szabálya érvényes: Két tetszőleges szín keverékéből származó eredő színinger meghatározható a két színbe mutató helyvektorok összegeként (függetlenül az eredeti színingereket létrehozó fény spektrumától). Az xy -színpatkón ennek megfelelően két szín összege a két színpontot összekötő szakasz mentén fog elhelyezkedni.

Ebből következik, hogy az emberi látás metamerizmusát kihasználva a látható színek nagy része előállítható mesterségesen, megfelelően megválasztott **alapszínek** (**primary**) összegeként. Ez általában véve a színes képreprodukció alapja. Természetesen nem lehet célunk az összes látható szín visszaállítása: Minthogy a színpatkón a látható színek határa—amely mentén a spektráliszínek találhatók—folytonos,

¹Ennek oka, hogy egyrészt reprodukcióra közvetlenül nem használható, hiszen az XYZ alapszínek nem valós színek (az X,Y,Z bázisvektorok helyén nem található látható szín), másrészt a teljes látható színek tartománya igen nagy bitmélységet igényel, ráadásul feleslegesen: Az XYZ tér pozitív térfogcadát a látható színek csak részben töltik ki (sok olyan kód lenne, amihez nem tartozik látható szín), ráadásul a ezen belül is a megjelenítők a látható színeknek csak egy részét képesek reprodukálni.

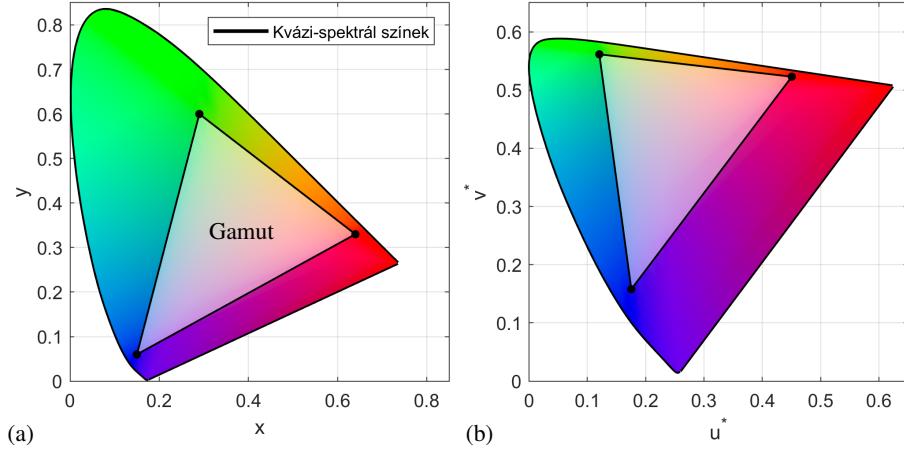


Figure 1.1. Az azonos alapszínekkel dolgozó SD, HD és a sRGB színtér gamutja xy (a) és u^*v^* (b) diagramon ábrázolva.

nem nulla görbületű (azaz végtelen számú infinitezimálisan rövid egyenes szakaszból állítható össze), így elvben végtelen számú spektrálszínt kéne alapszínként alkalmazni az összes látható szín kikeveréséhez. Felmerül tehát a kérdés, hány alapszín szükséges a színpatkó megfelelő lefedéséhez.

A színdiagramban könnyen felvehető 4 színpont úgy, hogy a négy szín keverékeit lefedor négyzet (azaz a reprodukálható színek területe) közel azonos területű legyen a színpatkó területével. Ugyanakkor az $L^*u^*v^*$ színtér színpatkójából láthattuk, hogy az emberi felbontás zöld árnyalatokra vonatkozó felbontása rossz, és az percepтуálisan egyenletes színdiagram inkább háromszög alakú. Ez azt jelenti, hogy három megfelelően megválasztott alapszínnel—amelynek különböző arányú keverékeinek színezete egy háromszögön belül helyezkedik el—az egyenletes színezetű (u^*v^*) színpatkó jelentős része lefedhető. Ebből kifolyólag az additív színkeverésen alapuló képreprodukciós eszközök szinte kizárolag három megfelelően megválasztott piros, zöld és kék alapszínnel dolgozók.

Az ezekből a színekből pozitív együtthatókkal (RGB intenzitásokkal) kikeverhető színek összességét egy adott **eszközfüggő színtérnek** nevezzük, míg ezzel ellentétben a kolorimetrikus, abszolút színterek (mint pl. a CIE XYZ, $L^*u^*v^*$, $L^*a^*b^*$) közösen ún. **eszközfüggetlen színterek**. Az adott eszközfüggő színtérben reprodukálható különböző színezetű színek az xy -színpatkóban egy háromszög mentén és belsejében helyezkednek el. Ezt a háromszögöt a színtér **gamutjának** nevezzük. Egy egyszerű példa adott RGB színtér gamutjára a 1.6 ábrán látható². A színtér gamutjának határán (a háromszög csúcsaiban és oldalain) az adott RGB alapszínekkel elérhető legtelítetebb, a spektrál színekhez legközelebb elhelyezkedő színek találhatóak. Ezek az ún. **kvázi-spektrál színek**, amelyek közös tulajdonsága, hogy legfeljebb két alapszínből

²Természetesen nem csak RGB színterek léteznek, nyomdatechnikában pl a CMYK eszközfüggő színterek elterjedtek, amelyek esetében a négy alapszín a nyomdában alkalmazott tinták színét jelzi. A következőkben a vizsgálatunkat kizárolag RGB színterekre végezzük el.

kikeverhetők.

Ha egy RGB színtér megfelelően definiált, tetszőleges C színre meghatározhatóak azok az RGB intenzitások, amelyekkel az RGB alapszíneket súlyozva a C szín kikeverhető (amennyiben az RGB értékek pozitívak). Ezek az adott C szín $\mathbf{c}_{RGB} = \begin{bmatrix} R_c \\ G_c \\ B_c \end{bmatrix}$

RGB koordinátái és a színpont adott RGB térbeli pozícióját írják le. A színkoordináták definíció szerint 0 és 1 között vehetnek fel értékeket, így a

$$\mathbf{r}_{RGB} = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix}, \quad \mathbf{g}_{RGB} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ 0 \end{bmatrix}, \quad \mathbf{b}_{RGB} = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix}. \quad (1.1)$$

vektorok rendre a 100 %-os intenzitású vörös, zöld és kék alapszínvektort jelölnek.

A következő szakasz bemutatja, hogyan definiálnak egy adott eszközfüggő RGB színteret a gyakorlatban, azaz hogy hogyan kell megadni a színtér alapvető jellemzőit ahhoz, hogy ezután tetszőleges szín RGB koordinátái számíthatók legyenek.

1.1.1 Eszközfüggő színterek definiálása

Vizsgálunk egy három alapszínt alkalmazó RGB színteret! Az R, G és B alapszínek természetesen egy-egy vektort határoznak meg az XYZ koordináta-rendszerben, és az egységsíkon vett vetületük/metszéspontjuk adj meg a színpatkón vett xy koordinátákat. Ezt illusztrálja a 1.2 ábra. Az alapszín-vektorok XYZ koordinátáit jelölje rendre

$$\mathbf{r}_{XYZ} = \begin{bmatrix} X_r \\ Y_r \\ Z_r \end{bmatrix}, \quad \mathbf{g}_{XYZ} = \begin{bmatrix} X_g \\ Y_g \\ Z_g \end{bmatrix}, \quad \mathbf{b}_{XYZ} = \begin{bmatrix} X_b \\ Y_b \\ Z_b \end{bmatrix}. \quad (1.2)$$

Amennyiben a három alapszín XYZ koordinátái ismertek, úgy a színtér teljesen definiálva van: tetszőleges \mathbf{c}_{XYZ} színvektor koordinátái meghatározhatóak az adott eszközfüggő RGB térben, amely \mathbf{c}_{RGB} vektor tehát azt írja le, milyen súlyozással keverhető ki az adott \mathbf{c} szín az RGB alapszínekből:

$$\underbrace{\begin{bmatrix} R_c \\ G_c \\ B_c \end{bmatrix}}_{\mathbf{c}_{RGB}} = \mathbf{M}_{XYZ \rightarrow RGB} \underbrace{\begin{bmatrix} X_c \\ Y_c \\ Z_c \end{bmatrix}}_{\mathbf{c}_{XYZ}}, \quad (1.3)$$

ahol $\mathbf{M}_{XYZ \rightarrow RGB}$ egy bázistranszformációs mátrix. Vice versa, az RGB színtérben adott szín XYZ koordinátái meghatározhatók a

$$\underbrace{\begin{bmatrix} X_c \\ Y_c \\ Z_c \end{bmatrix}}_{\mathbf{c}_{XYZ}} = \mathbf{M}_{RGB \rightarrow XYZ} \underbrace{\begin{bmatrix} R_c \\ G_c \\ B_c \end{bmatrix}}_{\mathbf{c}_{RGB}} \quad (1.4)$$

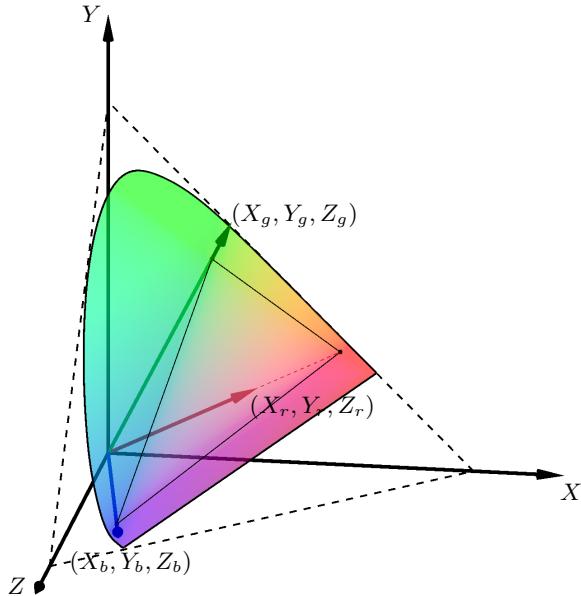


Figure 1.2. RGB színtér alapszíneinek helye, és metszéspontja az egységsíkkal az XYZ színtérben.

egyenletből. Természetesen fennáll a $M_{RGB \rightarrow XYZ} = M_{XYZ \rightarrow RGB}^{-1}$ összefüggés.

Utóbbi transzformációs mátrix egyszerűen meghatározható elemi lineáris algebra ismeretek alapján: Az $M_{RGB \rightarrow XYZ}$ mátrix oszlopai egyszerűen az RGB színtér bázisainak XYZ -ben vett reprezentációja, azaz általánosan igaz a

$$\begin{bmatrix} X_c \\ Y_c \\ Z_c \end{bmatrix} = \underbrace{\begin{bmatrix} X_r & X_g & X_b \\ Y_r & Y_g & Y_b \\ Z_r & Z_g & Z_b \end{bmatrix}}_{M_{RGB \rightarrow XYZ}} \cdot \begin{bmatrix} R_c \\ G_c \\ B_c \end{bmatrix} \quad (1.5)$$

összefüggés³. A transzformációs mátrixok több szempontból fontosak: Egyszerűtlen lehetővé teszik a különböző RGB terek közti színtérkonverziókat (ld. következő bekezdés). Másrészt egy c színpont Y_c koordinátája a színinger fénysűrűségével arányos, amely az érzékelt világosságot határozza meg. A $M_{RGB \rightarrow XYZ}$ transzformációs második sora tehát meghatározza, hogyan számítható ki egy RGB térben megadott színpont (relatív) fénysűrűsége, azaz világossága.

Felmerül a kérdés, milyen teret testet feszítenek ki az R, G, B alapszínekkel kikeverhető színek összessége, azaz az RGB eszközfüggő színtér az XYZ térben. Könnyen belátható, hogy a három alapsínvektor pozitív együtthatókkal képzett összes lineáris

³Az összefüggés érvényessége könnyen belátható pl. $\mathbf{c}_{RGB} = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix}$ helyettesítéssel, amely vektor az R

alapsín RGB-ben vett reprezentációja, és (1.5) egyenletben a transzformációs mátrix első oszlopát választja ki.

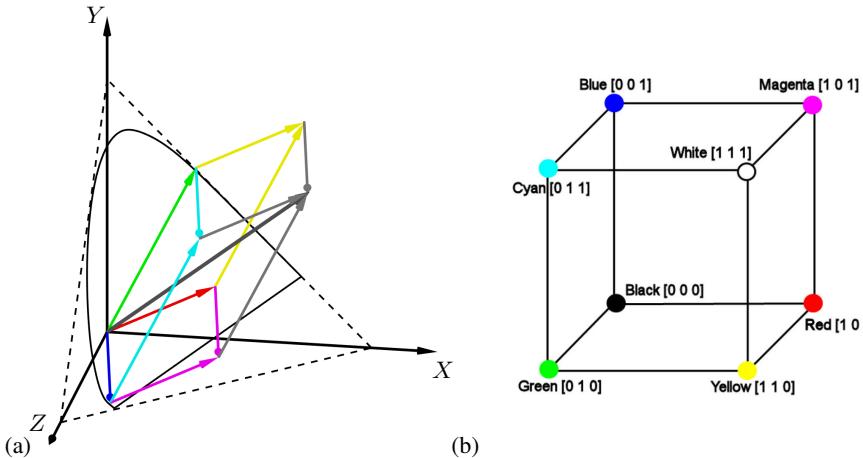


Figure 1.3. Egy adott RGB színtér ábrázolása az XYZ térben (a) és az RGB kockában (b). Az (a) ábrán szereplő vektorok színe a végpontjukban található színt jelzi.

kombinációja egy paralelepipedont feszít ki, azaz adott eszközfüggő RGB színtér az XYZ térben egy paralelepipedonként ábrázolható.

Tekintve, hogy az RGB együtthatók definíció szerint 0 és 1 között vehetnek fel értékeket, ennek megfelelően egy adott RGB téren az ebben a színtérben reprodukálható színek egy kockában helyezkednek el⁴, ahol a kocka origóból induló három él mentén az alkalmazott RGB alapszínek helyezkednek el. A transzformációs mátrixok tehát gyakorlatilag olyan lineáris transzformációt valósítanak meg, amelyek a paralelepipedont kockába, és a kockát paralelepipedonba viszik.

A relatív fényssűrűség bevezetése:

Egy RGB színtér tehát teljes egészében adott, amennyiben az alapsín-vektorok XYZ koordinátái ismertek. A gyakorlatban azonban egy RGB színtér definiálása során az XYZ koordináták helyett az RGB alapszínek és a fehérpontjának színezetét, azaz xy színkoordinátait adják meg. Definíció szerint egy adott színtér **fehérpontja** az adott téren elérhető legvilágosabb pont, amelyet az alapszínek egyenlő arányú keverékével érhetünk el. Az adott eszközfüggő színtérben a 100%-os ez alapján (hasonlóan az XYZ -beli fehérhez), definíció szerint

$$\mathbf{w}_{RGB} = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{bmatrix}, \quad \text{és} \quad Y_w = 1, \quad (1.6)$$

ahol Y_w a színpont **relatív fényssűrűsége**, amely tehát 0 és 1 között vehet fel értékeket. A 1.2 ábrán látható példában a fehér szín vektora a paralelepipedon szürkével jelölt főátlójára, ezen vonal mentén helyezkednek el a különböző világosságértékű (árnyalatú)

⁴Emiatt az RGB színtereket gyakran RGB kockaként említik.

fehér színek. A fehér szín színezete, azaz x_w és y_w koordinátái ezen vektor az egységsíkkal vett döfespontja határozza meg.

A színteret tehát úgy definiáljuk, hogy a három alapszínvektor xy koordinátája (azaz az iránya) mellett megadjuk az alapszínek egyenlő energiájú keveréknek a színezetét, (azaz a három bázisvektor összegének irányát), és rögzítjük, hogy az összegvektor Y koordinátája egységnyi. Ebből a 9 adatból meghatározhatók az RGB bázisvektorok tényleges hossza, és így a szükséges transzformációs mátrixok felírhatók.

Az RGB színterek ilyen módú definíciója mögött a motíváció a következő: Láthatunk, hogy az XYZ koordináták a színérzetet létrehozó spektrummal szorosan összefüggnek, az Y koordináta pl. a fényinger fénysűrűségét adja meg ($[cd/m^2]$ -ben, vagy nit-ben). A gyakorlati alkalmazások során azonban nem szempont egy RGB színtér alapszíneinek—pl. egy RGB kijelző LCD alapszíneinek—fizikai jellemzőinek pontos ismerete (azaz pl. hány nit fénysűrűséget hoz létre az R, G, vagy B pixel-elem). Ennek oka, hogy képi reprodukció során a tényleges, fotometriai abszolút fénysűrűséget szinte soha nem céltunk visszaállítani (nem is tudnánk, ha a képernyő maximális létrehozható fénysűrűsége kisebb, mint az eredeti mért fénysűrűség). Ehelyett az adott megjelenítő eszköz által létrehozható legvilágosabb színhez képest reprodukáljuk az adott képpontok relatív fénysűrűségét. Az, hogy ez a legvilágosabb pont ténylegesen hány nit fénysűrűséget hoz létre eszközről eszközre változhat, és a megjelenítők fontos paramétere (ez az általában $[cd/m^2]$ -ben megadott maximális fényerő paraméter). Az eszközfüggő színterek fenti definíciója tehát azt biztosítja, hogy az Y koordináta az RGB alapszínek fizikai jellemzőitől függetlenül a relatív fénysűrűséget írja le.

A fehér színről általában:

Látható tehát, hogy a fehér szín önmagában szubjektív fogalom: adott környezetben a leginkább akromatikus fényingert nevezünk fehérnek, amelynek spektrális sűrűségfüggvénye minél inkább egységnyi (azaz minél több spektrális komponens tartalmaz), és ezzel analóg módon RGB színtérben ábrázolva minél közelebb van a csupa-egy vektorhoz. A fehér fogalom egységesítéséhez bevezettek ún. szabványos megvilágításokat (standard illuminants), amelyet szabványosított RGB színterek esetén előírnak, mint fehérpont. Ezeknek a szabványos megvilágításoknak a spektrális sűrűségfüggvénye (és persze az általa keltett színinger xy -koordinátái) adott, jól-definiált. Ilyen szabványos megvilágítások a következők:

- E fehér: egyenlő energiájú fehér, a CIE XYZ színtér fehérpontja. Kolorimetria szempontjából jelentős, videótechnikában kevésbé fontos a szerepe, mivel a gyakorlatban nem fordul elő olyan fényforrás, amely minden hullámhosszon azonos energiával sugároz.
- A fehér: a CIE által szabványosított, egyszerű háztartási wolfram-szálas izzó fényét (azzal azonos színérzetet keltő) fényforrás spektruma és színe, $T_C = 2856$ K korrelált színhőmérséklettel⁵.

⁵A korrelált színhőmérséklet (correlated color temperature, CCT, T_C) azon feketetest sugárzó hőmérsékletét jelzi, amely az emberi szemben a minősítendő fényforrással azonos színérzetet kelt. A feketetest

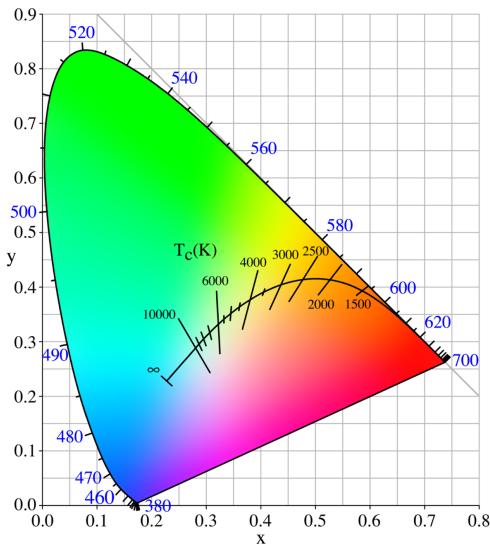


Figure 1.4. Különböző hőmérsékletű feketetest sugárzók által kellett színek összessége, azaz a Planck görbe.

- B és C fehér: Az A fehérből egyszerű szűréssel nyerhető, napfényt szimuláló megvilágítások. A B fehér a déli napsütést modellez 4874 K színhőmérséklettel, míg a C fehér a teljes napra vett átlagos fény színét (spektrumát) modellez 6774 K színhőmérséklettel.
 - D fehér: szintén a napfény közelítésére alkalmazott megvilágítások sora. Videotechnika szempontjából a legfontosabb a D65 fehér, amely jelenleg is az UHD formátumok színterének szabványos fehérpontja.

1.1.2 Színtér konverziók

Az eddigiekben látható volt, hogyan definiálható egy eszközfüggő színtér az alapszíneivel. Ahogy az elnevezés is mutatja, ezek a színterek jellegzetesen adott eszközre érvényesek, pl. egy kamera a beépített RGB szenzorok, egy kijelző az alkalmazott RGB kristályok által meghatározott RGB színtérben dolgoznak. Emellett léteznek szabványos RGB színterek amelyek a képi tartalom tárolására, továbbítására szolgálnak egységesített, szabványos módon. A következő szakasz ezeket a szabványos videószíntereket tárgyalja részletesebben. Felmerül tehát a természetes igény az egyes színterek közti átvárasra, amelyet **színtér konverziónak** nevezünk.

A színtérkonverziót az *XYZ* színtér teszi lehetővé, amely egy eszközfüggetlen, abszolút színtér: egyes színterek közti konverzió a forrás által létrehozott jelek *XYZ* színtérbe való transzformációjával, majd ezen reprezentáció a nyelő színterébe való transzformációval történik. Az *XYZ* színtér így tehát színterek közti átvállást biztosít, ún. Profile Connection Space-ként működik (hasonlóan pl. a gyakran azonos céllal alkalmazott *Lab* színtérhez).

(hőmérsékleti) sugárzó által keltett színingerek az xy színdiagramon az ún. Planck-görbét járják be, amely a 1.4 ábrán látható.

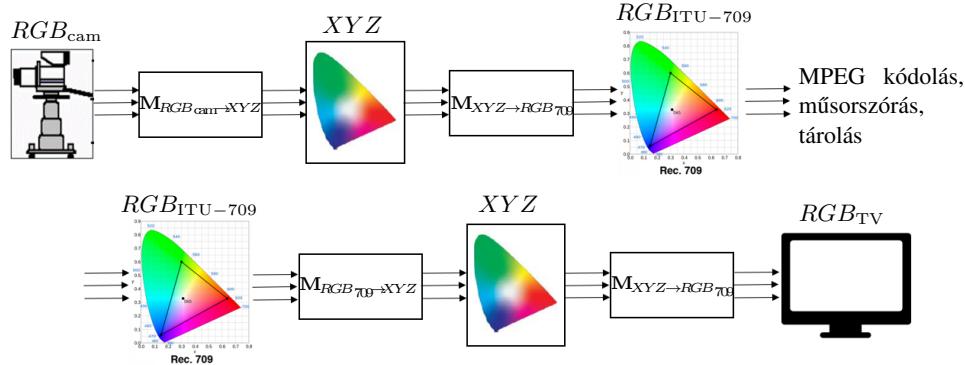


Figure 1.5. Színtér-konverzió folyamatábrája.

Egy tipikus színtér konverziós folyamatot az 1.5 ábra mutat. Tegyük fel, hogy adott egy HD kamera által rögzített képanyag, ahol a kamera színterét RGB_{cam} jelöli. A HD formátum szabványos színteret alkalmaz, amelyet az ITU-709 ajánlásban rögzítettek (lásd később). A kamera RGB jeleit tehát az esetleges kódolás és tárolás előtt ebbe a HD színtérbe kell konvertálni. Ez a konverzió a kamerajelek XYZ térbe, majd innen az ITU-709 színtérbe való transzformációval oldható meg, amely a megfelelő transzformációs-mátrixszal való szorzással valósítható meg:

$$\begin{bmatrix} R_{ITU-709} \\ G_{ITU-709} \\ B_{ITU-709} \end{bmatrix} = \mathbf{M}_{XYZ \rightarrow RGB_{709}} \cdot \left(\mathbf{M}_{RGB_{cam} \rightarrow XYZ} \cdot \begin{bmatrix} R_{cam} \\ G_{cam} \\ B_{cam} \end{bmatrix} \right) \quad (1.7)$$

Természetesen az egymás utáni két mátrixszorzás összevonható, így a két RGB színtér között közvetlen lineáris leképzés határozható meg. Ez a transzformáció jellegzetesen már a kamerán belül megvalósul. Hasonlóképp, megjelenítőoldalon a

$$\begin{bmatrix} R_{cam} \\ G_{cam} \\ B_{cam} \end{bmatrix} = \mathbf{M}_{XYZ \rightarrow RGB_{TV}} \cdot \left(\mathbf{M}_{RGB_{709} \rightarrow XYZ} \cdot \begin{bmatrix} R_{ITU-709} \\ G_{ITU-709} \\ B_{ITU-709} \end{bmatrix} \right) \quad (1.8)$$

transzformációt kell elvégezni.

Ez az egyszerű transzformációs módszer lehetővé teszi egy adott színtérben mért színpontok másik színtérben való ábrázolását. Ugyanakkor felmerül a probléma, hogy a nagyobb gamuttal rendelkező színterből kisebbre való áttérés esetén az új színtérben nem ábrázolható, gamuton kívüli színek negatív és egynél nagyobb RGB koordinátákkal jelennek meg, míg a kisebb gamutú térből való áttérés esetén a nagyobb gamutú tér egy része kihasználatlan marad. A probléma megoldására a fenti transzformációk mellett az egyes színterek gamutját valamelyen nemlineáris leképzés segítségével lehet egymásra illeszteni (expandálással, kompresszállással). Ezek az ún. gamut-mapping technikák.

A következőkben az egyes SD, HD és UHD videóformátumok tárolására és továbbítására alkalmazott eszközök függő színtereket tárgyaljuk.

1.1.3 A videótechnika színterei

Az NTSC színmérőrendszer:

Az első kodifikált színmérő rendszer az NTSC (National Television System Committee) által 1953-ban szabványosított színes-televíziós műsorszórásnak alkalmazott NTSC szabvány volt. A színteret a korabeli foszfortechnológiával létrehozható CRT kijelzők (TV vevők) alapszínek megfelelően írták elő, így színtérkorrekció vevő oldalon nem volt szükség. A színmérő rendszer C fehérponttal dolgozott, alapszíneit pedig a 1.1 táblázat mutatja. Az így kapott gamut az 1.6 ábrán látható. Az alapszínekből és a

Table 1.1. Az NTSC szabvány színmérőrendszer

	x	y
R	0.67	0.33
G	0.21	0.71
B	0.14	0.08
C fehér	0.310	0.316

fehérpontból meghatározható az $RGB_{NTSC} \rightarrow XYZ$ transzformációs mátrix, amely alakja általánosan

$$\begin{bmatrix} X \\ Y \\ Z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.60 & 0.17 & 0.2 \\ 0.30 & 0.59 & 0.11 \\ 0 & 0.07 & 1.11 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix}_{NTSC} \quad (1.9)$$

Az egyenlet második sora kitüntetett szereppel bír: meghatározza, hogy az NTSC színtérben hogyan számítható adott RGB színpont relatív fényssűrűsége (világossága):

$$Y_{NTSC} = 0.30R + 0.59G + 0.11B. \quad (1.10)$$

A világosságjel számítása egészen a HD formátum megjelenése (azaz közel 50 éven keresztül) a fenti egyenlet szerint történt.

Az foszfortechnológia fejlődésével az újabb megjelenítők egyre inkább felaldozták a széles gamutot (azaz a minél telítettebb alapszínek használatát) a minél nagyobb fényerő érdekében: Az alkalmazott foszforok a nagyobb érzékeltek világosság (fényssűrűség) érdekében egyre nagyobb sávszélességen sugároztak, így az alapszínek egyre kevésbé telítettek lettek, a gamut tehát csökkent (más szóval: az alapszínek spektruma a Dirac-impulzus helyett—amely teljesen telített spektráliszín lenne—szélesebb görbe lett, így a görbe alatti terület—és ezzel a szín világossága nőtt—de telítettsége csökkent).

Mivel így a megjelenítő gamutja jelentősen eltért az NTSC szabványtól, ezért ez a képernyőn látható színek torzulását eredményezte. Ennek megoldásául a TV vevőkbe analóg színtérkonverziós áramkörököt ültettek, amelyek az NTSC és a megjelenítő saját színtere közti konverziót valósította meg⁶. Ettől a ponttól tehát a műsorszórás szabványos színtere és a megjelenítők színtere különváltak.

⁶Ahogy látni fogjuk a későbbiekben: a vevőkbe már csak a nem-lineárisan Gamma-előtorzított RGB

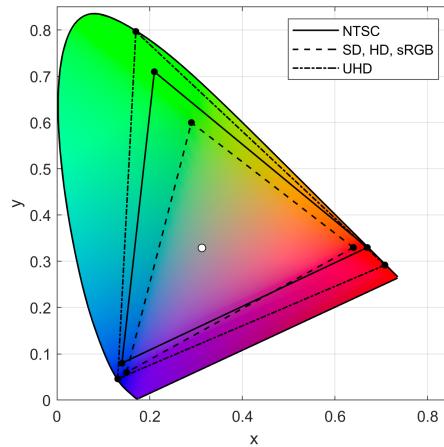


Figure 1.6. Az NTSC, PAL/SD/HD/sRGB és UHD szabványok gamutja az xy -színpatkóban. Az NTSC jóval nagyobb gamuttal dolgozott, mint a ma is használt HD és sRGB formátumok. Ennek oka, hogy a korai CRT megjelenítők ugyan telítetebb, de ugyanakkor kisebb fényszűrűségű és nagy időállandójú foszforokkal dolgoztak, amivel bár nagy színtartományt tudtak megjeleníteni, de kis fényerővel, és mozgó objektumoknál a képernyőn akaratlanul is nyomokat hagyva.

A PAL és az SD színmérőrendszer:

Az európai színes műsorszórás bevezetéséhez az EBU (European Broadcasting Union) 1963-ban szabványosította a PAL (Phase Alternating Line) rendszert, újradefiniálva a színmérőrendszert, új alapszíneket és D65 fehér alkalmazva: Ez

Table 1.2. A PAL szabvány színmérőrendszer

	x	y
R	0.64	0.33
G	0.29	0.60
B	0.15	0.06
D65 fehér	0.3127	0.3290

matematikailag helyesen a transzformációs mátrix és a világosságjel számításának módjának megváltozását jelentené. Praktikussági szempontokból azonban a PAL rendszer az NTSC-vel azonos módon, (1.18) alapján állítja elő a világosságjelet, mivel a

jelek jutottak, ahol az inverz torzítást maga a kijelző hajtotta végre. Emiatt a színtérkonverziót csak Gamma-torzított $R'G'B'$ jeleken tudták végrehajtani, ami azonban a telített színeknél ismét látható színezet és fényszűrűség-hibát okozott.

gyakorlatban a különbség alig volt látható⁷. Az PAL alapszíneit és a világosságjel számításának módját átvette az első digitális videóformátum, az ITU (International Telecommunication Union) által szabványosított ITU-601-es SD formátum is 1982-ben.

A HD és UHD formátumok színmérőrendszere:

A HD formátumot az 1990-ben szabványosították az ITU-709-es ajánlás formájában. Az ajánlás átvette az PAL rendszer alapszíneit, azonban immáron matematikailag precízen, újraszámította a transzformációs mátrixot és a világosságjel együttetőket, amely tehát HD esetén

$$Y_{\text{ITU-709}} = 0.2126 R + 0.7152 G + 0.0722 B. \quad (1.11)$$

alapján számítható. Fontos megjegyezni, hogy az ITU-709 szabvány színmérőrendszereit átvette az sRGB szabvány is, ami a mai napig a számítógépes alkalmazások (és operációs rendszerek) alapértelmezett színterűl szolgál.

Az alkalmazott alapszíneket végül számottevően csak az UHD formátum változtatta meg az ITU-2020 számú ajánlásában 2012-ben. Az UHD alkalmazásokra a szabvány egy széles gamutú, spektrál-alapszíneket alkalmazó színteret ajánl a 1.3 táblázatban látható paraméterekkel. A szabvány természetesen újrafelvezette a világosság kom-

Table 1.3. Az ITU-2020 szabvány színmérőrendszere

	x	y
R	0.708	0.292
G	0.17	0.797
B	0.131	0.046
D65 fehér	0.3127	0.3290

ponens számításának a módját is, amely tehát UHD esetben

$$Y_{\text{ITU-2020}} = 0.2627 R + 0.678 G + 0.0593 B \quad (1.12)$$

alapján számítható. A szabvány természetesen nem igényli, hogy az UHD megjelenítők spektrál-színeket legyenek képesek alapszínekkel realizálni, a minél szélesebb gamut inkább a jövőbeli technológiák szempontjából ad ajánlást. A mai konzumer megjelenítők az UHD képanyagot megjelenítés előtt a saját színterükben konvertálják, amely jellegzetesen jóval kisebb a szabvány színterénél.

1.1.4 Példa eszközfüggő színtér meghatározására:

Egyszerű példaként az eddig leírtakra vizsgáljuk, hogyan számítható és illusztrálható egy CRT kijelző által megjelenített színek tartománya, röviden rávilágítva a CRT tech-

⁷Ennek oka, hogy a világosságjel átviteltechnológia szempontjából fontos: a kamera és a kijelző is *RGB* jeleket használ, a világosságjelet, ahogyan a következőkben látjuk csak a képanyag átviteléhez számítjuk ki.

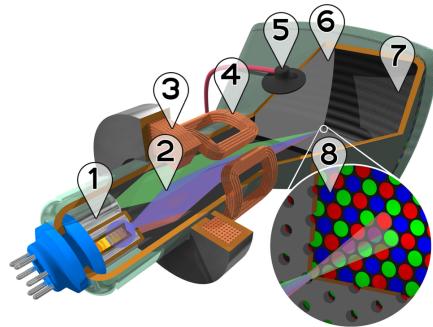


Figure 1.7. CRT megjelenítő felépítése.

nológia működési elvére is⁸. Bár a CRT technológia kezd egyre inkább eltűnni, néhány évvel ezelőttig a stúdiómonitorok jelentős része még mindig CRT alapon működött köszönhetően a színhű megjelenítésüknek, és a mai LCD megjelenítőkhöz képest is jóval nagyobb statikus kontrasztjuknak.

A katódsugárcsöves (CRT) kijelzők sematikus ábrája az 1.7 ábrán látható. A CRT-k kijelzők működésének alapja három ún. elektronágyn volt, amelyek egy fűtött katód-ból (1) és egy nagyfeszültségre helyezett anódból állt. A melegítés hatására a katód környezetébe szabad elektronok léptek ki, így egy elektronfelhőt képezve a katód körül. A katód közelébe helyezett nagyfeszültségű (néhány száz Volt) gyorsítóanód hatására a szabad elektronok az anód felé kezdték mozogni, egy szabad elektronáramot (2) indítva a vákuumban (ugyanezben az elven működtek a vákuum-diódák, triódák, pentódák, stb. is). Elegendően nagy anódfeszültség (és további anódok jelenléte) esetén az elektronok jelentős része nem csapódott be a gyorsítóanódra, hanem továbbhaladt. Ezt az elektronyalábot elektrosztatikusan és mágneses (3) fókuszálták, majd egy vezérelt mágneses eltérítő (4) sorról sorra végigfuttatta azt egy anódfeszültségű-ernyőn (5), azaz a képernyőn. Színes kijelző esetén természetesen három elektronágyn üzemelt párhuzamosan. A képernyő felszínét pixelekre bontva képpontonként három különböző foszforral borították (7-8), amely gerjesztés (becsapódó elektronok) hatására bizonyos ideig adott spektrális sűrűségfüggvényű fényt bocsátott ki⁹, realizálva ezzel az RGB alapszíneket.

Tekintsünk példaként egy Sony F520 CRT kijelzőt: A kijelző RGB foszforjai gerjesztés hatására a 1.8 (a) ábrán látható spektrális sűrűségfüggvényű (sugársűrűségű) fényt bocsátanak ki egységesen felületről, egységes térszögbe, azaz rendelkezésre állnak a mért $L_e^R(\lambda)$, $L_e^G(\lambda)$ és $L_e^B(\lambda)$ függvények. Fejezzük ki ezek segítségével a kijelző működéséhez szükséges RGB vezérlőjeleket, illetve vizsgáljuk a megjeleníthető

⁸Természetesen az itt leírtak változtatás nélkül alkalmazhatók más technológia alapján működő kijelzőkre is, pl. LCD.

⁹Ellentétben a fluoreszkáló anyagok csak a gerjesztés fennállásának idején bocsátanak ki fényt. A foszforeszkálás időállandója előnyös, hiszen megfelelően megválasztott foszforok épp egy képidőig bocsátanak ki fényt, így a kijelzett kép nem fog villogni. Ugyanakkor a korai kijelzők ezen időállandója túl nagy volt, ezért a gyors mozgások elmosótak a kijelzett képen.

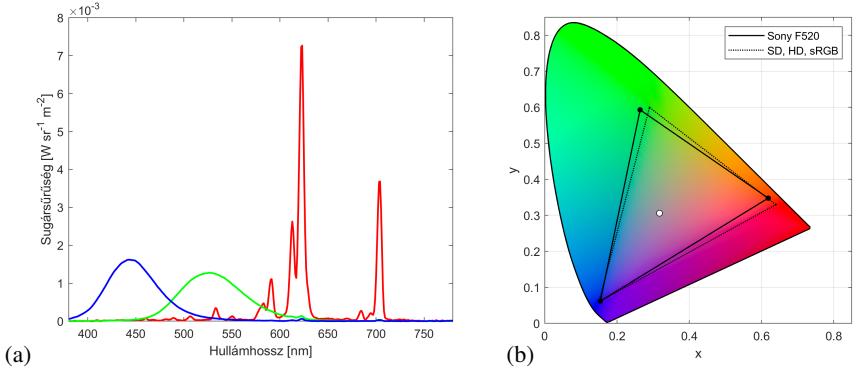


Figure 1.8. CRT megjelenítő foszforai által kibocsátott sugárzás spektrális sűrűségsfüggvénye (a) a megjelenítő gamutja és az adott spektrumok/alapszínek által keltett színérzet, valamint a színtér fehérpontja (b). A jobb oldali oszlop bal fele a Sony monitor alapszíneit és fehérpontját, a jobb fele az sRGB színtér alapszíneit és fehérpontját szemlélteti.

színek tartományát!

A $\bar{x}(\lambda)$, $\bar{y}(\lambda)$, $\bar{z}(\lambda)$ szabványos XYZ spektrális színösszetevő függvények alkalmazásával a piros (és persze a zöld és kék) alapszín abszolút XYZ színkoordinátái rendre a

$$\begin{aligned}\bar{X}_R &= K_m \int_{380 \text{ nm}}^{780 \text{ nm}} L_e^R(\lambda) \cdot \bar{x}(\lambda) d\lambda = 45.3, & \bar{X}_G &= 21.4, & \bar{X}_B &= 16.6 \\ \bar{Y}_R &= K_m \int_{380 \text{ nm}}^{780 \text{ nm}} L_e^R(\lambda) \cdot \bar{y}(\lambda) d\lambda = 25.5, & \bar{Y}_G &= 48, & \bar{Y}_B &= 6.7 \\ \bar{Z}_R &= K_m \int_{380 \text{ nm}}^{780 \text{ nm}} L_e^R(\lambda) \cdot \bar{z}(\lambda) d\lambda = 2.4, & \bar{Z}_G &= 11.6, & \bar{Z}_B &= 84.6\end{aligned}\tag{1.13}$$

integrálok numerikus kiértékelésével számítható, ahol $K_m = 683 \text{ lm/W}$ fényhasznosítási tényező. A színtérben előállítható fehér szín definíció szerint az alapszínvektorok egyenlő súlyú összegeként áll elő, azaz

$$\bar{X}_W = \bar{X}_R + \bar{X}_G + \bar{X}_B, \quad \bar{Y}_W = \bar{Y}_R + \bar{Y}_G + \bar{Y}_B, \quad \bar{Z}_W = \bar{Z}_R + \bar{Z}_G + \bar{Z}_B,\tag{1.14}$$

azaz pl. a fehér szín abszolút fénysűrűsége 80.2 cd/m^2 . Ez egészen pontosan megegyezik az sRGB szabvány által előírt referenciamonitor fénysűrűségével (80 cd/m^2).

Természetesen az alapszíneknek nem az abszolút XYZ koordinátái a fontosak, hanem a relatív koordináták, amelyekre teljesül, hogy $Y_W = 1$, és így Y a relatív fénysűrűség. A fenti alapszínvektorok tehát \bar{Y}_W értékével normálilandók. Az így kapott relatív alapszínvektorokból már összeállíthatók a színtér alkalmazásához szükséges

transzformáció mátrixok:

$$\begin{bmatrix} X \\ Y \\ Z \end{bmatrix} = \underbrace{\begin{bmatrix} 0.5646 & 0.2665 & 0.2068 \\ 0.3174 & 0.5992 & 0.0834 \\ 0.0302 & 0.1443 & 1.0539 \end{bmatrix}}_{\mathbf{M}_{RGB \rightarrow XYZ}} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix}_{F520} \quad (1.15)$$

$$\mathbf{M}_{XYZ \rightarrow RGB} = \mathbf{M}_{RGB \rightarrow XYZ}^{-1}$$

Az alapszínek és a fehérpont színezete ezután

$$x_R = \frac{X_R}{X_R + Y_R + Z_R}, \quad y_R = \frac{Y_R}{X_R + Y_R + Z_R} \quad (1.16)$$

alapján számolható. Az így meghatározott színtér gamutja a 1.8 ábrán látható, az alapértelmezett számítógépes sRGB színtérrel együtt.

Jelen dokumentum sRGB színtérben kerül tárolásra (és megjelenítéskor az sRGB színtér az olvasó kijelzőjének saját színterébe transzformálva), így jelen dokumentumban az XYZ koordinátáival adott alapszínek az sRGB térbe való konverzió után kerülhetnek megjelenítésre (ahogy 1.8 ábrán látható), amely pl. a vörös alapszínre

$$\begin{bmatrix} R_R \\ G_R \\ B_R \end{bmatrix}_{sRGB} = \mathbf{M}_{XYZ \rightarrow RGB_{sRGB}} \begin{bmatrix} X_R \\ Y_R \\ Z_R \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1.13 \\ 0.25 \\ -0.02 \end{bmatrix} \quad (1.17)$$

alakú. A Sony megjelenítő alapszíneinek sRGB koordinátáira negatív és 1-nél nagyobb RGB értékek is adódnak. Ez a 1.8 ábrán is látható gamutok közti eltérést tükrözi.

1.2 Az $Y, R - Y, B - Y$ komponensek:

Az előző szakasz bemutatta egy színes képpont ábrázolásának módját adott RGB eszközfüggő színtérben. Láthattuk, hogy egy színinger leírására a fő érzeti jellemzők a színpont világossága, színezete és telítettsége volt. Felmerül tehát a kérdés, hogy létezik-e hatékonyabb reprezentációja az egyes színpontoknak, ami jobban leírja a fent említett szubjektív jellemzőket, így kevesebb redundáns információt tartalmaz az RGB reprezentációnál.

1.2.1 A színkülönbségi jelek

A fő oka, hogy a korai TV- és videójeleket nem közvetlenül az RGB jeleknek választották (bár manapság már gyakori a közvetlen RGB ábrázolás) az NTSC bevezetésének idejében a visszafelé kompatibilitás biztosítása volt: A színes műsorszórás kezdetén a korabeli háztartásokban szinte kizártlag fekete-fehér TV-vevők voltak találhatók. Természetes volt az igény a már kiépített fekete-fehér műsorszóró rendszerrel való visszafelé kompatibilitásra színes kép-továbbítás esetén, amelyet a fekete-fehér kép

és a színinformáció külön kezelésével volt elérhető. Természetesen manapság már ez a tradicionális ok nem szempont videójelek megválasztása esetén. Azonban látni a színinformáció külön kezelése lehetővé teszi a színek csökkentett felbontással való tárolását, amely jelentős adattömörítést (analóg esetben sávszélesség-csökkentést) tesz lehetővé.

A fekete-fehér kép egy színes kép világosságinformációjának fogható fel, amely a színpont relatív fénysűrűséggel arányos, és így az RGB koordináták lineáris kombinációjaként számítható. Az együtthatók az adott eszközfüggő színtéről függnek, az NTSC alapszínei esetén pl. (1.18) alapján adottak. Ebből kifolyólag színes TV esetén is az változatlanul továbbítandó jelnek a **világossági jelet (luminance)** választották, amely tehát a relatív fénysűrűséggel megegyezik, és így pl. NTSC esetén az RGB jelekből

$$Y_{NTSC} = 0.30R + 0.59G + 0.11B. \quad (1.18)$$

alapján számítható ¹⁰.

Egy színes képpont leírásához 3 komponens szükséges, egy lehetséges és hatékony leírás pl. a képpont világossága, színezete és telítettsége. A világosság-jel mellé tehát két független információ kell, amelyek egyértelműen meghatározzák az adott színpont színezetét és telítettségét¹¹. Ugyanakkor fontos szempont volt ezen világosságinformáció-mentes, pusztán színinformációt leíró jelek könnyű számíthatósága az RGB komponensekből az egyszerű analóg áramköri megvalósíthatóság érdekében.

A színinformáció/világosságinformáció-szétválasztás legegyszerűbb (de jól működő) megoldásaként egyszerűen vonjuk ki a világosságot az RGB jelekből! Mivel az Y együtthatóinak összege definíció szerint (tetszőleges színtérben) egységnyi, így pl. NTSC esetén (1.18) minden két oldalából Y -t kivonva igaz a

$$0.30(R - Y) + 0.59(G - Y) + 0.11(B - Y) = 0 \quad (1.19)$$

egyenlőség. Az $(R - Y)$, $(G - Y)$ és $(B - Y)$ a TV-technika ún. **színkülönbségi jelei**, és a következő tulajdonságokkal bírnak:

- Nem függetlenek egymástól, kettőből számítható a harmadik.
- Előjeles mennyiségek.
- Ha két színkülönbségi jel zérus, akkor a harmadik is az. Ekkor $R = G = B = Y$, így tehát a színtér fehérpontjában vagyunk. A fehér színre kapott zérus színkülönbségi jelek azt mutatják, hogy a színinformációt valóban a színkülönbségi jelek jelzik, a fénysűrűség (világosság) pedig tőlük független mennyiség.
- Az adott színkülönbségi jel értéke maximális ha a hozzá tartozó alapszín maximális intenzitású, és vice versa. NTSC rendszerben vörös színkülönbségi jelre

¹⁰Fontos ismét kihangsúlyozni, hogy a világosság-számítás módja színterfüggő, az alapszínektől és a fehérponttól függ a már bemutatott módon.

¹¹A visszafelé-kompatibilitás biztosításához ezt a két színezetet leíró jelet kellett az NTSC rendszerben a változatlan fekete-fehér jelhez úgy hozzáadni, hogy a meglévő fekete-fehér vevők a világossági jelet demodulálni tudják, és a hozzáadott többletinformáció minimális látható hatással legyen a megjelenített képre.

$R = 1, G = B = 0$ esetén

$$Y = 0.30 \cdot 1 + 0.59 \cdot 0 + 0.11 \cdot 0 \rightarrow R - Y = 0.7, \quad (1.20)$$

és hasonlóan $R = 0, G = B = 1$ esetén

$$Y = 0.30 \cdot 0 + 0.59 \cdot 1 + 0.11 \cdot 1 \rightarrow R - Y = -0.7. \quad (1.21)$$

- A fenti megfontolások alapján a színkülönbségi jelek dinamikatartománya:

$$\begin{aligned} -0.7 &\leq R - Y \leq 0.7, & -0.89 &\leq G - Y \leq 0.89, \\ && -0.41 &\leq B - Y \leq 0.41 \end{aligned} \quad (1.22)$$

A három színkülönbségi jelből kettő elegendő a színpont színinformációjának leírásához. Mivel jel/zaj-viszony szempontjából ökölszabályszerűen minden a nagyobb dinamikatartományú jelet célszerű továbbítani, így a választás a vörös és zöld színkülönbségi jelekre esett.

A videótechnikában tehát egy adott színpont ábrázolása a

$$\begin{aligned} Y &: \text{Luminance} \\ \left. \begin{array}{c} R - Y \\ B - Y \end{array} \right\} &: \text{Chrominance} \end{aligned}$$

ún. **luminance-chrominance térben** történik, amely felfogható egy új színmérőrendszernek/színtérnek is az *RGB* színtérhez képest.

1.2.2 A luminance-chrominance komponensek, mint színtér

Vizsgáljuk most, hol helyezkednek el az adott *RGB* eszközfüggő színtérben ábrázolható színek ebben az új, $Y, R - Y, B - Y$ térben! Az előzőekben láthattuk, hogy az *XYZ* térben ez a színhalmaz egy paralelepipedont, az *RGB* térben egy egységnyi oldalú kockát jelent (lásd 1.2 ábra). Vegyük észre, hogy a $Y, R - Y, B - Y$ koordinátákat akár az *XYZ*, akár az *RGB* komponensekből egy lineáris transzformációval előállíthatjuk: Maradva az *NTSC* rendszer világosság-együttetőinál (kiindulva abból, hogy $Y = 0.3R + 0.59G + 0.11B$) a transzformáció alakja

$$\begin{bmatrix} R - Y \\ B - Y \\ Y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.7 & -0.59 & -0.11 \\ -0.3 & -0.59 & 0.89 \\ 0.3 & 0.59 & 0.11 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix}_{\text{NTSC}}. \quad (1.23)$$

A lineáris transzformációt az *RGB* kockára végrehajtva megkaphatjuk az ábrázolható színek halmazát. Az így kapott test az 1.9 (a) ábrán látható. Láthatjuk, hogy az *RGB* egységkocka egy paralelepipedonba transzformálódott, ahol a paralelepipedon főátlója az Y világosság tengely. Ennek mentén, az $R - Y = B - Y = 0$ tengelyen helyezkednek el a különböző szürke árnyalatok.

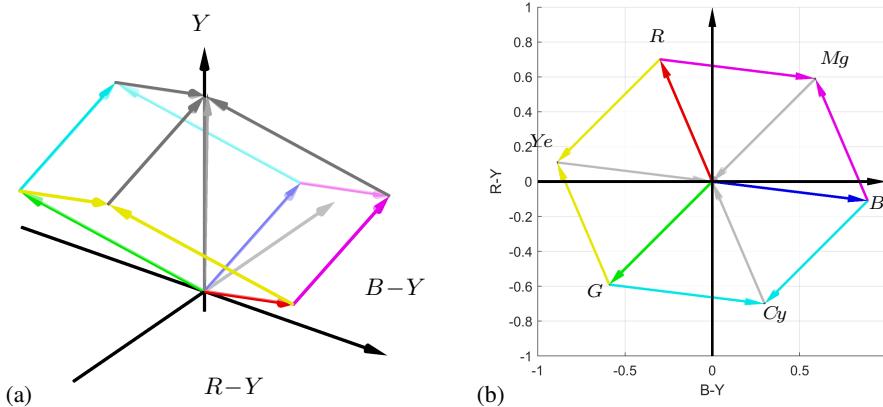


Figure 1.9. Az $Y, R - Y, B - Y$ színtér ábrázolható színeinek halmaza oldalnézetből (a) és felülnézetből (b).

Az eredeti RGB kockához hasonlóan, paralelepipedon főátlón kívüli csúcsaiban (amelyben az $Y = 0$ fekete és az $R = G = B = Y = 1$ fehér található) az eszközfüggő színtér egy, vagy két 100 %-os intenzitású alapszínnel kikeverhető

$$R = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \quad G = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ 0 \end{bmatrix} \quad B = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \quad Cy = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ 1 \end{bmatrix} \quad Mg = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ 0 \end{bmatrix} \quad Ye = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ 0 \end{bmatrix} \quad (1.24)$$

vörös, zöld, kék alap- és cián, sárga ún. komplementer színek találhatók ¹².

A paralelepipedonra az Y -tengely irányából ránézve (1.9 (b) ábra) láthatjuk a világosságjeltől függetlenül, adott színtérben kikeverhető színek összességét. Az $R - Y, B - Y, Y$ térben gyakori adott Y világosság mellett a színek ezen $R - Y, B - Y$ síkon való ábrázolása. Minthogy az $R - Y, B - Y$ jelek meghatározzák adott szín-pont színezetét és telítettségét, így az ábra azt jelzi, hogy a különböző színezetű és telítettségű színek egy szabályos hatszöget töltenek ki. A hatszög csúcsai a színtér alap- és komplementerszínei. Természetesen adott Y érték mellett az ábrázolható színek nem tölti ki teljesen ezt a hatszöget: adott világosságérték mellett az ábrázolható színek halmaza a $Y, R - Y, B - Y$ paralelepipedon egy adott Y magasságban húzott síkkal vett metszeteként képzelhető el, azaz tetszőleges $0 \leq Y \leq 1$ esetén rajzolható egy $R - Y, B - Y$ diagram. Az így rajzolható diagramokra példákat a 1.10 ábra mutat. Nyilván rögzített Y mellett nem biztos, hogy minden szín 100 %-os telítettséggel van jelen a $B - Y, R - Y$ diagramon. Például: teljesen telített kékre $Y = 0.11$, azaz a 100 % intenzitású kék alapszín ezen magasságban vett diagramon található. Más magasságban vett $B - Y, R - Y$ diagramon csak fehérrel higított kék található, azaz nem teljesen telített kék található.

¹²Ezen komplementer színek tulajdonsága, hogy az egyes RGB alapszínekkel RGB kockában átlósan helyezkednek el, így a színtérben a lehető legmesszebb elhelyezkedő színpárok alkotják. Ennek megfelelően egymás mellé vetté a komplementer színpárok (vörös-cián, sárga-kék, zöld-magenta) váltják ki a legnagyobb érzékeltek kontrasztot.

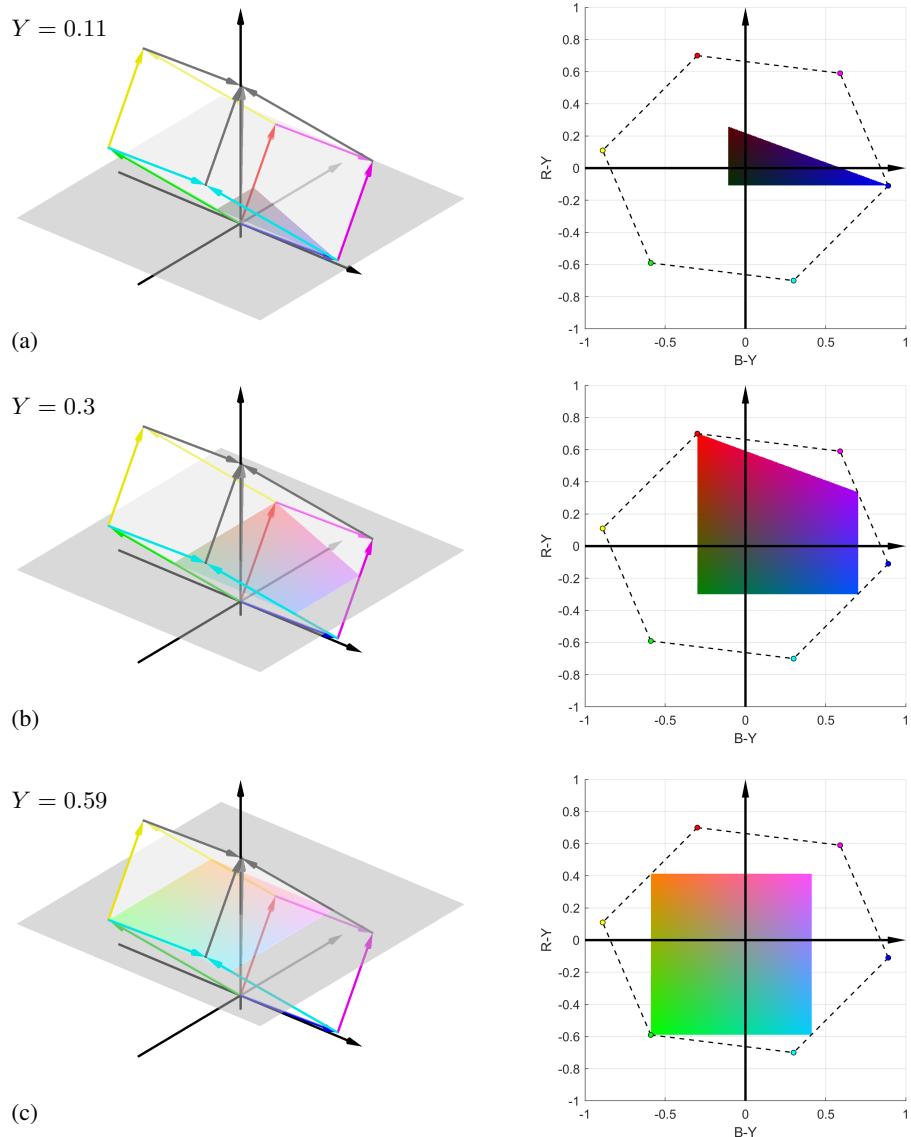


Figure 1.10. Különböző Y értékek mellett rajzolható $B - Y, R - Y$ diagramok.

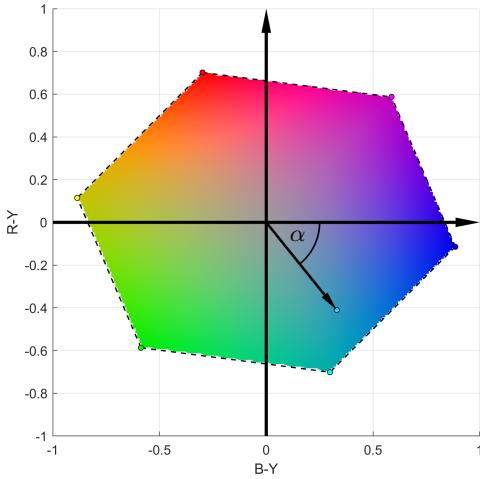


Figure 1.11. Adott $Y, R - Y, B - Y$ térben ábrázolható színek gamutja.

A vizsgált diagramokból leszűrhető, hogy a világosságjel valóban független a színinformációtól, adott színpont színezetét és telítettségét pusztán az $R - Y$ és $B - Y$ diagramokon vett helye meghatározza. Vizsgáljuk most, hogyan definiálhatók ezen érzeti jellemzők, azaz a színezet és telítettség a TV technika $Y, R - Y, B - Y$ színterében!

1.2.3 Eszközfüggő színterek színezet- és telítettség-definíciója

A könnyebb elképzelhetőség kedvéért ábrázoljuk az $R - Y, B - Y$ koordinátákhoz tartozó színeket, az adott színponthoz tartozó olyan világosságérték mellett, amely esetén pontonként teljesül, hogy $X + Y + Z = 1$: ezzel gyakorlatilag az adott RGB színtér xy -színpatkón felvett színt képezzük le az $R - Y, B - Y$ diagramra. Az így kapott színhalma, amely felfogható az adott alapsínek mellett a luminance-chrominance tér gamutjának is, a 1.11 ábrán látható.

Színezet: Megfigyelhető, hogy a diagramon az origóból kiinduló félegyenesen azok a színek vannak, amelyek egymásból kinyerhetők fehér szín hozzáadásával. Tehát az origóból kiinduló félegyenesen az azonos színezetű, de eltérő telítettségű színek vannak. Azaz tetszőleges színpontot vizsgálva, a $B - Y, R - Y$ diagramon a színpontba mutató helyvektor irányában egyértelműen meghatározza az adott pont színezetét. Ennek megfelelően a TV technikában a színezetet a $B - Y, R - Y$ diagramon a színpont helyvektorának iránytartományként definiáljuk:

$$\text{színezet}_{\text{TV}} = \alpha = \arctan \frac{R - Y}{B - Y} \quad (1.25)$$

a 1.11 ábrán látható jelölés alkalmazásával.

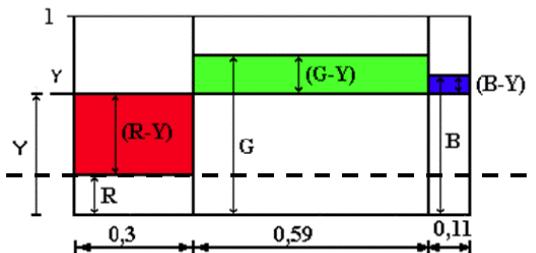


Figure 1.12. Tetszőlegesen választott R, G, B koordináták esetén rajzolható területdiagram.

Telítettség: A telítettség kifejezése már kevésbé egyértelmű, több definíció bevezethető rá. Általában, a telítettség azt fejezi ki, mennyi fehér hozzáadásával keverhető ki egy adott szín a színezetét meghatározó teljesen telített alapszínből. Az XYZ -térből bevezettük a telítettségre a színtartalmat, illetve színsűrűséget. Felmerül a kérdés, hogyan terjeszthető ki a telítettség fogalma eszközökönként RGB színterekre. Láthattuk, hogy az adott RGB színtérben előállítható legtelítettebb színek a gamut határán elhelyezkedő kvázi-spektrál színek, amelyek a legközelebb vannak az azonos színezetű valódi spektrál színhez. A bevezetendő telítettség-mennyisége cél szerűen a kvázi-spektrál színekre tehető maximális, egységnyi értékű.

A telítettség ezek után a következő módon definiálható.

- Minthogy egy tetszőleges színnek a fehér színtől, azaz az origótól vett távolsága arányos a szín fehér-tartalmával, így legegyszerűbb módon a telítettség közelíthető a

$$\text{telítettség}_{\text{TV},1} = \sqrt{(R - Y)^2 + (B - Y)^2} \quad (1.26)$$

távolsággal. Később tárgyalt okok miatt az analóg időkben TV technikusok körében ez a definíció volt érvényben. Az így számolt telítettség valóban 0 a fehér színre, azonban a kvázi-spektrál színek telítettsége így nem egységnyi.

- A matematikailag korrekt telítettség-definíció bevezetéséhez kiterjeszhetjük a korábban megismert színsűrűséget eszközökönként¹³. Ennek egyszerűbb értelmezéséhez ábrázoljuk adott színpont paramétereit ún. területdiagramon! A területdiagram a következő módon rajzolható fel egy tetszőleges RGB koordinátáival adott szín esetén: A vízszintes tengelyt osszuk fel az Y fénysűrűség RGB együtthatónak megfelelően, majd az egyes RGB komponenseket ábrázoljuk az intenzitásuknak megfelelő magasságú oszlopokkal. Ekkor egy Y magasságban húzzunk vonalat alatt és fölött a színkülönbségi jeleknek megfelelő magasságú oszlopok alakulnak ki, amely oszlopok előjelesen vett területeinek összege (1.19) alapján zérus.

Válasszuk ki ezután a legkisebb RGB komponensem (a 1.12 ábrán látható példában az R) és húzzunk egy vízszintes vonalat ennek magasságában! Ekkor a vizsgált színt két részre osztottuk: egy fehér színre (amelyre $R = G = B$) és egy kvázi-spektrál színre, amelynek az egyik RGB komponense zérus, és amelynek

¹³Ismétlésként: az XYZ térből adott pont színsűrűsége $p_c = \frac{Y_d}{Y}$, ahol Y_d az adott színhez tartozó domináns hullámhosszú szín fénysűrűsége, Y a vizsgált szín saját fénysűrűsége.

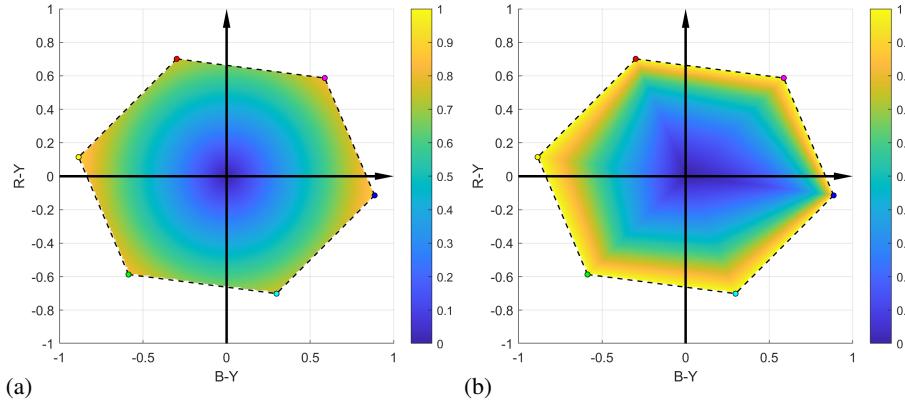


Figure 1.13. Az $R - Y, B - Y$ térben ábrázolt színek telítettsége (1.26) (a) és (1.27) (b) alapján számolva

fénysűrűsége $Y_d = \min(R, G, B) - Y$. A domináns hullámhosszú spektráliszin szerepét erre a kvázi-spektráliszínre cserélve kiterjeszthetjük a színsűrűséget az adott eszközfüggő színtérre, amely alapján a telítettség definíciója

$$\text{telítettség}_{\text{TV},2} = \frac{|\min(R, G, B) - Y|}{Y}. \quad (1.27)$$

Könnyen belátható, hogy az $R = G = B = Y$ fehérpontokra a telítettség definíció szerint 0, míg kvázi-spektráliszínekre ($\min(R, G, B) = 0$) a telítettség azonosan 1.

A fent tárgyalt két telítettség-definíció alkalmazásával a 1.11 ábrán látható színek telítettségét az 1.13 ábra szemlélteti, megerősítve az eddig elmondottakat.

1.3 Az Y' , $R' - Y'$, $B' - Y'$ komponensek

Az előző szakasz bemutatta, hogyan választható legegyszerűbben szét a világosság és színezet/telítettség információ. A tényleges videójelek ezen $Y, R - Y, B - Y$ jelekkel rokonmennyiségek, azonban történelmi okokból a feldolgozási lánc egy nem-lineáris transzformációt is tartalmaz, az ún. **gamma-korrekciót**.

1.3.1 A gamma-korrekció

A gamma-korrekció bevezetése történeti okokra vezethető vissza. A CRT megjelenítők elektron-ágyúja erős nem-lineáris karakterisztikával rendelkezik, azaz a képernyő pontjain létrehozott fénysűrűség az anódfejlesztés függvénye¹⁴. Ez a karakterisztika jól közelíthető egy

$$L_{R,G,B} \sim U^\gamma \quad (1.28)$$

¹⁴Ez a nemlineárítás az anód-katód feszültség-áram karakterisztikájából származik főleg. A megjelenítésért felelős foszforok már jó közelítéssel lineárisan viselkednek, azaz a gerjesztéssel egyenesen arányos a létrehozott fénysűrűségük.



Figure 1.14. RGB kép megjelenítése Gamma-korrekciónal (a) és Gamma-korrekciónal hiányában (b). Utóbbi esetben az R, G, B komponensek egy 2.4 exponensű hatvánnyfüggvénytel előtorzítottak.

hatványfüggvényel, ahol a legtöbb korabeli kijelzőre az exponens $\gamma \approx 2.5$, $L_{R,G,B}$ az egyes RGB pixelek fénysűrűsége és U a pixelek vezérlőfeszültsége. Ez a nemlineáris átvitel természetesen jól látható hatással lenne a megjelenített képre: Az alacsony RGB szintek kompresszálódnak, míg a világos árnyalatok expandálódnak, ennek hatására a telített színek túltelítődnek, illetve a sötét árnyalatok még sötétebbé válnak. A nem-kívánatos torzulás az 1.14 ábrán figyelhető meg.

A torzítás korrekciója kézenfekvő: Az RGB komponensek megjelenítés előtti inverz hatványfüggvényvel való előtorzítása esetén az előtorzítás és a CRT kijelző torzítása együttesen az *RGB* jelek lineáris megjelenítését teszi lehetővé (U^γ) $^{\frac{1}{\gamma}}$ = U alapján. Ez a nemlineáris előtorzítás az ún. **gamma-korreció**.

A korrekció természetesen a megjelenítés előtt bárhol elvégezhető a videófeldolgozási lánc során, azonban a lehető legegyszerűbb felépítésű TV vevők érdekében az előtörlést az RGB forrás-oldalon célszerű elvégezni¹⁵. Ennek megfelelően a gamma-

¹⁵Természetesen ez a korai TV vevők esetén volt fontos szempont, amikor a gamma-korrekcíót

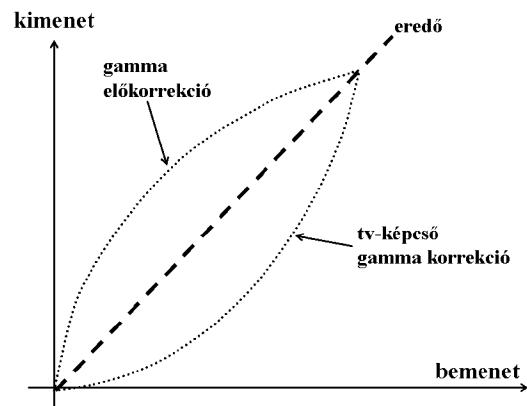


Figure 1.15. A Gamma-korrekción alapelve az RGB jelek előtorzításával.

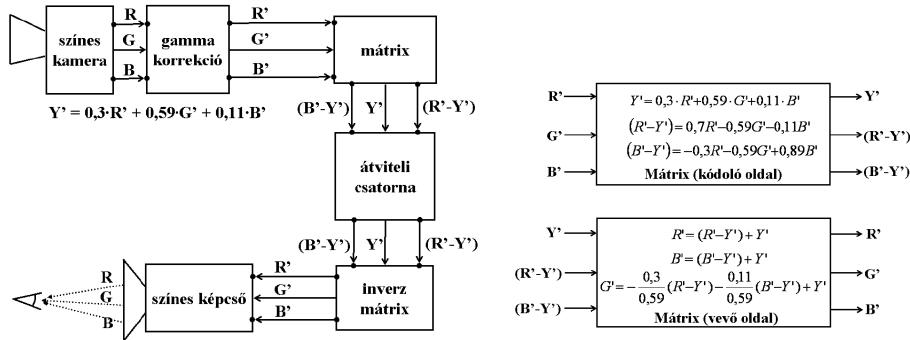


Figure 1.16. A Gamma-korrekció rendszertechnikája és a videójel-komponensek.

korrekció már kamera oldalon megvalósul (akár analóg, akár digitális módon) az RGB jelek közvetlen gamma-korrigálásával. A következőkben tehát

$$R' = R^{\frac{1}{\gamma}}, \quad G' = G^{\frac{1}{\gamma}}, \quad B' = B^{\frac{1}{\gamma}}$$

a Gamma-előtorzított RGB összetevőket jelölik, ahol $\frac{1}{\gamma} \approx 0.4 - 0.6$ szabványtól fügően (ld. később).

Fontos leszögezni, hogy ugyan a Gamma-korrekciót a CRT képernyők nemlineárisának kompenzációjára vezették be, a gamma-korrekció rendszertechnikája manapság is változatlan annak ellenére, hogy a CRT kijelzők alkalmazását szinte teljesen felváltotta az LCD és LED technológia. A gamma-korrekció fennmaradásának oka, hogy a videójel digitalizálása során perceptuális kvantálást valósít meg, ahogyan az a következő fejezetben láthatjuk.

1.3.2 A luma és chroma komponensek

A Gamma-korrekció ismeretében bevezethetjük a mai videórendszerben is alkalmazott tárolt és továbbított videójel-komponenseket: A videókomponensek előállításának rendszertechnikája a 1.16 ábrán látható, az egyszerűség kedvéért most a kamerából ITU szabványba, ITU szabványból megjelenítő saját színtérébe való színtérkonverziókat figyelmen kívül hagyva.

- A gamma-korrekció a kamera RGB-jelein hajtódiik végre, SD, illetve HD esetében egy kb. 0.5 kitevőjű hatványfüggvény szerint. A pontos gamma-korrekciós görbéket a következőkben fogjuk tárgyalni.
- Az gamma-torzított R' , G' , B' jelekből ezután az adott színtér előírt világosság-együttthatói alapján előállíthatók az Y' , $R' - Y'$, $B' - Y'$ jelek. Továbbra is

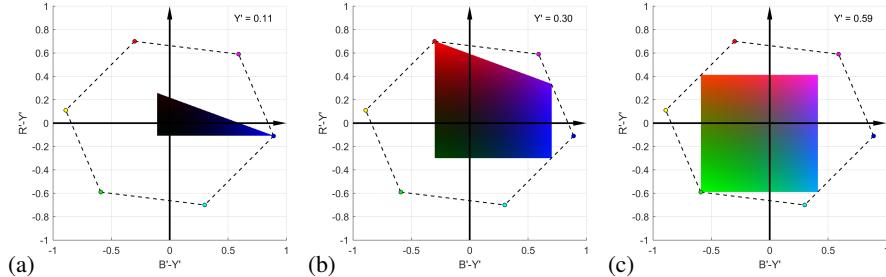


Figure 1.17. A chroma térben ábrázolható színek halmaza fix Y' értékek mellett vizsgálva.

példaként az NTSC rendszer együtthatónál maradva ezek alakja

$$\begin{aligned} Y' &= 0.3 R' + 0.59 G' + 0.11 B' \\ R' - Y' &= 0.7 R' - 0.59 G' - 0.11 B' \\ B' - Y' &= -0.3 R' - 0.59 G' - 0.89 B' \end{aligned} \quad (1.29)$$

Ezek tehát az alapvető videójel-komponensek, amelyek végül ténylegesen tárolásra, tömörítésre, továbbításra (pl. műsorszórás) kerülnek.

- Megjelenítő oldalon a fenti videójelekből a megfelelő inverz-mátrixolással az R', G', B' jelek visszaszámíthatóak. Megjelenítés során a megjelenítő gamma-torziásának hatására a kameraoldalon mért RGB komponensekkel lineárisan arányos fénysűrűségű RGB pixelek jelennek meg a kijelzőn.

Az így létrehozott $Y', R' - Y', B' - Y'$ jelek kitüntetett szereppel bírnak a videoteknikában. Az eddigieket összegezve: ezek adják meg egy színes képpont ábrázolásának módját. A komponensek neve:

- Y' : **luma jel**
- $R' - Y', B' - Y'$: **chroma jel**.

A luma és chroma jelek fizikai tartalma:

Fontos észrevenni, hogy a luma jel nem egyszerűen a gamma-korrigált relatív fénysűrűség, hanem a gamma-korrigált RGB jelekből az eredeti Y együtthatókkal számított videójel, azaz

$$Y' = 0.3R^{\frac{1}{\gamma}} + 0.11G^{\frac{1}{\gamma}} + 0.59B^{\frac{1}{\gamma}} \neq Y^{\frac{1}{\gamma}} = (0.3R + 0.59G + 0.11B)^{\frac{1}{\gamma}} \quad (1.30)$$

A luma jel fizikai tartalma emiatt nehezen kezelhető: Legszorosabban az adott szín-pont világosságával függ össze, fehér szín speciális esetén pl. ahol $R = G = B = Y_W$

$$Y'_W = (0.3 + 0.59 + 0.11) Y_W^{\frac{1}{\gamma}} = Y_W^{\frac{1}{\gamma}} \quad (1.31)$$

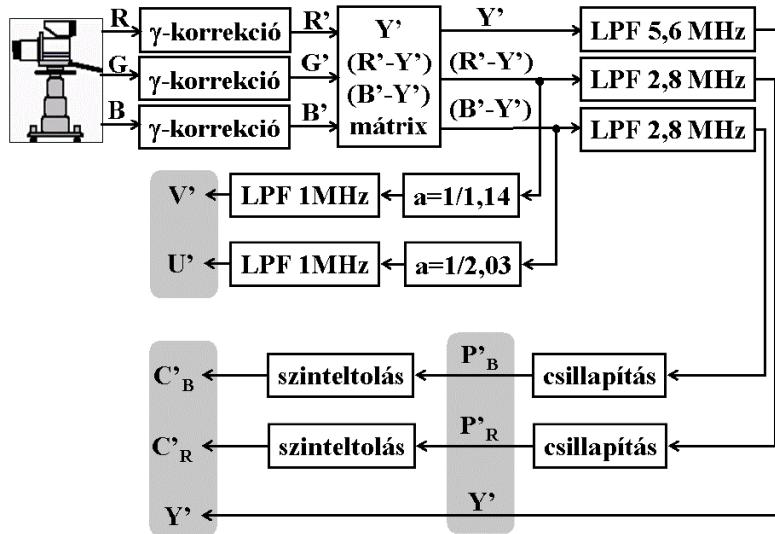


Figure 1.18. A kompozit és komponens videójelek előállításának folyamatábrája

az egyenlőtlenség egyenlőségegy át, azaz a luma megegyezik a gamma-korrigált világosságjellel. Általánosan azonban a luma jel színinformációt is hordoz magában. Hasonlóan, a chroma jelek nem szimplán a gamma-korrigált színkülönbségi jelek (de hasonlóan, fehér esetében azonosan nullák), és így világosságinformációt is hordoznak magukban.

Adott luma értékek mellett az ábrázolható színek halmaza a 1.17 ábrán látható. Megfigyelhető, hogy a luminance-chrominance térrrel azonosan az ábrázolható színek egy hatszöget feszítenek ki, és a 100%-osan telített színek helye nem változik (hiszen a 0 és 1 értékeken nem változtat a gamma-korrekció), ennek megfelelően az egyes pontok színezete a chroma térbén változatlan. Az ábrákon azonban egyértelműen látható, hogy adott Y' értékek mellett is az ábrázolt színek világossága változik, tehát a chroma jelek világosságinformációt is tartalmaznak. Látható, hogy a gamma-torzítás hatására—ahogy 1.14 ábrán is megfigyelhető—adott Y' mellett a telítetlen (fehérhez közel) színek sötétebbé válnak, míg a telítettebb színek még telítettebbé válnak.

1.4 Videójel-formátumok

Az előző szakaszban bevezettük a videó-tehnikában tárolandó, továbbítandó videójel komponenseket, a luma és chroma komponenseket. A következőkben láthatjuk, hogyan vihető át a három egymástól független videójel egy, kettő, illetve három érpáron. A következőkben bemutatott kompozit és komponens videójelek előállításának folyamatábrája a 1.18 ábrán látható (kompozit esetben a PAL rendszer példáján).

Korábban láthattuk, hogy az emberi szem színezetre vett térbeli felbontóképessége jóval kisebb (kevesebb, mint fele) a világosságéhoz képest. Ezt kihasználva a külön-

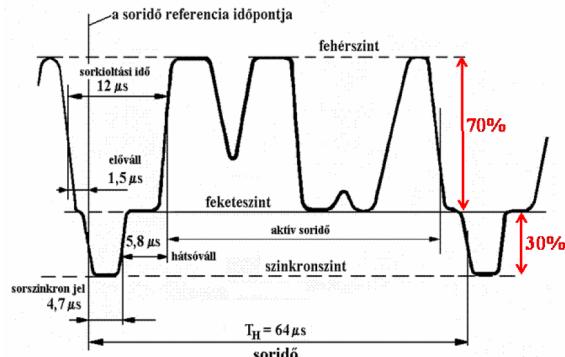


Figure 1.19. Egyetlen TV sor luma jele és szinkron jelei a PAL rendszer időzítései mellett. Az NTSC esetében a TV sor felépítése jellegre teljesen azonos, a PAL-tól eltérő időzítésekkel.

böző videójel formátumokban közös, hogy a színlökönbségi (chroma) jeleket sávkörlátozva, azaz csökkentett felbontással reprezentálják. Ez analóg formátumok esetén sávszélességet takarít meg, míg digitális esetben már hatékony kompressziós módszerek által felfogható, mint a következőkben látható lesz.

1.4.1 A kompozit videójel

Analóg átviteltechnika szempontjából a legegyszerűbb megoldás a videójel továbbítására a 3 videókomponens egyetlen érpáron való átvitele. Ebben az esetben a luma és chroma komponensekből egyetlen ún. **kompozit** jelet kell képzeni, hogy a vevő oldalon az eredeti három komponens különbözőként legyen elérhető. A feladat megoldására három—alapgondolatában azonos—módszer létezik, az NTSC, PAL és SECAM rendszerek pontos működésétől eltekintve a következő bekezdés az NTSC és PAL kompozitjelek képzésének alapelveit mutatja be.

A kompozit formátum az NTSC rendszer bevezetésével került kidolgozásra a létező fekete-fehér TV-vevőkkel kompatibilis analóg színes műsorszórás megvalósítására. A feladat a már létező műsorszóró rendszerben alapsávban továbbított luma jelhez (fehér-fekete jelhez) a színinformáció olyan módú hozzáadása volt, hogy a létező monokróm vevőkben a többletinformáció minimális látható hatást okozzon, míg a színes vevő megfelelően külön tudja választani a luma és chroma jeleket. Tehát más szóval a visszafele-kompatibilitás miatt az új színes rendszerben a luma jelet változatlanul kellett átvinni. Minthogy az átvitelhez használt RF spektrum jelentős részét már elfoglalták a frekvenciaosztásban küldött egyes TV csatornák (a képinformáció, és az FM modulált hanginformáció), így a luma és chroma komponensek csak ugyanabban a frekvenciasávban kerülhetnek továbbításra.

Az alapsávi fekete-fehér TV jel felépítése egyszerű: Egymás után, soronként tartalmazza a CRT elektron-ágyú vezérlőfeszültségének időtörténetét, amely tehát így a műsor vételével teljesen valós időben rajzolja soronként a kijelző képernyőjére az $Y'(t)$ luma jel tartalmát. Az egyes sorok és képek kijelzése között az elektron-ágyú kikapcsolt állapotban véges idő alatt fut vissza a következő sor, illetve kép elejére. Ezekben a kioltási időkben a kijelzés vertikális és horizontális szinkronizációjához szükséges sor- és képszinkronjelek kerülnek továbbításra. Egy sor felépítése az 1.19 ábrán látható, ahol az aktív soridő a ténylegesen megjelenített világosságjelet tartalmazza, a

sorkioltási idő pedig az az időtartam, amíg a CRT kijelző elektronsugara visszafut az adott sor végéről a következő elejére. Az egyes videósorok felépítését részletesebben a következő fejezetben tárgyaljuk.

A valós idejű átvitel/kijelzés elvából látható, hogy a színinformáció átvitele időosztásban sem lehetséges, tehát a chroma jeleket a luma jelekkel azonos frekvenciávban és időben szükséges átvinni. A megoldás tárgyalása előtt vizsgáljuk külön a chroma jelek továbbításának módját.

A színsegédvívő bevezetése: A színinformációt hordozó két chroma jel ($Y'(t) - R'(t)$, $Y'(t) - B'(t)$) egyidőben történő átvitele során alapvető feladat a két analóg jel egyetlen jellé való átalakítása. Erre az kvadratúra amplitúdómoduláció ad lehetőséget, amely egy olyan modulációs eljárás, ahol az információt részben a vivőhullám amplitúdójának változtatásával, részben annak fázisváltóztatásával kódoljuk (ezzel tehát két független jel vihető át egyszerre). Mind PAL, mind NTSC rendszer esetében az emberi látás színekre vett alacsony felbontását kihasználva a chroma jeleket erősen (PAL esetében pl. a luma jel ötödére, 1 MHz-re) sávkörlátozzák, ezzel az apró, nagyfrekvencián reprezentált részleteket kisimítják. Ezután a kvadratúramodulált chroma jeleket pl. PAL esetén

$$c^{\text{PAL}}(t) = \underbrace{U'(t)}_{(B' - Y')/2.03} \cdot \sin \omega_c t + \underbrace{V'(t)}_{(R' - Y')/1.14} \cdot \cos \omega_c t \quad (1.32)$$

alakban állíthatjuk elő, ahol $\sin \omega_c t$ az ún. **színsegédvívő**, ω_c a színsegédvívő frekvencia, $U'(t)$ az ún. fázisban lévő, $V'(t)$ pedig a kvadratúrakomponens. A kvadratúramodulált színjelek tehát egyszerűen az átskálázott színkülönbségi jelek fázisban és kvadratúrában lévő színsegédvívővel való modulációjával állítható elő.

A színjelek demodulációja koherens (fázishelyes) vevővel egyszerű alapságba való lekeveréssel és aluláteresztő szűréssel valósítható meg:

$$\begin{aligned} \sin x \cdot \sin x &= \frac{1 - \cos 2x}{2}, & \cos x \cdot \cos x &= \frac{1 + \cos 2x}{2} \\ \sin x \cdot \cos x &= \frac{1}{2} \sin 2x \end{aligned} \quad (1.33)$$

trigonometrikus azonosságok alapján $U'(t)$ demodulációja

$$\begin{aligned} c_{\text{QAM}}^{\text{PAL}}(t) \cdot \sin \omega_c t &= U'(t) \cdot \sin \omega_c t \cdot \sin \omega_c t + V'(t) \cdot \cos \omega_c t \cdot \sin \omega_c t = \\ &= \underbrace{\frac{1}{2} U'(t) - \frac{1}{2} \overbrace{U'(t) \cos 2\omega_c t + V'(t) \cdot \frac{1}{2} \sin 2\omega_c t}^{\text{aluláteresztő szűrés}}}_{\text{aluláteresztő szűrés}} \end{aligned} \quad (1.34)$$

szerint történik, míg $V'(t)$ demodulálása hasonlóan $\sin \omega_c t$ lekeverés szerint. A megfelelő demodulációhoz tehát a vevőben a színsegédvívő fázishelye, koherens előállítása engedhetetlen.

Az NTSC rendszerben a PAL-hoz hasonlóan a színjelek

$$c_{\text{QAM}}^{\text{NTSC}}(t) = I'(t) \cdot \sin \omega_c t + Q'(t) \cdot \cos \omega_c t \quad (1.35)$$

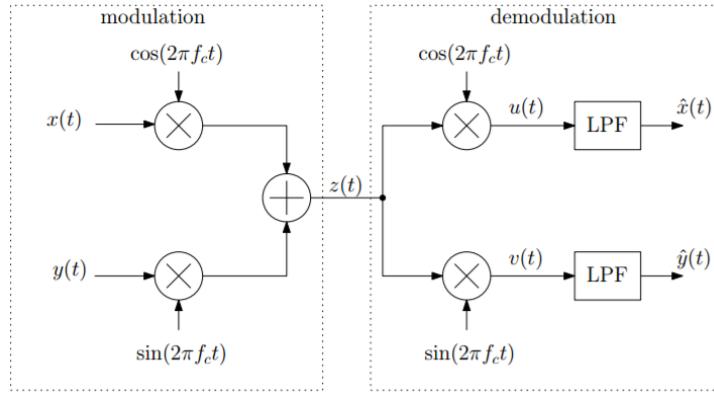


Figure 1.20. QAM moduláció és demoduláció folyamatábrája

alakban kerültek átvitelre, ahol az in-phase és kvadratúra komponensek rendre

$$\begin{aligned} I'(t) &= k_1(R' - Y') + k_2(B' - Y), \\ Q'(t) &= k_3(R' - Y') + k_4(B' - Y). \end{aligned} \quad (1.36)$$

A k_{1-4} konstansokat úgy választották meg, hogy az in-phase és kvadratúra modulált jelek nem a kék és piros merőleges bázisvektorok 1.11 ábrán, hanem ezek kb. $+20^\circ$ elforgatottja. Az így kapott új tengelyek a magenta-zöld és türkiz-narancssárga tengelyek a közvetlen modulálójelek. Ennek oka, hogy úgy találták, az emberi látás felbonása jóval nagyobb türkiz-narancssárga közti változásokra, mint a magenta-zöld között. Ezt kihasználva a magenta-zöld $Q'(t)$ színjeleket az $I'(t)$ jelhez képest is jobban sávkorlátozták, sávszélesség-takarékkosság céljából. A PAL rendszer bevezetésének idejére azonban kiderült, hogy ez rendszer felesleges túlbonyolítása, így az új rendszerben megmaradtak az eredeti színkülönbségi jelek modulációjánál.

Vizsgáljuk végül a modulált színel fizikai jelentését, az egyszerűség kedvéért $c_{\text{PAL}}^{\text{PAL}}(t)$ esetére (PAL rendszerben)! Az (1.32) egyenlet egyszerű trigonometrikus azonosságok alapján átírható a

$$c_{\text{QAM}}^{\text{PAL}}(t) = \sqrt{U'(t)^2 + V'(t)^2} \sin \left(\omega_c t + \arctan \frac{V'(t)}{U'(t)} \right) \quad (1.37)$$

polár alakra. Minthogy a moduláló U' , V' jelek a színkülönbségi jelekkel arányosak, így a fenti kifejezést (1.26) és (1.25)-val összehasonlítva megállapítható, hogy a QAM modulált jel egy olyan szinuszos vivő, amelynek pillanatnyi amplitúdója a továbbított színpont telítettségét, pillanatnyi fázisa a színpont színezetét adja meg.

A színsegédvivő amplitúdójának és fázisának egyszerű értelmezhetősége miatt az NTSC és PAL jeleket gyakran vizsgálták ún. vektorszkóp segítségével jól meghatározott vizsgálóábrák megjelenítése mellett. A vektorszkóp kijelzője gyakorlatilag a 1.11 ábrán is látható $B' - Y'$, $B' - Y'$ téren jeleníti meg a teljes képtartalom (azaz egyszerre az összes képpont) chroma jeleit, Y' -től függetlenül a demodulált chroma-jelek

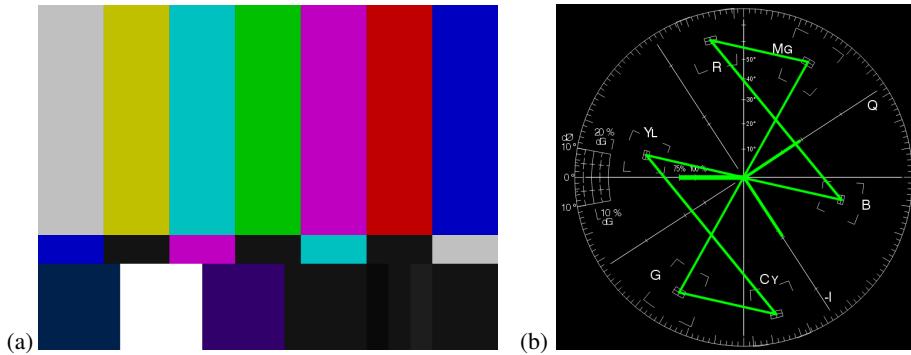


Figure 1.21. Egy gyakran alkalmazott vizsgálókép (SMPTE color bar) (a) és vektorszkóppal ábrázolva (b).

megjelenítésével. A vektorszkóp gyakorlatilag egy olyan oszcilloszkóp, amelynek x kitérését a demodulált $B' - Y'$, y -kitérést a demodulált $R' - Y'$ jel vezéri, így a teljes képtartalom színezetét szinte egyszerre jeleníti meg az előre felrajzolt vizsgálati rácson. Egy tipikus vizsgáló ábra és annak vektorszkópos képe látható a 1.21 árákon. A vektorszkóp alkalmazásának előnye, hogy az esetleges amplitúdó és fázishibából származó telítettség és színezethibák jól láthatóvá válnak a kijelzőn az egyes felvetített pontok "összeszűkülete/tágulása", illetve a teljes konstelláció elfordulásaként. Megjegyezhető, hogy a mai digitális videojeleket is gyakran ábrázolják szoftveres vektorszkópon az egyes pixelek színezetének vizsgálatához.

A színsegédívő frekvencia: Vizsgáljuk most, hogyan választható meg a színsegédívő ω_c vivőfrekvenciája úgy, hogy a QAM modulált $c^{\text{PAL}}(t)$ jelet a luma jelhez hozzáadva a vevő oldalon lehetséges legyen a vett $c^{\text{PAL}}(t) + Y'(t)$ jelből az eredeti chroma és luma jelek szétválasztása!

A jelek vevőoldali szétválasztására a luma és chroma jelek spektruma ad lehetőséget: Láthattuk, hogy a videójel az egyes TV sorokban megjelenítendő világosság és színiinformáció sorfolytonos időtörténeteként fogható fel. Természetes képeken a képtartalom sorról sorra csak lassan változik (természetesen a képtartalomban jelenlévő vízszintes éleket leszámítva), így mind a luma, mind a chroma jelek ún. kvázi-periodikusak, azaz közel periodikusak. Jel- és rendszerelméleti ismereteink alapján tudjuk, hogy egy periodikus jel spektruma vonalas, a jelfrekvenca egész számú többszörösein tartalmaz csak komponenseket. Ennek megfelelően mind a luma, mind a chroma jelek spektruma közel vonalas: az energiájuk a sorfrekvencia egész számú többszörösein csomósodik. Természetesen a luma jel az alapsávban helyezkedik el (0 Hz környezetében), kb. 5.6 MHz sávszélességben¹⁶. A QAM modulált chroma jel spektruma a sávkorlátozás miatt keskenyebb (1 MHz), és középpontját ω_c vivőfrekvencia határozza meg.

A luma-chroma jel összegzése ennek ismeretében egyszerű: Az ω_c vivőfrekvencia megfelelő megválasztásával elérhető, hogy a chroma jel spektrumvonalai (spektrumc-

¹⁶Ez a sávszélesség eredményezi az azonos horizontális és vertikális képfelbontást.

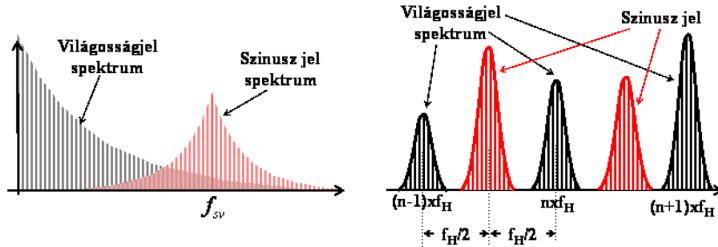


Figure 1.22. A luma és chroma jelek spektrális közbeszövésének alapelve a teljes spektrumokat ábrázolva (a) és a spektrális csomókat felnagyítva (b)

somói) éppen a luma jel spektrumvonala közé essen, azaz a spektrumukat átlapolódás nélkül közbeszöhetjük. Az eljárás alapötletét 1.22 ábra illusztrálja f_H -val a sorfrekvenciát jelölve. A szétválaszthatóság feltétele ekkor

$$f_c = f_H \cdot \left(n + \frac{1}{2} \right), \quad n \in \mathcal{N} \quad (1.38)$$

azaz a színsegédvivő frekvenciája a sorfrekvencia felének egész szűmű többszörösének kell, hogy legyen¹⁷.

A CVBS kompozit videójel és luma-chroma szétválasztás: Ennek ismeretében végül a teljes kompozitjel a

$$\text{CVBS}(t) = \text{Sy}(t) + Y'(t) + c_{\text{QAM}}(t) \quad (1.39)$$

alakban áll elő, ahol Y' a luma jel, c_{QAM} a QAM modulált chroma jelek és $\text{Sy}(t)$ a kioltási időben jelen lévő sorszinkron és képszinkron jelek. A CVBS elnevezés gyakori szinoníma a kompozit videójelre, jelentése C: color, V: video (luma), B: blanking (azaz kioltás) és S: sync (azaz szinkronjelek).

Az így létrehozott videójel a fekete-fehér képhez képest csak a modulált színsegédvivőt tartalmazza többletinformációknak. Egyszerű fekete-fehér vevőn a CVBS jelet megjelenítve a színinformáció nagyfrekvenciás zajként, pontozódásként (ún. [chroma dots](#)) jelenik csak meg a kijelzőn, így a visszafelé kompatibilitás biztosítva volt. Színes vevőkben a CVBS jelből a luma és chromajel elméletileg fésűszűréssel szeparálható a sorfrekvencia felének egész számú többszöröseit elnyomva. Ez ideálisan egy soridejű késleltetést igényel¹⁸. A fésűszűrős luma-chroma szeparáció lehetősége már az NTSC fejlesztésének idején ismert volt, azonban a szükséges soridejű késleltető nem állt rendelkezésre, ezért a korai NTSC vevők egyszerű alul/felüláteresztő szűrőkkel, vagy egyszerű chroma jelre állított lyukszűrőkkel szeparálták a luma-chroma jeleket.

¹⁷Megjegyezhető, hogy PAL esetében az előre adott sorfrekvenciához egyszerű volt a színsegédvivő frekvencia megválasztása, míg NTSC esetén bizonyos okok miatt a sorfrekvencia és ebből következően a képfrekvencia megváltoztatására volt szükség. Innen származnak a ma is használatos 59.94 és 29.97 Hz képfrekvenciák, amelyeket a következő fejezet tárgyal részletesen.

¹⁸A bizonyításhoz vizsgáljuk $h(t) = \delta(t) + \delta(t - t_H)$ szűrő átviteli karakteristikáját, amely szűrő a jelből kivonja t_H -val késleltetett önmagát!

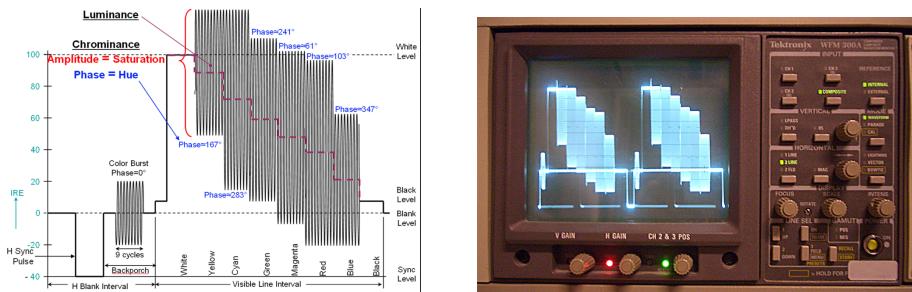


Figure 1.23. Az SMPTE color bar vizsgáló ábrának egy, illetve két sorának hullámformája sematikusan (a), és egy hulláforma monitoron (b) vizsgálva

Ennek eredményeképp még a színes vevőkben is a chroma jelen kisfrekvenciás tartalomként jelen lehetett a világosságinformáció látható **hatással a megjelenített képre**. A megfelelő analóg PAL fésűszűrő-tervezés még a 90-es években is aktív **K+F** alatt álló terület volt.

Az elmondottak alapján az NTSC rendszerben a 1.21 ábrán látható vizsgálóábrának egy sorának kompozit ábrázolását a 1.23 mutatja be jellegre helyesen, és egy konkrét hullámförmon mérve. Az ábrán megfigyelhető az egyes oszlopokhoz tartozó hullámalak: látható, hogy a csökkenő világosságú oszlopokra (amelyek világosságát szaggatott vonal jelzi) hogyan ültették rá a QAM modulált chroma jeleket. Az első és utolsó fehér, illetve fekete oszlop esetén a chroma jelek amplitúdója zérus (fehérpont), egyéb esetekben a színuszos színsegédvívő amplitúdója az oszlopok színének telítettségével, fázisa a színezetükkel arányos. Megjegyezzük, hogy a tényleges hullámförmon már átskálázott chroma jeleket ábrázol, amely átskálázás épp azért történik, hogy a teljes CVBS jel beleférjen a fizikai interface dinamikartományába (ez természetesen a nagy telítettségű színek esetén okozna problémát). Ez magyarázza tehát az eddig figyelmen kívül hagyott 2.03 és 1.14 skálafaktorokat pl. (1.32) esetében.

Az NTSC jel felépítése alapján egyértelmű, hogy a megfelelő színek helyreálításához a vevőben a színsegédvívő fázisának nagyon pontos ismerete szükséges. Ahhoz, hogy ez biztosítva legyen a sorkioltási időben az ún. hátsó vállra (ld. 1.19 ábra) beültetésre került néhány periódusnyi (9) képtartalom nélküli referenciaivívő, az ún. color burst, vagy burst jel. Ez a burst jel megfigyelhető a 1.23 ábrán is.

Ennek ellenére az NTSC rendszer továbbra is fázisérzékeny volt, hiszen fázishibát a vevőben is bármelyik alkatrész okozhatott. A QAM moduláció jelege miatt már a legkisebb fázishiba is látható színezetváltozást okozott a megjelenített képen. A PAL rendszer tervezésének egyik fő célja épp ezért a rendszer fázishibára vett érzékenységének csökkentése volt.

A PAL rendszer: Míg az egyszerű NTSC rendszer már 1953-ban bevezetésre került Amerikában, addig Európában egészen az 1960-as éveikig vártak a színes műsorszórás bevezetésére. Ennek oka, hogy az eltérő hálózati frekvencia miatt az NTSC-t nem lehetett egy az egyben átemelni Európába (ld. később). Mire az európai rendszert kifejlesztették, az NTSC rendszer jó néhány gyengeségére fény derült, így az újon-

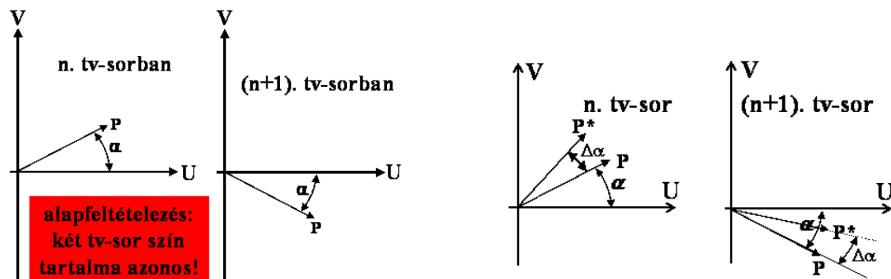


Figure 1.24. Az SMPTE color bar vizsgáló ábrának egy, illetve két sorának hullámformája sematikusan (a), és egy hulláforma monitoron (b) vizsgálva

nan kifejlesztett PAL (Phase Alternate Lines) ezek kijavítását célozta főként meg. Ennek eredményeképp a PAL rendszer más QAM modulációval dolgozik (a chroma jelek közvetlenül a modulálójelek), eltérő a színsegédvívő frekvencia, és legfontosabb újításként: egy egyszerű megoldással szinte érzéketlen a fázishibára.

Láthatuk, hogy a vevő oldalán bármilyen fázishiba a színezet jól látható torzulását okozza. Mivel a fázishiba gyakran elkerülhetetlen, ezért hatásának kiküszöbölésére a PAL rendszer a következő egyszerű megoldást alkalmazza:

- Az adó oldalon (a PAL jel létrehozása során) képezzük QAM moduláció során a V' chromajel előjelét minden második TV-sorban negáljuk meg, azaz sorról sorra fordított előjellel vigyük át (ez ekvivalens a sorról sorra változó $\pm \cos \omega_ct$ vivővel való modulációval)! Az eljárás szemléltetésére tegyük fel, hogy két egymás utána sorban minden horizontális pozícióban a színinformáció azonos. Ekkor egy adott pontra az n. és (n+1). sorban átvitt U' , V' jeleket a 1.24 (a) ábra szemlélteti pl egy lila képpont átvitele esetén.
 - Tegyük fel, hogy a vevő oldalon a vett jelhez $\Delta\alpha$ fázishiba adódik az átvitel és demoduláció során. Természetesen a fázishiba hatására az így vett színvektor mind az n., mind az (n+1). sorban azonos irányba fordul az $U' - V'$ konstellációs diagramon (azaz a $R' - Y'$, $B' - Y'$ síkon), ahogy az a 1.24 (b) ábrán látható.
 - A vevő oldalán forgassuk vissza minden második sorban a vett V' komponens előjelét és képezzük az (n+1). sor és az n. sor átlagát. Ezzel természetesen a színelek vertikális felbontását csökkentjük (az átlagképzés az apró részleteket elsimítja), azonban ennek eredménye az emberi szem színezetre vett felbontása eredményeképp az információveszteség nem látható (a horizontális felbontás már egyébként is jelentősen lecsökken az egyszerű sávkorlátozás hatására). Könnyen belátható, hogy a két vektor átlagát képezve éppen az eredeti, hibamentes színvektort kapjuk eredményül. Két sor esetén azonos sortartalom esetén tehát ezzel az egyszerű trükkkel a fázishiba hatása teljesen kiküszöbölnihető, míg levezethető, hogy változó sortartalom esetén a fázishiba az átlagvektor hosszá nak csökkenését okozza, tehát színezetváltozás helyett csak telítettségváltozást okoz.

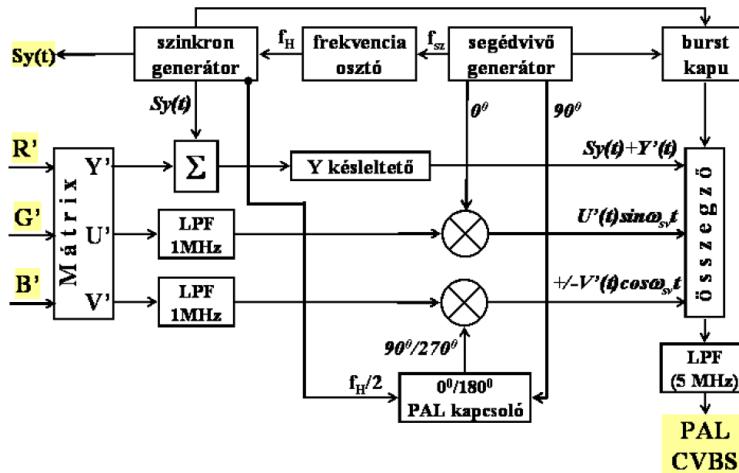


Figure 1.25. A PAL kódoló felépítése

A bemutatott módosított modulációs módszerrel még aránylag nagy fázishibák hatása is minimális hatással van a megjelenített képre. Az ok, hogy mégis több, mint egy évtizedet kellett várni a PAL rendszer bevezetésére az volt, hogy a módszer alkalmazásához (az átlagolás elvégzéséhez) a videójel soridejű készletettsére volt szükség. Ez az 50-es években analóg módon nem megoldható probléma volt amely a PAL implementálását hátráltatta.

A PAL bevezetését végül az olcsón tömeggyártható ún akusztikus művonalaik megjelenése tette lehetővé. Ez az akusztikus művonal, vagy **PAL delay line** egy egyszerű üvegtömb, amelyre egy piezo aktuátor és piezo vevő csatlakozik. Az adó a TV chroma jelével arányos mechanikai rezgéseket (ultrahang) hoz létre, amely többszörös visszaverődések után épp egy soridőnyi készletetést szenevedve ér a vevő elektródához. Az ultrahang alapú készletető vonalak egészen a 90-es évek végéig a PAL dekóderek részét képezték.

Az egyszerű PAL kódoló felépítése az eddig elmondottak alapján a 1.25 ábrán látható. Röviden összefoglalva, mind a PAL, mind NTSC esetén a kompozitjel létrehozása során a feladat a Gamma-torzított R' , G' , B' jelekből az Y' , U' , V (PAL) és Y' , I' , Q' (NTSC) jelek létrehozása, majd az U' , V' és $I'Q'$ jelek megfelelő QAM modulációja. Az így létrehozott jeleket összeadva és a kioltási időben továbbított szinkronjelekkel ellátva előáll a CVBS kompozit jel.

A kompozit videójel fizikai interface megvalósítása szabványról szabványra változó. Konzumer felhasználás (pl. kézikamerák, videólejátszók, DVD lejátszók) szempontjából a legelterjedtebb csatlakozó a sárga jelölésű RCA végződés, amely az esetleges kísérő hangtól szigetelve, külön érpáron továbbítja a kompozit videójelét.

Az S-video interface A kompozit és komponens jelek közti kompromisszumként az S-video formátum a luma és chroma jeleket külön érpáron viszi át. Ezt leszámítva



Figure 1.26. Konzumer alkalmazásokhoz használt sárga jelölésű RCA csatlakozó (a) és a luma-QAM chroma jeleket külön érpáron átvivő S-videó csatlakozó (b)

az interface jele teljesen a kompozit videóval azonosak, továbbíthat akár NTSC, akár PAL (akár SECAM) videókomponenseket: A luma tehát változatlanul alapsávban, míg a chroma a színsegédvivel modulálva kerül átvitelre. A chroma jelek modulációja elkerülhetetlen, hiszen a két független színlönbővíjű jel egy érpárra való ültetéséhez azokat legalább a sávszélességükkel megegyező frekvenciájú vivőjellel való moduláció szükséges az átlapolódás elkerüléséhez. Az S-video szabvány csatlakozója a 1.26 (b) ábrán látható.

1.4.2 Az analóg komponens videójel

A videójel komponensekét való tárolásának és továbbításának az ötlete kézenfekvő, annak ellenére, hogy a technológia ezt csak a kompozit formátum megjelenésénél jóval később tette lehetővé. Komponens videó esetén a luma és chroma (legritkább esetben az RGB komponenseket) egymástól függetlenül, külön tároljuk és külön érpáron továbbítjuk. Az ábrázolás neve analóg videójelek esetén: $Y' P'_B P'_R$.

Az $Y' P'_B P'_R$ ábrázolás esetén tehát a három átvitt jel a következő:

- Y' : az adott eszközfüggő színtérben ábrázolt luma komponens. Megjegyezhető, hogy a szükséges szinkron impulzusok az $Y' P'_B P'_R$ rendszerben ugyanúgy jelen vannak az Y' jelen. Épp ezért pl. egy $Y' P'_B P'_R$ komponens bemenettel rendelkező megjelenítő Y' bemenetére kompozit videójel szabadon rákötethető. Ez esetben a fekete-fehér TV vevőhöz hasonlóan a TV képen a fekete-fehér képre zajként-pontozódásként („chroma dots”) érzékelve a megjelenített modulált színsegédvivőt.
- P'_B, P'_R : az aktuális analóg interface dinamikatartományához átskálázott (erősített) $B' - Y', R' - Y'$ chroma jelek. Az interface-ek általában ± 0.5 V feszültségszinteket definiálnak. A P -rövidítés a kompozit videóból származik, ahol a színinformációt a színsegédvivő fázisa hordozza.

A külön kezelt luma-chroma információra egy példa a 1.27 (b) ábrán látható a már korábban is bemutatott SMPTE color bars tesztábra esetében. A komponens videójel interface leggyakrabban a 1.27 (a) ábrán látható RCA csatlakozóhármas alkalmazásával került megvalósításra.

Az analóg interface-ek közül említést érdemel még elterjedtségük miatt két további videóinterface:

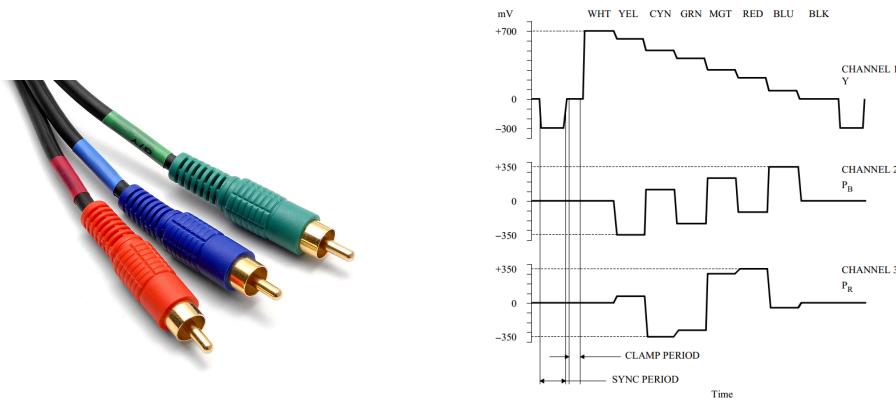


Figure 1.27. A leggyakrabban alkalmazott $Y P_b P_r$ komponens videójel továbbítására alkalmazott csatlakozó (a) és a komponens videójelek a korábbi színsáv-tesztábra esetén (b)

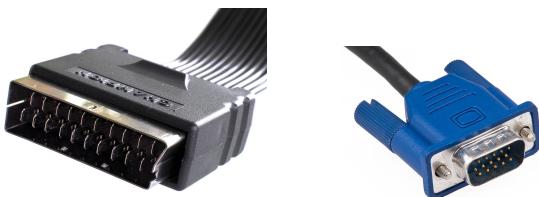


Figure 1.28. Analóg videotovábbításra alkalmazott SCART (a) és VGA (b) csatlakozók

- A SCART (vagy EuroSCART, Syndicat des Constructeurs d'Appareils Radiorécepteurs et Télésiseurs rövidítése) interface mind kompozit videójelek, mind S-video, mind *RGB* jelkomponensek kétirányú átvitelét lehetővé teszik sztereó hang és digitális jelzések továbbítása mellett. A SCART csatlakozó jelentőségét az jelentette, hogy megjelenése előtt a TV vevők videó bemenetére nem létezett szabványos interface. Gyakran a külső videójel-források jobb híján a TV vevő rádiófrekvenciás bemenetére csatlakoztak a kompozit videójelét valamelyen az adott jelforrásra előírt vivőfrekvenciára modulálva. A SCART interface 1080p HD jel átvitelére is képes volt $Y P_b P_r$ formátumra a HDMI szabvány elterjedése előtt. A tipikus 21-érintkezős SCART csatlakozó a 1.28 (a) ábrán látható
- A VGA (Video Graphics Array) a mai napig széles körben elterjedt interface videókártyák és megjelenítők (monitor, projektor, stb) közti analóg komponens videójel-átvitelre. A VGA interface alapvetően az analóg megjelenítendő (legalábbis az adott videókártya színterében ábrázolt) *RGB* komponenseket továbbítják a megjelenítő felé, külön erekben továbbítva a vertikális és horizontális (kép- és sor-) szinkronjeleket. A VGA portot az utóbbi években már szinte teljesen leváltották a DVI, HDMI és DisplayPort digitális interface-ek.

Az $Y' P'_B P'_R$ komponensjelek közvetlen digitalizálásával kapjuk az $Y' C'_B C'_R$ digitális komponens videójelek. A következő fejezet ennek a digitalizációs lépéseknek

különböző megfontolásaival foglalkozik.

Ellenőrző kérdések

- a
- b

Fejezet 2

A színpontok digitális reprezentációja

Az előző fejezet bemutatta az egyes képelemek ábrázolásának módját, és bemutatta, hogyan épülnek fel a kompozit és komponens videójelek. A digitális videójel ezen komponens videójelek közvetlen digitalizálásával nyerhetők. A digitalizálandó komponensek ritkább esetben közvetlenül a Gamma-korrigált $R'G'B'$ jelek, míg leggyakrabban a luma-chroma $YP'_B P'_R$ komponensek. A videójel digitális luma-chroma ábrázolását az ún. $Y'C'_B C'_R$ jeleknek nevezzük¹. A következő fejezet a $Y'C'_B C'_R$ jelek előállításának kérdéseivel foglalkozik.

2.1 Az $Y'C'_B C'_R$, mint színtér

A vonatkozó szakirodalomban gyakran a digitális videójel $Y'C'_B C'_R$ reprezentációjára mintegy eszközfüggő színtér tekintenek. Ismétlésként: az $Y'C'_B C'_R$ rendszer Y' luma és C' croma-jeleit az RGB jelekből a

$$\begin{aligned} Y' &= k_r R' + k_g G' + k_b B', \\ P'_R &= k_1 (R' - Y') = \frac{1}{2} \frac{1}{1 - k_r} (R' - Y') \\ P'_B &= k_2 (B' - Y') = \frac{1}{2} \frac{1}{1 - k_b} (B' - Y') \end{aligned} \tag{2.1}$$

számítható $Y'P'_B P'_R$ komponensek közvetlen digitalizálásával kaphatjuk. Az egyenletekben $R', G', B' \in \{0, 1\}$ a Gamma-korrigált színkoordinátái az ábrázolt színpontnak adott eszközfüggő színtérben, $k_{r,g,b,1,2}$ pedig színtértől függő konstansok. A Gamma-korrekciónról az előző fejezetben láthattuk, hogy analóg esetben egy kb. $0.4 - 0.5$ hatványfüggvényű nem-lineáris előtorzítást jelent. Digitális formátumok esetén a korrekció szigorúan definiált, ahogy később látni fogjuk. A $k_{r,g,b}$ konstansok

¹Az elnevezéseket gyakran hibásan használják, pl. $Y'C'_B C'_R$ helyett $Y'U'V'$ jelölést alkalmazva, ami helyesen nyilvánvalóan az analóg PAL kompozitjelet jelöli.

az adott színtérhez tartozó relatív fénysűrűség-együttetők, míg k_1, k_2 együtthatók a színkülönbségi jeleket a $P'_R \in \{-0.5, 0.5\}$, $P'_B \in \{-0.5, 0.5\}$ tartományba skálázzák (az előző fejezetben láthattuk, hogy $R' - Y'$ dinamikatartománya $\pm 1 - k_1$, $B' - Y'$ dinamikatartománya $\pm 1 - k_3$. Ebből következik az egyenletek jobb oldala).

Egyszerű példaként tekintsük a HD szabvány színterét. A szabványos alapszínek használatával a luma jel az R', G', B' jelekből az

$$Y' = 0.2126 R' + 0.7152 G' + 0.0722 B' \quad (2.2)$$

együttetőkkal számítható. Ekkor az $R'G'B'$ -színterből a $Y'P'_B P'_R$ térbe valót transzformációt

$$\begin{bmatrix} Y' \\ P'_B \\ P'_R \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} k_r & k_g & k_b \\ -\frac{1}{2} \frac{k_r}{1-k_b} & -\frac{1}{2} \frac{k_g}{1-k_b} & \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} & -\frac{1}{2} \frac{k_g}{1-k_r} & -\frac{1}{2} \frac{k_b}{1-k_r} \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} R' \\ G' \\ B' \end{bmatrix} =$$

$$= \begin{bmatrix} 0.2126 & 0.7152 & 0.0722 \\ -0.1146 & -0.3854 & 0.5000 \\ 0.5000 & -0.4542 & -0.0458 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} R' \\ G' \\ B' \end{bmatrix} \quad (2.3)$$

írja le. Az adott így megadott $Y'P'_B P'_R$ színtérben fix Y' értékek mellett az ábrázolható színek halmozát xy ábra mutatja be.

Az analóg videójel tehát a megjelenítendő kép képpontjainak ezen $Y'P'_B P'_R$ koordinátáit tartalmazza sorról sorra a kioltási időkkel és az ebben jelenlévő szinkronjelekkel együtt. A videójel digitalizációja során ezen komponens-jelek digitális ábrázolása a feladat. A digitalizálás három fő lépésből áll: az időben folytonos videójel átlapolódásgátló szűrése, az időben folytonos videójel mintavétele és az értékkészletben folytonos jelek megfelelő kvantálása, azaz digitális ábrázolása.

A mintavételei frekvencia pontos megválasztása adott képformátum paramétereit (pl. képfrekvencia, sorok száma, stb.) alapján történik. Ezzel a kérdéssel konkrét képformátumok esetét tárgyalva a következő fejezet foglalkozik részletesen. A következőkben a színes $Y'P'_B P'_R$ képpontok digitális reprezentációját, azaz az $Y'C'_B C'_R$ komponenseket tárgyaljuk.

2.2 A perceptuális kvantálás a mintánkénti bitszám

Vizsgáljuk elsőként, milyen kvantálási karakterisztikát kell alkalmazni a minél hatékonyabb diszkrét ábrázolás eléréséhez, ezzel rávilágítva a Gamma-korrekciónak valódi jelenlegi szerepére! Tételezzük fel, hogy a kvantálandó jel a világosság, azaz a lineáris Y relatív fénysűrűség (tehát nem a Gamma torzított Y' luma jel)! A kvantálási karakterisztika meghatározásához kiindulásul az emberi látás világosságérzékelésnek tulajdonságai szolgálnak.

Ökölszabályként elmondható, hogy képi reprodukció során a képen megjelenített csúcsfehér² fénysűrűségéhez képest az 1 %-nyi fénysűrűségszintek alatt az emberi

²maximális diffúz fehér fény

szem nem képes az árnyalatok között különbséget tenni, pusztán fekete színt érzékel. Más szóval ez azt jelenti, hogy a reprodukálandó fénysűrűségszintek dinamikatartománya 100:1.

Emellett láthattuk, hogy átlagos megvilágítási körülmények között az emberi szem fénysűrűségre vett világosságérzékelése közel logaritmikus (a fénysűrűség-érzékelt világosság görbe közel logaritmikus függvény) a kontrasztérzékenység kb. 1 %. Ez azt jelenti, hogy két különböző fénysűrűségű felület akkor megkülönböztethető, ha a fénysűrűségeik aránya legalább 1.01. Később ezt az összefüggést pontosították, a CIE L* karakterisztikája alapján—amely nagyobb tartományban írja pontosabban le az emberi látás világosságérzéklését—az érzékelt világosság a fénysűrűség kb. 0.4 hatványkitevőjű hatványfüggvénye.

Ez két elvárást támaszt a kvantálás során a teljes dinamikatartomány kvantálásához látható kvantálási zaj nélkül

- A legnagyobb és legkisebb ábrázolt fénysűrűségszint aránya legalább 100:1
- A szomszédos (N. és (N-1).) kódszavak fénysűrűségeinek hányadosa legfeljebb 1.01, azaz relatív különbségük 1 %

A megfelelő kvantálásra ellenpéldaként vizsgáljuk, mi a probléma pl. lineáris kvantálás alkalmazásával, azaz ha az Y világosságjel kvantálása során a relatív fénysűrűség $Y \in \{Y_0, 100Y_0\}$ dinamikatartományának elemihez lineárisan rendelnénk hozzá a digitális kódokat. A kvantálást tehát a

$$q = \lfloor (2^N - 1) \cdot \frac{Y - Y_0}{Y_1 - Y_0} \rfloor \quad (2.4)$$

leképzés valósítja meg, ahol $\lfloor \cdot \rfloor$ az legközelebbi egészhez kerekítés operátora, és a kódolandó dinamika tartományból eredően $Y_1 = 100Y_0$. Hasonlóan az q . kódszóhoz tartozó világosságérték

$$Y^q = q \cdot \frac{Y_1 - Y_0}{2^N - 1} + Y_0. \quad (2.5)$$

Vizsgáljuk ekkor a szomszédos kódszavak relatív különbségét:

$$\frac{Y^{q+1} - Y^q}{Y^q} = \frac{1}{q + \frac{2^N - 1}{99}}. \quad (2.6)$$

Ez alapján pl. $N = 8$ bites kvantálás esetén a $q = 100$ -as kód esetére

$$\frac{Y^{101} - Y^{100}}{Y^{100}} \approx 0.01 = 1 \%,$$

azaz a szomszédos kódokhoz tartozó világosságértékek éppen a megkülönböztethetőség határán vannak. Kisebb és nagyobb kódszavak (pl. 20 és 21, 200 és 201) esetén ugyanez a relatív különbség

$$\frac{Y^{21} - Y^{20}}{Y^{20}} \approx 0.05 = 5 \%, \quad \frac{Y^{201} - Y^{200}}{Y^{200}} \approx 0.005 = 0.5 \%,$$

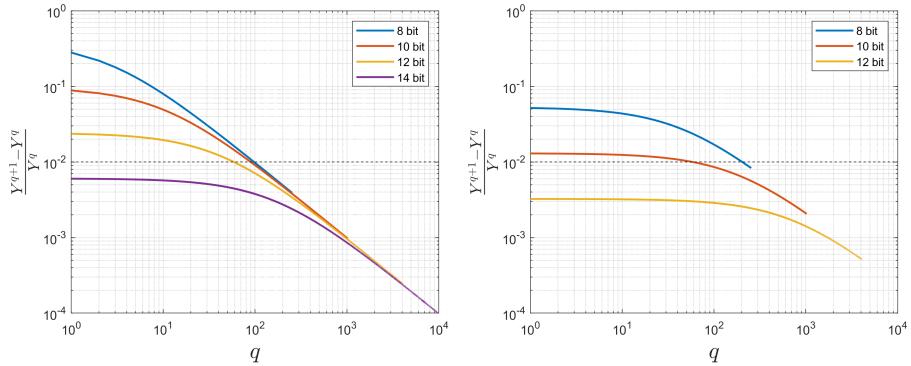


Figure 2.1. Az szomszédos kódszavakhoz tartozó fénysűrűségek relatív különbsége lineáris (a) és perceptuális (b) kvantálás esetén.

Egyértelmű, hogy a 100-as kód alatti kódok esetében a egyes kódszavakhoz tartozó világosságszintek jól megkülönböztethetők. Ennek hatásaként a világosságjel lineáris kvantálása esetén a sötét árnyalatok esetén a különböző kvantálási szintek határa láthatóvá válna, ún. sávosodás (banding) jelenne meg a képen. A bitmélység növelésével természeten ez a sávosodás elkerülhető: a legnagyobb relatív eltérés a 0 és 1-es kód között található. A minimális bitszám amelyre (2.6) relatív különbség már $q = 0$ -re is 1 %-nál nagyobb

$$\frac{99}{2^N - 1} \leq 0.01 \quad N \geq 13.27 \quad (2.7)$$

alapján $N = 14$ esetén teljesül, azaz a 14 bites lineáris kvantálás megfelelő lenne³. Ugyanakkor (2.2) összefüggésből látszik, hogy a 100-as kód fölötti tartományban a kvantálási lépcsők kihasználtsága rossz, a világosságjel feleslegesen finoman kvantált.

Kézenfekvő az ötlet, hogy az Y relatív fénysűrűség helyett az érzékelt, szubjektív világosságinformációt kvantáljuk, így a kvantálási szintek közti szubjektív világosságérzet-különbség állandó. A CIE L^* görbüje alapján a szubjektív világosság az Y relatív fénysűrűség 0.4-es kitevőjű hatványaként közelíthető. A kvantálás előtt az Y koordináta ennek megfelelő nem-lineáris előtorzításával tehát **perceptuális kvantálás** érhető el. A kvantálási leképzést és az egyes kvantálási szintekhez tartozó fénysűrűségértékeket ebben az esetben a

$$q = \lfloor (2^N - 1) \cdot \frac{Y^{0.4} - Y_0^{0.4}}{Y_1^{0.4} - Y_0^{0.4}} \rfloor \quad Y^q = \left(q \cdot \frac{Y_1^{0.4} - Y_0^{0.4}}{(2^N - 1)} + Y_0^{0.4} \right)^{\frac{1}{0.4}} \quad (2.8)$$

alakban adhatjuk meg. Ebből az összefüggésből már könnyen meghatározhatjuk az szomszédos kódszavakhoz tartozó fénysűrűségértékek relatív távolságát, ahogy az a 2.1 (b) ábrán látható. Megfigyelhetjük, hogy perceptuális kvantálás alkalmazásával

³Ennek megfelelően a kamerák gyakran a nyers képformátum 14 bites lineáris ábrázolást alkalmaznak, amelyből a digitális Gamma-torzítás után újrakvantálással hozzák létre a végleges kimenetet.

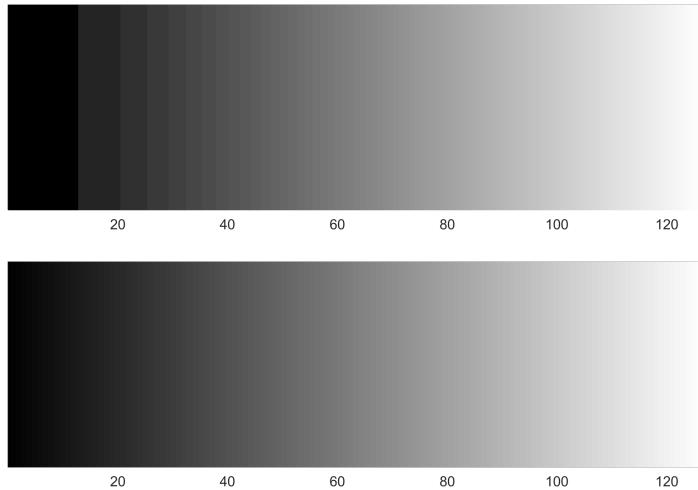


Figure 2.2. Kvantált szürkeskála 7 bites lineáris (a) és perceptuális (b) kvantálás alkalmazása esetén. Lineáris kvantálás esetén a $1/q + \frac{2^7 - 1}{99} = 0.01$ alapján a kvantálási zaj láthatósági határa $q \approx 99$.

a szomszédos fénysűrűségek relatív különbsége a dinamikatartomány nagy részén állandó, és már 10 bites kvantálás esetén is alig nagyobb, mint 1 %⁴.

Ebből kifolyólag videó esetén stúdiószabványokban perceptuális, nem-lineáris kvantálás mellett legalább 10 bites kvantálást alkalmaznak, míg konzumer célokra (pl. állókép esetén JPEG, műsorszórás, MPEG) elegendőnek ítélték a 8 bites ábrázolást. Ennek megfelelően pl. az ITU-601 standard defintion és az ITU-709 HD szabványokban 8 és 10 bites reprezentációt írnak elő, a perceptuális kvantálás megvalósításának módjának és a pontos karakterisztikájának szigorú előírásával. Ezt tárgyaljuk a következő szakaszban.

2.3 A gamma-korrekció célja és megvalósítása

Az előzőekben láthattuk, hogy digitalizálás előtt az Y fénysűrűség kb. 0.4-es hatványfüggvényvel való előtorzításával közelítően perceptuális kvantálás érhető el (azaz a szubjektív világosságérzet kvantálása). Ennek hatására a kvantálási zaj a teljes dinamikatartományban egyenletesen oszlik el, és nem okoz jól látható sávosodást a kis fénysűrűségű területeken, mint lineáris kvantálás esetén, ahogy az a 2.2 ábrán megfigyelhető.

Vizsgáljuk most, hogyan valósítható meg a perceptuális kvantálás a gyakorlatban a videó-rendszertechnikában! Az elmondottak alapján egyszerű *RGB* forrást

⁴Harmadik opcióként logaritmikus kvantálást alkalmazva elérhető lenne, hogy a kódszavak elhelyezkedése feleljen meg az 1.01 relatív lépésköznek. Ekkor $1.01^q \geq 100$ alapján $q = 463$ kódszóra van szükség, aminek reprezentációjára $N = 9$ bit elegendő. Történelmi okokból (Gamma-korrekció) azonban az itt bemutatott perceptuális kvantálás került szabványosításra.

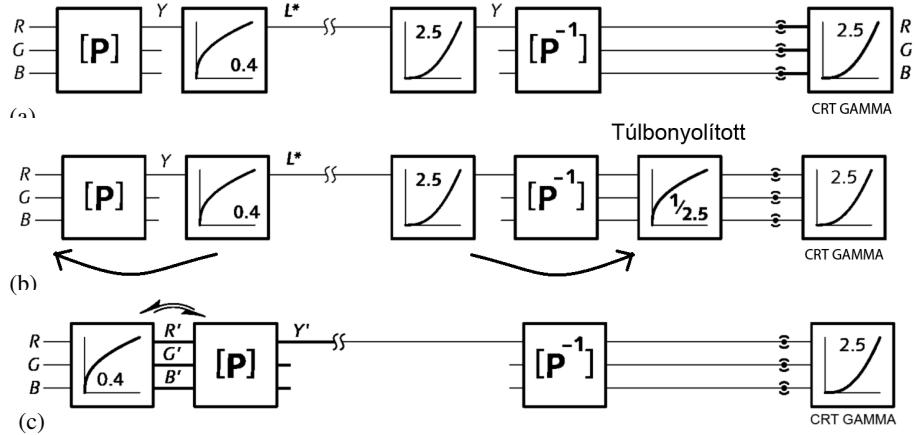


Figure 2.3. .

feltételezve a perceptuális kvantálás az RGB jelekből képzett Y relatív fénysűrűség nem-lineáris, kb. 0.4-es hatványfüggvényvel való torzítás utáni (tehát az L^* szubjektív világosságjáról) kvantálásával oldható meg. Ekkor vevőoldalon (kijelző) digitális-analóg átalakítás után a megfelelő inverz-torzítás után az Y összetevő visszanyerhető és a megfelelő inverz-transzformáció után az RGB jelek kijelezhetők.

A kvantálás kérdései során nem vettük eddig figyelembe eddig a gamma-korrekción: Gamma-korrigálás nélkül a kijelző nem-lineáris átvitele a megjelenített kép jól látható gamma-torzításához vezetne, amelyet tehát még a megjelenítés előtt egy kb. 0.4 hatványkitevőjű gamma-korreciós görbüvel korrigálni kell. Ez egy újabb, második nem-lineáris torzítás alkalmazását igényelné a dekóderoldalon, amely az analóg időkben természetesen drága, és feleslegesen bonyolult megoldásnak számított.

Vegyük észre azonban azt a szerencsés, de teljesen véletlen tényt, hogy a gamma-korreciós hatványfüggvény kitevője pontosan megegyezik az emberi látás világosságérzékelést leíró L^* hatványfüggvényével, azaz a perceptuális kvantálást megvalósító görbüjével. Az egyszerűsítés kedvéért szakadjunk el a szigorú perceptuális kvantálás elvétől és adó oldalon cseréljük meg a nem-lineáris torzítást és a P -vel jelölt $RGB \rightarrow Y, R - Y, B - Y$ lineáris transzformációt! Ennek hatására két dolog történik:

- Az adó oldalon nem a $L^* = Y^{0.4}$ jelet kvantáljuk, hanem az $R^{0.4}, G^{0.4}, B^{0.4}$ jelekből képzett Y' **luma** jelet. Mint láthattuk, fehér színekre ($R = G = B$) a luma jelre igaz, hogy $Y^{0.4} = Y'$, egyéb színekre a luma jel tartalmaz színinformációt is. Az így megvalósított kvantálás tehát fehér színekre valóban perceptuális kvantálást valósít meg, egyéb színekre ezt csak jól közelíti.
- A vevő oldalon a CRT korrekciós görbüje és az $L^* \rightarrow Y$ görbe eredőben épp lineáris átvitelt valósít meg (a görbék „kioltják egymást”).

Az így kapott rendszertechnika tehát egyetlen nem-lineáris átvitel alkalmazását igényli



Figure 2.4. A Bartleson-Breneman hatás illusztrációja.

forrásoldalon és a teljes rendszer az eddig is tárgyalt Gamma-korrekciónak valósítja meg.

Ezzel tehát most már láthatjuk a Gamma-korrekciónak tényleges, jelenlegi szerepét: Habár manapság már a CRT kijelzőket szinte teljesen leváltották az LCD és LED alapon működő kijelzők, mégis a Gamma-korrekciónak változatlanul alkalmazzák forrásoldalon. Jelentősége ma már **nem** a CRT képcsövek karakterisztikájának kompenzációja, hanem az érzékeléshez illeszkedő perceptuális kvantálás megvalósítása.

Manapság természetesen a nem-lineáris átvitel digitális megvalósítása nem számít költséges feladatnak. A jelenlegi megjelenítők vezérlőfeszültség-fényesség karakterisztikája erősen nemlineáris, kijelzőről kijelzőre változik és jellemzően a CRT-k átvitelétől eltérő. Emiatt kijelző oldalon egyrészt a gamma-torzítást semlegesíteni kell, illetve a kijelző átvitelének megfelelően az *RGB* jelek előtorzítása szükséges. Ezt a feladatot jellegzetesen közvetlenül kijelzés előtt megfelelő Look-up-Table alkalmazásával oldják meg.

A perceptuális kvantálás megvalósításához a különböző digitális formátumok a gamma-torzítást szabványos módon előírják. Ezen nem lineáris transzferkarakterisztikák a szabványban ún. **opto-elektronikus transzfer karakterisztika** néven szerepelnek. Pontos megválasztásuknak két fő szempontja van:

- A perceptuális kvantálás megvalósítása
- A megjelenítési körülmények kompenzációja

Megjelenítési körülmények kompenzációja:

Eddigi vizsgálatunk során az emberi látás jellemzői alapján a Gamma-korrekciónak exponensét 0.4-re választottuk. Mégis, a gyakorlatban ennél gyakran magasabb hatványkitevőket alkalmazznak. Ennek oka a megjelenítési körülményekre vezethető vissza: [1.14](#) ábrán látható, hogy az RGB jelek 1-nél nagyobb hatványkitevőjű torzítása a kontraszt növekedéséhez és a színek telítéséhez vezet. Ismert tény, hogy a Stevens (Bartleson-Breneman) és a Hunt hatás alapján sötét környezetben a sötét árnyalatok megkülönböztetési képessége romlik, a kép észlelt kontrasztja csökken, a színek színezettsége csökken. A Bartleson-Breneman hatás pl. a [2.4](#) ábrán figyelhető meg.

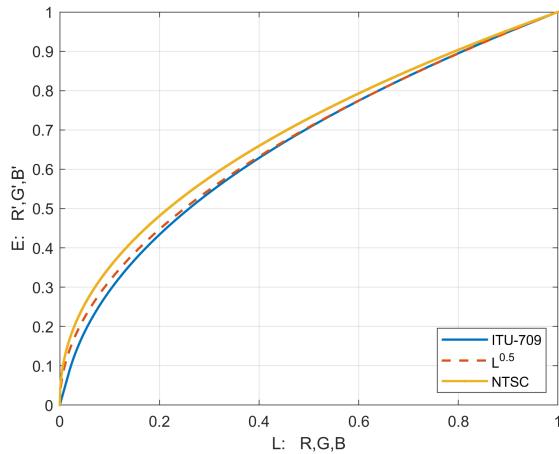


Figure 2.5. Az ITU-709 HD szabvány (és SD szabvány) és az NTSC (1/2.2-es) gamma-karakterisztikája.

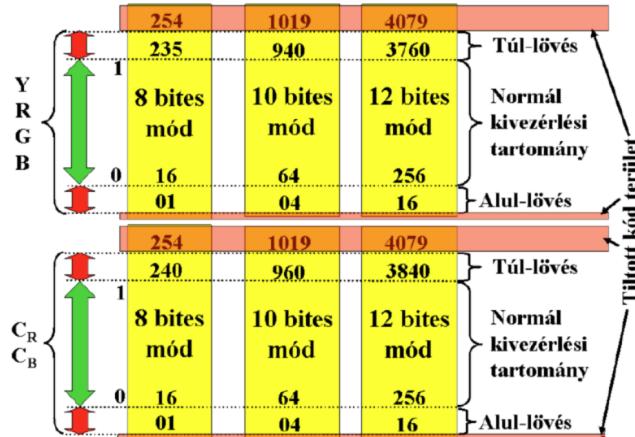
Látható, hogy az emberi látás világosságérzékelése már képen belül is jelentősen változik a háttérvilágítás függvényében: Egyrészt világos háttér előtt az érzékeltek kontraszt (legvilágosabb és legsötétebb árnyalat aránya) nagyobb, a sötét háttérhez képest. Másrészt világos háttér előtt a világos árnyalatok által keltett világosságkülönbség nő, a sötét árnyalatok által keltett kontraszt csökken. Sötét háttér előtt a helyzet megfordul. Ez azt jelenti, hogy a világos háttér előtt a látás világosság-érzékelése 0.4-nél kicsit nagyobb, sötét háttér előtt 0.4-nél kisebb hatványfüggvénnel közelíthető.

Ha tehát a képi reprodukció helyszínén a környezeti fénysűrűség kicsi (pl. mozi) a megfelelő kontraszt és telítettség eléréséhez a kép előtorzítása szükséges. Ennek módja olyan Gamma-korrekciónak a tényező előírása, amely a megjelenítő Gamma-torzítása után egy nem-lineáris, 1-nél kicsivel nagyobb kitevőjű eredő átvitelt valósít meg, így növelve a kontrasztot és a telítettséget. A megfelelő Gamma-korrekciónak tehát a megjelenítési körülmények hatása kompenzáálható.

Ez alapján pl. TV képernyőn való megjelenítéshez az ITU-709-es HD szabvány által definiált opto-elektronikus átviteli függvény a

$$E = \begin{cases} 4.500L, & \text{ha } L < 0.018 \\ 1.099L^{0.45} - 0.099, & \text{ha } L \geq 0.018, \end{cases} \quad (2.9)$$

alakú, ahol $L \in \{R, G, B\}$. A görbe egy hatványfüggvényből és egy lineáris kezdeti szakaszból áll. Ez a lineáris szakasz megakadályozza, hogy a görbe meredeksége (azaz a sötét árnyalatok erősítése) végtelen nagy legyen, amely erősítés a kaméra érzékelőjének zaját látható nagyságúra erősítené. Ahogy az [refFig:itu709](#) ábrán látható, a teljes görbe jól közelíthető egy $L^{0.5}$ függvénnnyel. A HD szabvány a ki-jelző oldalon minden esetben egy $\gamma_D \approx 2.5$ -kitevőjű torzítást eredményez, amely egy átlagos nap-pali megvilágítása mellett a készítők által elérni kívánt kontrasztot eredményezi.

Figure 2.6. A digitális $Y'C'_B'C'_R$ kódszavak dinamikatartománya.

Ezzel szemben pl. a mozis célra szánt DCI-P3 szabvány a mozivászon megjelenített kép 1.5-ös nem-lineáris torzítását írja elő⁵. A gyakorlatban természetesen a jelenlegi LCD kijelzők esetében a Gamma-torzítás (vagy éppen az eredő Gamma) szabadon állítható a néző számára optimális kontraszt beállítására.

2.4 A digitális ábrázolás dinamikatartománya

Az előzőekben láthattuk, hogy a perceptuális kvantálás lehetővé teszi az SD és HD tartalomra szánt színtér 10 biten való ábrázolását, valamint konzumer és műsorszórási célokra már 8 bites ábrázolás is kielégítő eredményt ad. Kézenfekvő lenne a rendelkezésre álló teljes dinamikatartomány kihasználása a digitális tartalom ábrázolására, azaz pl. a világosságjel 8 bites ábrázolása esetén a $\{0, 255\}$ tartomány kihasználása úgy, hogy 0 a feketéhez, 255 a fehérhez tartozó kódszó. Ezt az ún. full range hozzáállást alkalmazza pl. a JPEG kódoló, illetve számos közvetlenül RGB koordinákkal dolgozó képszerkesztő szoftver.

Videotechnika szempontjából $Y'C'_B'C'_R$ ábrázolás mellett gyakoribb az **narrow range** dinamika tartomány alkalmazása. Ebben az esetben a teljes dinamikatartomány csak egy részét töltik ki az érvényes $Y'C'_B'C'_R$ (vagy éppen RGB) értékek, az érvényes kódszavak alatt és fölött ún. **footroom** és **headroom** található. Ezek a kódtartományok csak feldolgozás során (szűrések, mintavételi konverzió stb.) kihasználtak, a tárolás és továbbítás során nem tartalmaznak érvényes videóadatot. A headroom és a footroom célja a kép szűrése, feldolgozása során esetlegesen fellépő túl- és alullövések (Gibbs-jelenség) kezelése, tárolása adatvesztés (clipping) nélkül.

⁵Valójában pl. HD esetén a teljes produkciós lánc minden eleme jól definiált, szabványosított. A képi tartalmat úgy állítják elő, hogy az a kívánt (szubjektív esztétikus) módon jelenjen meg egy szabványos átlagos megjelenítési környezetben, amelyet a ITU-R BT.2035 szabvány definiál, szabványos ITU-R BT.1886 szabvány szerinti referencia képernyőn megjelenítve.

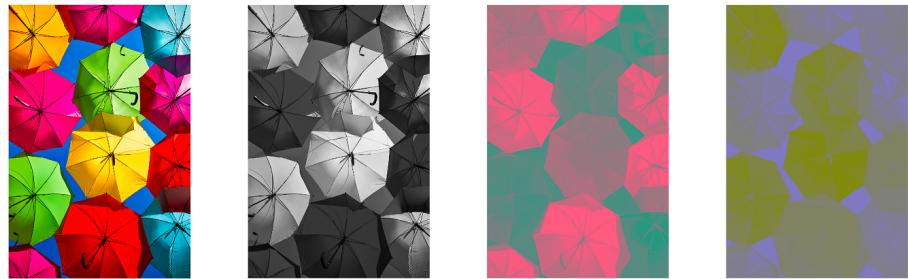


Figure 2.7. Az $Y'C'_B C'_R$ komponensek tartalma egyszerű teszkép esetén. Megjegyezhető, hogy a C_B és C_R komponensek a színpont színezetét írják le $\{-0.5, 0.5\}$ dinamikatartományban, a tartalmuk ábrázolása így nem egyértelmű. Jelen ábrán az egyszerűség kedvéért $Y = 0.5$ mellett mutatja a színtartalmat ()

8 bites reprezentáció esetén luma (Y'), illetve esetlegesen R' , G' , B' jelekre a footroom 15 kódszónyi, míg a headroom 19 kód széles, így a luma jel 0 és 219 között vehet fel értékeket, tehát $16 \leq Y' \leq 235$ (A 0 és 255 kód szinkronizációs célokra foglalt). A headroom és footroom aszimmetriájának valódi nyomás oka nincsen.

A C'_B és C'_R jelek esetén a nullszint a dinamikatartomány közepe, azaz a 128-as kód, míg headroom és footroom azonosan 15 kódnyi, azaz $16 \leq C'_B, C'_R \leq 240$.

Magasabb bitszámon való ábrázolás esetén minden előbb leírt jelszint arányosan skálázódik. Az $Y'C'_B C'_R$ jelszintek tehát az $Y'P'_B P'_R$ analóg jelszintekből a

$$\begin{bmatrix} Y' \\ C'_B \\ C'_R \end{bmatrix} = D \cdot \begin{bmatrix} 16 \\ 128 \\ 128 \end{bmatrix} + D \cdot \begin{bmatrix} 219Y' \\ 224P'_B \\ 224P'_R \end{bmatrix} \quad (2.10)$$

összefüggéssel számítható, ahol $D = 2^{N-8}$, N -el a bitszámot jelölve.

2.5 A színkülönbségi jelek alulmintavételezése

Az világosság és színinformáció külön kezelésének—azaz az $R'G'B'$ színpontok luma+chroma reprezentációjának—két nagy előnye volt bevezetésük idejében. Egyrészt történelmileg fontos előny a korai fekete-fehér TV vevőkkel való visszafelé kompatibilitás. Másrészt az ábrázolásmód jobban illeszkedik az emberi színérzékelés modelljéhez⁶: az emberi látás színezet-információra vett kisebb felbontása lehetővé teszi az analóg chroma jelek sávszélesség-csökkentését. Digitális ábrázolás, azaz $Y'C'_B C'_R$ reprezentáció esetén ez a csökkentett felbontású színjel-ábrázolást a **chroma-alulmintavételezés (chroma subsampling)** valósítja meg.

⁶Habár az emberi szemben a fényérzékelés három különböző, jellemzően vörös, zöld és kék árnyalatokra érzékeny fotoreceptorral történik, az opponens színelmélet alapján a látóidegeken már egy világosságinformáció-jellegű és két színezetet lefró ingerület terjed

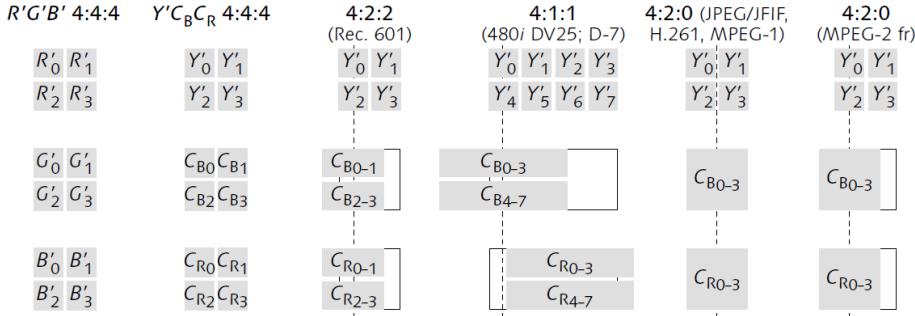


Figure 2.8. A leggyakrabban alkalmazott chroma mintavételi struktúrák szemléltetése.

2.5.1 A mintavételi struktúra jelzése

Az $Y'C'_B C'_R$ komponensek tartalma egy egyszerű mintakép esetén a 2.7 ábrán látható. Egyértelmű, hogy a színezet-tartalom ritkán tartalmaz apró részleteket (nagyfrekvenciás tartalmat), így a chroma jeleket elegendő kisebb felbontással tárolni. A chroma jelek felbontása a horizontális és vertikális irányban is csökkenthető, jellegzetesen a luma jel felbontása felére, vagy negyedére választják, azaz alulmintavételezik. Így különböző mintavételi struktúrák, vagy sémák (subsampling scheme) alakíthatóak ki. A chroma jel felbontásának a lumához képest változását a horizontális és vertikális irányban a

$$J : a : b : \alpha \quad (2.11)$$

mintavételi struktúra jelzéssel adható meg, ahol az egyes betűk a következőket jelölik:

- J : a horizontális referencia szám. Eredetileg (NTSC és SD esetén) a luma jel mintavételi frekvenciáját jelölte $f_s^{Y'} = J \cdot 3\frac{3}{8}$ MHz formában (azaz hányszorosa a luma jel mintavételi frekvenciája az NTSC rendszer színsegédvivő-frekvenciájának). A HD formátumok esetében már $J = 22$ nagyságú értékeket kellett volna jelölni. Ehelyett végül referenciaértékként fixen 4-re választják, amelyhez képest megadhatjuk a chroma jelek alulmintavételezésének mértékét.
- a : a J pixelre eső chroma (C_B és C_R) minták száma egy sorban, tehát a színkülönbségi jelek vízszintes irányú alulmintavételezésének mértéke a lumához képest. Így pl. $J : a = 4 : 2$ a chromaminták számának felezését jelöli a vízszintes irányban.
- b : a chroma minták függőleges irányú alulmintavételezésének jelzése. Ha $b = a$, akkor nincs vertikális alulmintavételezés. Ha $b = 0$, akkor a 2:1 arányú alulmintavételezés történik (azaz a chroma jel vertikális felbontása a luma fele).
- α : a színkulcsolási (pl. green box) csatorna jelenlétét jelzi. Ha van színkulcsolás, akkor $\alpha = J$, máskülönben nem jelöljük.

Természetesen a chroma jelek alulmintavételezése egyszerű veszteséges tömörítésként fogható fel, a tárolás és továbbítás során létrejövő adatmennyiségek csökkentésére alkalmas. Megjelenítés előtt az alumintavételezett chroma jelek felbontását megfelelő eljárással vissza kell állítani az eredetire, amely után a megjelenítendő $R'G'B'$ jelek kiszámíthatók.

2.5.2 A gyakran alkalmazott mintavételi struktúrák

A leggyakrabban alkalmazott chroma mintavételezési struktúra a 2.10 ábrán láthatóak:

- **4:4:4:** Ezen mintavételi struktúra esetén sem horizontális, sem vízszintes alulmintavételezés nem történik, a chroma jelek felbontása a luma jelével megegyező. Ez esetben választható közvetlen $R'G'B'$ ábrázolás is az $Y'C'_B C'_R$ helyett. Konzumer berendezésekben nem alkalmazzák, filmstúdiókban (pl. CGI feldolgozás, filmsz kennelés, utómunkálatok során gyakrabban). Elsőként az ITU-2020 UHD ajánlásban jelent meg szabványosított formában. Egy pixel ábrázolása 8 bites bitmélység esetén $3 \cdot 8$ bit = 24 bit adatigényű.
- **4:2:2:** A chroma jelek vízszintes felbontása a luma jelek fele, míg függőlegesen nincs alulmintavételezés. A chroma minták vízszintesen minden második luma mintával megegyező pozícióban helyezkednek el (**cosited**) (ld. később). Ez az alapvető SD és HD stúdióformátum, konzumer célra inkább csak high-end berendezések alkalmazzák. Mivel jut pixelre egy C_R és egy C_B minta, egy pixel ábrázolása 8 bit/komponens esetén $(1 + 2 \cdot \frac{1}{2}) \cdot 8$ bit = 16 bit-et vesz igénybe, így a tömörítési tényező 4:4:4-hez képest $\frac{2}{3}$.
- **4:1:1:** Manapság ritkábban alkalmazott mintavételi struktúra, DV kézikamerák, olcsóbb konzumer elektronikák használták. A chroma minták vízszintes felbontása a luma felbontásának negyede, függőlegesen nincs alulmintavételezés. Mivel 4 pixelre jut egy-egy chroma minta, így egy pixel ábrázolása 8 bit/komponens esetén $(1 + 2 \cdot \frac{1}{4}) \cdot 8$ bit = 12 bit-et vesz igénybe. A tömörítési faktor 4:4:4-hez képest $\frac{1}{2}$.
- **4:2:0:** A manapság is legelterjedtebb, a digitális műsorszórás és lokális, digitális videótárolás mintavételi struktúrája. A chroma jelek mind horizontálisan, mind vertikálisan felezett felbontásúak a lumához képest. Hasonlóan a 4:1:1-hez, mivel 4 pixelre jut egy-egy chroma minta, így egy pixel ábrázolása 8 bit/komponens esetén $(1 + 2 \cdot \frac{1}{4}) \cdot 8$ bit = 12 bit-et vesz igénybe, és a tömörítési faktor 4:4:4-hez képest $\frac{1}{2}$.

A 4:2:0 mintavételi struktúra megvalósítása két módon lehetséges, ahol a módszerek között a chroma minták horizontális helye tesz különbséget:

- A JPEG és MPEG-1 mintavételi struktúrája esetében a chroma minták horizontálisan minden második luma-minta **közé** esnek.
- MPEG-2 és újabb kódolok esetén a chroma minták horizontálisan **egybeesnek** minden második luma-mintával.

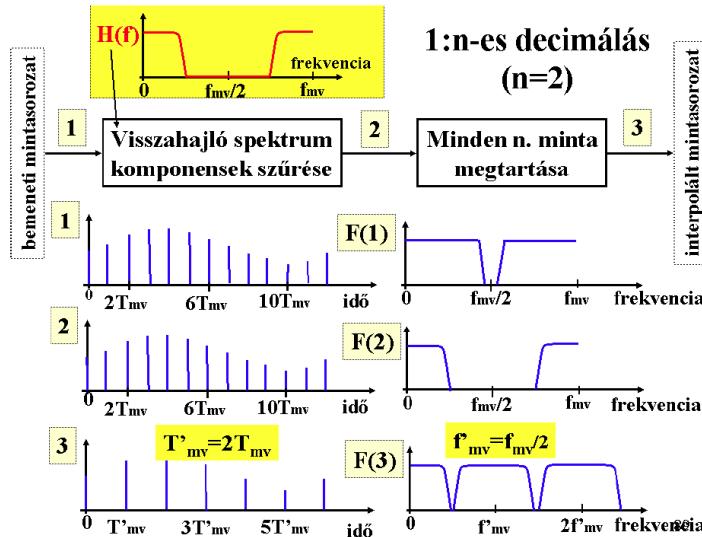


Figure 2.9. A decimálás (alulmintavételezés) folyamatábrája: (1) a bemeneti jel, és $F(1)$ a bemenő jel spektruma. (2) az átlapolódásgátló szűró kimenete és $F(2)$ ennek spektruma. (3) a kimeneti jel.

Felmerülhet a kérdés, hogy hogyan értelmezhető a chroma minták helye a luma-mintákhoz képest. A ennek megválaszolásához fontos ismerni, milyen jelfeldolgozási lépések szükségesek a különböző mintavételi struktúrák előállításához.

2.5.3 A mintavételi struktúra-konverzió kérdései

Láthatunk, hogy a chroma jelek csökkentett felbontású tárolása két fontos jelfeldolgozási lépést igényel:

- adó oldalon az $R'G'B'$ jelekből képzett chroma jelek csökkentett mintavételi frekvenciával való mintavételezése, vagy eleve dugaljás ábrázolás esetén a mintavételi struktúrának megfelelően chroma minták elhagyása, azaz **decimálása**
- vevő oldalon a megjelenítéshez a hiányzó minták pótlása, azaz **interpolációja**, majd az $R'G'B'$ komponensek számítása és megjelenítése.

A decimálás megvalósítása Általánosan, decimálás során a feladat a bemeneti jel mintavételi frekvenciájának csökkentése. Jól ismert tény, hogy egy jel mintavételezése hatására a folytonos jel spektruma a mintavételi egész számú többszörösein ismétlődni fog. Emiatt ha a jel sávszélessége nagyobb, mint a mintavételi frekvencia fele a spektrumok átlapolódnak, és a jel nem állítható vissza mintáiból. Videotechnikában az átlapolódás jól látható zavaró hatással van a visszaállított képre, így a szabványok szigorúan definiálják a mintavételezés előtt az analóg jel sávkorlátozásához szükséges

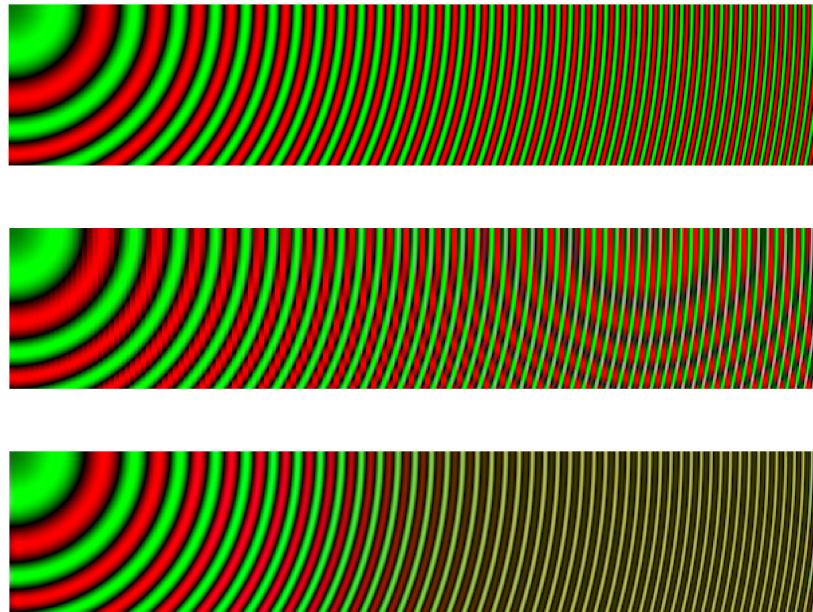


Figure 2.10. Példa a színkülönbségi jelek átlapolódására nem megfelelő átlapolódás-gátló szűrés esetén. A tesztkép (a) egy mind vertikális, mind horizontális irányban növekvő frekvenciájú vörös és zöld alapszín között ingadozó térbeli szinusz. A (b) ábra a tesztkép átlapolódásgátló szűrés nélküli $4:4:4 \rightarrow 4:1:1$ konverziójának eredményét mutatja be, interpoláció során egyszerű mintaismétlést alkalmazva ($\mathbf{h}_H = [1 \ 1 \ 1]^T$). A (c) ábra ideális aluláteresztő szűrést alkalmaz minden átlapolódásgátló, minden interpolációs szűrként.

aluláteresztő szűrőket. Ugyanez a jelenség fennáll eleve mintavett jel mintavételi frekvenciájának csökkentése esetén is: A mintavételi frekvencia csökkentése után a mintavett jel spektruma az új mintavételi frekvencia egész számú többszörösein fog ismétlődni, ahogy a 2.9 ábrán látható. Emiatt az átlapolódás/visszahajlás elkerülése érdekében a jelet újramintavételezés előtt az új mintavételi frekvencia felére kell sávkorlátozni ún. **átlapolódásgátló szűrés (antialiasing filtering)** alkalmazásával. A decimálás folyamatábráját a 2.9 ábra mutatja.

Vegyük észre, hogy pl. 4:4:4-ről 4:2:2-re való konverzió során a horizontális minták eldobása során a chroma jelek mintavételi frekvenciáját a felére csökkentjük. Így tehát sávkorlátozás nélkül—amely a nagyfrekvenciás részletek elkenését jelenti—a minták elhagyása után a chroma jel jó eséllyel átlapolódik. Ennek megfelelően decimálás során a mintacsökkentés előtt minden esetben a chroma-jel aluláteresztő szűrése szükséges, $4:4:4 \rightarrow 4:2:2$ konverzió esetén pl. az eredeti horizontális irányú sávszélesség felére történő sávkorlátozással. $4:4:4 \rightarrow 4:2:0$ mintastruktúra elérése esetén vertikális alulátersztő szűrés is szükséges.

Az átlapolódásgátló szűrés elhagyásának hatását az 2.10 (a) ábra mutatja $4 : 4 : 4 \rightarrow 4 : 1 : 1$ konverzió esetén. Látható, hogy az átlapolódási jelenségek ún. Moiré ábrák kirajzolódásában manifesztálódnak téren periodikus képelemek esetén⁷. A megfelelő átlapolódásgátló szűrés tehát kritikus jelentőségű.

Részletek nélkül: a képtartalom aluláteresztő szűrése, azaz a részletek „elkenése” legegyeszerűbben a szomszédos minták (pixelek) súlyozott átlagolásával történik⁸: Tételezzük fel, hogy mind vízszintes, minden függőleges irányban szűrjük a képet, azaz átlagoljuk a szomszédos mintákat. Az átlagolás során a vízszintes, illetve függőleges minták súlyát rende $\mathbf{h}_H = h_H(n)$ és $\mathbf{h}_V = h_V(n)$ vektorok tartalmazzák. Jelöljük az aktuális kép adott komponensének (pl. C_B , C_R) m . sorának n . oszlopának intenzitását $x(m, n)$ -el. Ekkor a szűrt (azaz súlyozott átlagolt) képelemek intenzitása

$$y(m, n) = \sum_{k=-\infty}^{\infty} \sum_{l=-\infty}^{\infty} x(k, l) h_V(m - k) h_H(n - l) \quad (2.12)$$

alakban adható, amely egy függőleges és vízszintes irányú konvolúciót ír le. A $h_H(n)$ és $h_V(n)$ vektorok a horizontális és vertikális szűrőegyüthetők, vagy szűrőkernelek (impulzusválaszok).

Legegyszerűbb esetben minden vertikális, minden horizontális irányban egyszerűen a két szomszédos minta átlagát képezzük. Ezt az egyszerű átlagolást a

$$\mathbf{h}_H = \mathbf{h}_V = \begin{bmatrix} 1/2 \\ 1/2 \end{bmatrix} \quad (2.13)$$

szűrőegyüthetőkkal való szűrés valósítja meg. Ez a megoldást használja a JPEG és MPEG-1 kódoló a szabványos 4:2:0 formátumra való konverzió során a chroma jelek szűrésére, minden második horizontális és vertikális minta eldobása előtt. Mivel minden chroma minta 4 szomszédos minta egyszerű átlagaként áll elő, ezért az eredményként kapott átlagminta a négy eredeti minta közé esik.

A szűrés számítágényének növelésével, hosszabb szűrőket alkalmazva a szűrés hatékonysága növelhető, a zárósávban (az decimálás utáni mintavételi frekvencia fele fölött) nagyobb elnyomás valósítható meg. Az MPEG-2 kódoló a vertikális irányban az MPEG-1-el megegyező egyszerű átlagolást alkalmaz, míg a horizontális irányban 3 minta átlagolásával hozza létre a szűrt jelet, így az MPEG-1-nél pontosabb szűrést elérve. A szűrőegyüthetők így MPEG-2 esetében

$$\mathbf{h}_V = \begin{bmatrix} 1/2 \\ 1/2 \end{bmatrix}, \quad \mathbf{h}_H = \begin{bmatrix} 1/4 \\ 1/2 \\ 1/4 \end{bmatrix} \quad (2.14)$$

Mivel a vízszintes irányban 3 minta átlagolódik, amelyek közül a középső szerepel a kimenetben a legnagyobb súlyjal, így MPEG-2 esetében a szűrt és decimált chroma minták horizontálisan minden második luma minta (azaz az eredeti chroma minta) helyével esnek egybe.

⁷A jelen mintakép a horizontális irányban periodikus, emiatt az átlapolódás hatása fokozottan látható. A mintavételi tétele nem tartása miatt (a térfelület mintázat frekvenciája nagyobb, mint amit a fennmaradó chroma mintákkal ábrázolni lehetne) az eredeti minta helyett új, belapolódó komponensek jelennek meg.

⁸Más szóval a kép FIR szűrésével

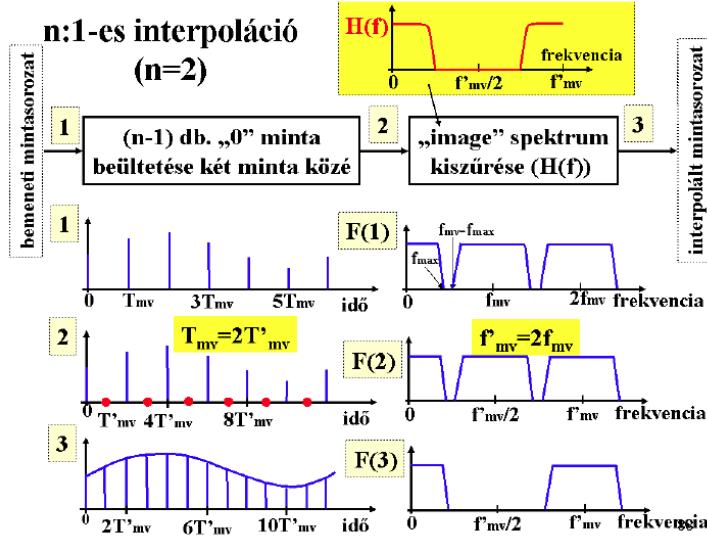


Figure 2.11. Az egyszerű lineáris szűréssel megvalósított interpoláció folyamatábrája: (1) a bemeneti jel, és $F(1)$ a bemenő jel spektruma. (2) a nullákkal kibővített bemenő jel és $F(2)$ ennek spektruma. (3) az interpolációs szűrő kimenete.

Az interpoláció megvalósítása A decimálás ellentétes műveleteként, a vevő oldali interpoláció során a feladat a bemeneti jel mintavételi frekvenciájának növelése, azaz az adó oldalon eldobott chroma minták becslése. Jelfeldolgozás szempontjából az interpoláció folyamata a 2.11 ábrán látható: A mintavételi frekvencia növeléséhez az ismert minták közé az új mintavételi pontokban 0 kezdeti értékű mintákat helyezünk el. A csupa-nulla értékű jel az eredeti jelhez adása természetesen a spektrumokat nem módosítja, azonban a valódi mintavételi frekvencia értéke azonban megnőtt, az ábrán látható példában kétszeresére. Ez alapján egyértelmű, hogy az új mintavételi pontokban a jel értéke a szomszédos minták alapján történő becslése egyenértékű a fennmaradó „image” spektrumok kiszűrésével. Az interpoláció tehát a bemenet egyszerű aluláteresztő szűrésével megvalósítható, ez az ún. **rekonstrukciós szűrő**.

Hasonlóan a decimáláshoz, az aluláteresztő szűrés legegyszerűbben a szomszédos minták súlyozott átlagolásaként valósítható meg mind a horizontális, és vertikális irányban. Legegyszerűbb esetben a horizontális és vertikális rekonstruktív szűrők gyüthetők.

$$\mathbf{h}_H = \mathbf{h}_V = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \end{bmatrix} \quad (2.15)$$

alakban adhatók meg. Könnyen belátható, hogy a szűrő minden irányban egyszerű mintaismétlést valósít meg (azaz a visszaállított képelem „pixeles” lesz). A szükséges

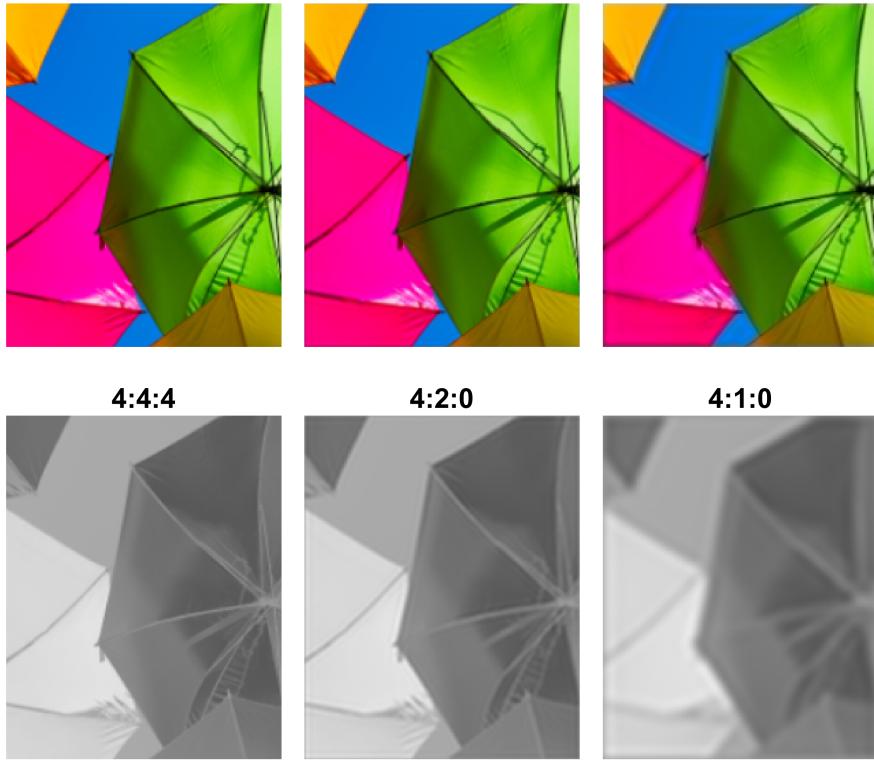


Figure 2.12. Egyszerű példa a színkülönbségi jelek alulmintavételezésére

számításigény növelésével a hiányzó minták pontosabban is becsülhetők, pl. a

$$\mathbf{h}_H = \mathbf{h}_V = \begin{bmatrix} 1/2 \\ 1 \\ 1/2 \end{bmatrix} \quad (2.16)$$

szűrőegyütthatókkal való szűrés (2:1 arányú interpoláció esetén) egyszerű lineáris interpolációt valósít meg. A lineáris szűrés (azaz az egyszerű súlyozott átlagolás) mellett egyéb, bonyolultabb módszerek is léteznek az interpoláció megvalósítására, pl. magasabb rendű hatványfüggvényekkel való közelítések (bicubic interpolation). Az 2.11 ábrán látható példa természetesen kirívó, extrém esetet szemléltet.

Látható, hogy a bemutatott decimálásra és interpolációra alkalmazott aluláteresztő szűrőegyütthatók formailag megegyeznek. Fontos különbség, hogy a decimáláshoz alkalmazott szűrőegyütthatók összege 1, hiszen az ettől eltérő súlyozás a jelenergia megváltozását eredményezné (a kép intenzitása változna), míg $N : 1$ arányú interpoláció esetén a rekonstrukciós szűrő együtthatónak összege N , hiszen rekonstrukció során egy minta értékéből N mintát becslünk.

A 2.11 (c) ábrán látható példában mind az átlapolódásgátló, mind a rekonstrukciós szűrő ideális szűrést valósít meg. Látható, hogy a szűrés eredményeképp a kép azon részén, ahol a színezet változása a decimálás után már nem ábrázolható a C_B és C_R jelek „elkenése” miatt az apró részletek helyett egy átlagos színezet jelenik meg (ami jelen esetben sárba). A bemutatott példában az átlapolódás teljesen elkerülhető.

A gyakorlatban előforduló természetes képek esetében elmondható, hogy a chroma komponens ritkán tartalmaz olyan nagyfrekvenciás komponenseket amelyek kiszűrése látható hatással lenne a teljes, megjelenített (visszainterpolált) képre. A 2.12 ábra egy ilyen gyakrabban előforduló tesztképre mutatja be a chroma-alulmintavételezés hatását. Látható, hogy még a példa kedvéért létrehozott 4:1:0 formátum esetében is—amely esetben a chroma jelek felbontása horizontális és vertikális irányban is a luma negyede—, a visszaállított képen a színjelek felbontáscsökkentése nem zavaró. A 4:2:0 formátum ehhez képest közel az eredetivel megegyező minőséget biztosít felezett horizontális és vertikális chroma felbontás mellett.

Fejezet 3

Videóformátumok

Az előző fejezetben láthattuk, milyen komponensekből épül fel a videóadat. A következő fejezet azt taglalja, hogy az eddig tárgyalt komponensekből hogyan állnak elő a különböző analóg, valamint digitális videoformátumok, illetve ezen formátumok paraméterválasztásának kérdéseivel foglalkozik. Láthatjuk, milyen irányelvek mentén került megválasztásra az egyes formátumok képmérete, térbeli felbontása (pixelszáma), képfrissítési frekvenciája. Emellett láthatjuk, hogy immár konkrét paraméterek mellett hogyan épül fel az analóg és digitális videójel.

3.1 SD formátumok

Elsőként a korai, normál felbontású NTSC és PAL analóg televíziós rendszerek képformátumát és paramétereinek megválasztását tárgyaljuk. Bár ezen analóg rendszerek már csak elvétve vannak használatban világszerte—Magyarországon például több éves digitális átállásra való előkészülés után 2013-ban szűnt meg az analóg műsorszórás—, mégis fontos tárgyalni főbb jellemzőit. Ennek oka történelmi jelentőségük mellett az, hogy a jelenlegi digitális műsorszórásban (a HD adás mellett) legelterjedtebb **normál felbontású (Standard Definition, SD)** digitális formátumokat közvetlenül az NTSC és PAL videojelek digitalizálásával kapjuk meg.¹

Képarány és képméret:

Elsőként fontos leszögezni, mekkora képméretre kell optimális formátumparamétereket választani. Az ?? fejezetben látható volt, hogy az emberi szemben a színláthatás helye a sárgafolt, ezen belül is az éleslátásért a látogödörben (fovea centralis) elhelyezkedő receptorok felelnek. A látogödör mérete alapján az éleslátásunk a teljes ≈ 200 fokos látószögünkiből kb. 10-15 fokot fed le a horizontális irányban.² A normál felbontású televíziós szabvány megalkotása során a cél ezen fő látószög tartalommal való kitöltése volt, vagyis a normál felbontású televízió kb. a látótérből 10

¹Pontosabban az NTSC és PAL kompozit jeleket alkotó chroma és luma komponensek digitalizálásával.

²<http://hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbase/vision/retina.html>

fokot kell, hogy kitöltsön (azaz a periférius látásnak a képalkotásban nem volt szerepe). Természetesen a konkrét képméret ezek után a nézőtávolság függvénye. Adott pixelméret/sortávolság mellett az optimális nézőtávolság megválasztásával a későbbiekben foglalkozunk.

A kép mérete mellett fontos térbeli jellemző a kijelző horizontális és vertikális dimenziójának aránya, azaz az ún. **képarány**. Az SD formátum alapjául szolgáló NTSC szabvány létrehozása az 1940-es évekig nyúlik vissza, és kidolgozása során nyilvánvaló törekvés volt a korabeli mozifilmek megjelenítésével való kompatibilitás biztosítása. A mozi korai korszaka, így a teljes némafilm korszak (az anamorf lencsék megjelenése előtt) kizárolag 4:3 képarányt alkalmazott, azaz a horizontális és vertikális képhosszak aránya 1.33 volt³. Habár az 50-es években megjelentek az első szélesvásznú mozinformátumok, az NTSC szabvány ezt a 4:3 képarányt fogadta el a televízió szabványos képarányának.

Képfrissítési frekvencia:

Következő kérdésként vizsgáljuk a mozgókép temporális mintavételi frekvenciájának, azaz a másodpercenként felvillantott képelemek számának megválasztási szempontjait. A továbbiakban ezt a frekvenciát **képfrissítési frekvenciának** nevezzük. Ennek meghatározásához két szempontot szükséges figyelembe vennünk. Egyrészt mozgó objektumok képi reprodukciója során fontos, hogy elegendő mozgási fázist tároljunk ahoz, hogy a megfigyelő folytonosnak érzékelje a képtartalom változását. Emellett elegendően magas képfrissítési frekvenciát kell választanunk a **villogás (flickering)** elkerüléséhez, azaz a képfrissítési frekvenciának a **fúziós frekvencia (flicker fusion threshold)** fölé kell, hogy essen.

Mint látni fogjuk, az utóbbi igényt szigorúbb követelményt a képfrissítési frekvencia megválasztásánál. Ennek oka az ún. béta mozgás (beta movement) nevű optikai illúzió, amely a látás azon jellemzője, hogy egymás után vetített statikus képek sorozatát 10 – 12 kép/másodperc (vagy frame-per-sec, fps) változás fölött az emberi szem már folytonos, látszólagos mozgásként érzékeli. A béta mozgás magyarázata máig sem teljesen tisztázott, leggyakrabban a látóidegen terjedő ingerület létrejöttének gyakoriságával, terjedési tulajdonságaival magyarázzák. A béta mozgás miatt tehát a folytonos mozgás biztosításához 20Hz képfrissítési frekvencia már elegendő lenne⁴, ezt a képfrissítési frekvenciát azonban az átlagos néző még villogónak érzékelné.

³A 4:3 képarány létrejötte egészen Thomas Alva Edison munkájáig vezethető vissza, aki az általa használt 35 mm széles filmen egy képkockát 4 perforációyi magasságúra (19 mm) definiált. A perforációk közötti kihasználható szélességből (25.375 mm) így a hasznos terület épp 4:3-hoz képarányúra adódik. A 35 mm-es filmen 4 perforációyi képméretet 1909-ben fogadták el általános szabványnak ("4-perf negative pulldown"), lehetővé téve a szabványos mozikamerák, mozigépek és így a mozi térhódítását.

⁴Érdemes megjegyezni, hogy ez a képfrissítési frekvencia csak ahoz elegendő, hogy ténylegesen mozgásnak érzékeljük a képsorozatot, ettől még a mozgás gyakran „darabos”: a nagyobb—pl. 60 kép/másodperccel rögzített és vetített képek folytonosabbnak, „simábbnak” fognak tűnni. Épp ezért számos modern kijelző, illetve számítógépes szoftver képes időbeli interpolációra, amely során az MPEG kódolóban is használatos mozgásbecslés alkalmazásával megpróbálják „kitalálni” az egyes képkockák közötti tartalmat. Érdekes tény azonban, hogy a néző szeme már kellően hozzászokott a mozin 24 fps rögzítési frekvenciához, emiatt a magasabb fps-el rögzített, vagy interpolált videó természetellenesen hat. Ennek a hatásnak a neve a szappanopera effektus (soap opera effect), amely elnevezés onnan származik, hogy a TV-s szappanoperákat—a klasszikus filmhez képest olcsón—közvetlenül digitális videóra rögzítették jellemzően 60fps-el.

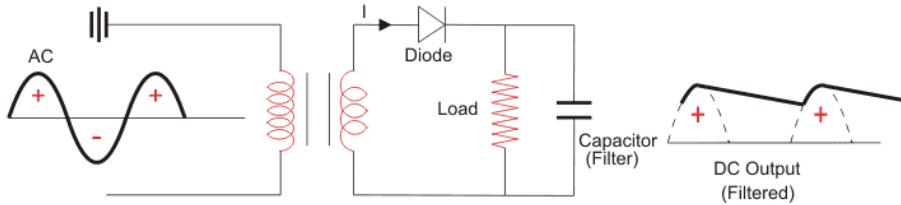


Figure 3.1. Periodikus hálózati brumm megjelenése az egyenirányított tápfeszültségen egyutas egyenirányítás esetén

Ahhoz, hogy ezt elkerüljük, a képfrissítési frekvenciának tehát magasabbnak kell lennie a fúziós frekvenciánál. A fúziós frekvencia fényingerek változásának azon frekvenciája, amely fölött a fényinger változását az emberi szem már nem képes követni. Különböző világosságú felületek váltakozása esetén a gyakorlatban efölött a megfigyelő csak egy „összeolvadt” átlagos világosságot érzékelni. A fúziós frekvencia értéke számtalan tényezőtől függ. Többek között emberről emberre változik, függ az átlagos megvilágítási szinttől és színhőmérséklettől, az adaptációs állapottól, a váltakozó fényinger színétől (a frekvencia növelésével jellemzően 15-20 Hz környékén a színezetbeli fluktuáció megszűnik, és csak a világosságszintek közötti vibrálás érzékelhető) amplitúdójától, és a gerjesztés helytől a retinán: azaz, hogy a villogást a fő látóterünkben, vagy a periférius látásunkkal érzékeljük-e.

Általánosan elmondható, hogy a fúziós frekvencia az embereknél 50-90 Hz közé esik: a fő látótérben, amelyet a csapok dominálnak a látás lassabb, itt a fúziós frekvencia 50 Hz, míg a periférius látás jóval gyorsabb, itt a fúziós frekvencia magasabb. Mivel az NTSC bevezetésénél a cél a fő látótér tartalommal való kitöltése volt, így célszerűen a képfrissítési frekvenciát 50-60 Hz környékére kellett választani. A konkrét érték megválasztását azonban már a katódsugárcsöves TV technológia egy hátránya határozta meg: a katódsugárcső tápfeszültségére rákerülő hálózati „brumm”.

A brumm (angolul ripple) a hálózati váltófeszültség egyenirányításának tökéletlenségeből származó periodikus zavarjel, ahogy az a 3.1 ábrán látható. A zavarjel frekvenciája a hálózati frekvenciával egyezik meg (egyutas egyenirányítás), vagy annak két-szerese (kétutas egyenirányítás esetén). Magyar elnevezése a hangerősítők kimenetén megszólaló jellemzően 50 Hz-es mélyfrekvenciás zugából származik. Televízió esetében mivel ez a zavarjel közvetlenül hozzáadódik a katódsugárcső vezérlőjeléhez, ezért a zavarjel kirajzolódik a kijelzőn, így látható hibát okoz.

Vizsgáljuk meg, mi rajzolódik ki a képernyón, ha a katódsugárcső vezérlője, azaz maga a videó jel (az egyszerűség kedvéért fekete-fehér esetben, azaz a jel a kirajzolandó fénysűrűség) periodikus, legegyszerűbb esetben 0 és 1 között oszcilláló szinuszos, azaz

$$Y(t) = \frac{1}{2} \sin 2\pi ft + \frac{1}{2}, \quad (3.1)$$

ahol f a vezérlőjel frekvenciája. A képernyőre ekkora sorról sorra kirajzolódik ez a szinuszos vezérlőjel. A kérdés, hogy mi a képernyő tartalma a f vezérlőfrekvencia

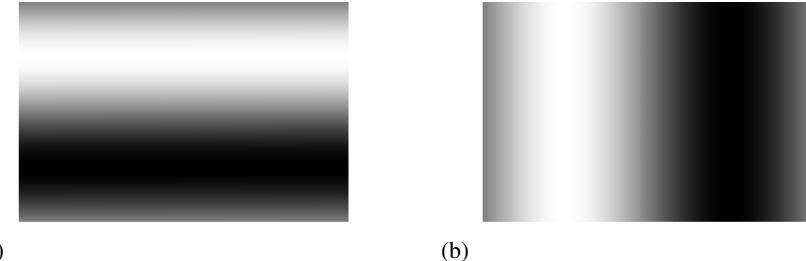


Figure 3.2. Periodikus jel képernyőn megjelenítve $f = f_V$ (a) és $f = f_H$ (b) választás-sal

függvényében.

Jelölje a képfrekvenciát f_V (mint vertikális frekvencia), és a sorfrekvenciát f_H (mint horizontális frekvencia), köztünk természetesen fennáll az

$$f_H = N_V \cdot f_V \quad (3.2)$$

összefüggés, ahol N_V a képernyő sorainak száma. Továbbá a későbbiekben jelölj $T_H = \frac{1}{f_H}$ a soridőt és $T_V = \frac{1}{f_V}$ a képidőt. Könnyen belátható, hogy

- $f = f_H$ választással minden sor tartalma ugyanazon szinuszhullám, a hullám kezdőfázisa minden sor elején és minden kép elején azonos, így egy álló, horizontális hullámforma jelenik meg a képernyőn, ahogy az a 3.2 (a) ábrán látható.
- $f > f_H$ választással a szinuszos jel fázisa sorról sorra lassan növekszik (mivel a periódushossza rövidebb, mint egy TV sor), így a hullámforma a horizontálishez képest enyhe dőlést mutat. Emellett már az első sorban is a hullám kezdőfázisa képről képre változik, így a teljes képtartalom lassan balra mozog. Hasonlóképp a sorfrekvencia alatti választással lassan jobbra mozgó képet kapunk.
- $f = f_V$ választással a teljes szinuszhullám egy teljes kép kirajzolásának ideje alatt rajzolódik ki. Mivel egy sor ideje alatt (megfelelően nagy N_V sorszám esetén) a jel értéke alig változik, ezért soronként állandónak tekintheő a tartalom. Így tehát a teljes képidő alatt egy álló, vertikális szinuszhullám jelenik meg a kijelzőn, ahogy az az 3.2 (b) ábrán látszik.
- $f > F_V$ választással a jelalak kezdőfázisa képről képre nő, így a hullámalak lassan felfelé mozdul. Hasonlóképp $f < F_V$ esetén a hullámalak lefelé mozog.

Az eszmefuttatás eredményeképp beláttuk, hogy periodikus jelek megjelenítése során megfelelő választással álló rajzolatot jeleníthetünk meg a kijelzőn. Márpédig a hálózati brumm épp ilyen periodikus zavarjelként jelenik meg a képernyőn, frekven-ciája pedig az adott régió hálózati frekven-ciája. A korai, fekete-fehér televíziós rend-szer megalkotása során végzett megfigyelési tesztek egyértelműen kimutatták, hogy elektromos zavar esetén az álló zavarkép jóval kevésbé zavarja a nézőt, mintha a zavar mozgó rajzolatként jelenne meg. Ennek megfelelően mind az amerikai, mind

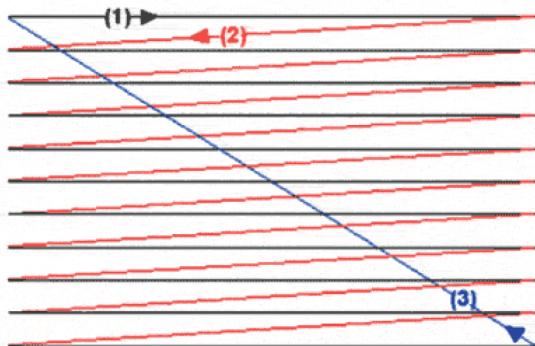


Figure 3.3. Progresszív letapogatás szemléltetése (az egyszerűség kedvéért 11 sorral ábrázolva), az aktív sortartalommal (1), sorvisszafutással (2) és képvisszafutással (3)

később, az európai rendszer esetében a képfrekvenciát a hálózati frekvenciának választották meg, így biztosítva, hogy az esetleges hálózati brumm a kijelzőn egy vertikális állóképként jelenik meg, amely a nézők számára alig észrevehető. Így tehát az amerikai rendszerben a képfrekvencia értéke $f_{V,USA} = 60$ Hz, az európai rendszerben $f_{V,EU} = 50$ Hz lett.⁵

Progresszív és váltott soros letapogatás:

A következőkben a különböző képernyő-letapogatási (scanning) módok vizsgáljuk. Az elnevezés a CRT kijelzőkhöz köthetők, ahol a katódsugár ténylegesen végigpásztázta valamelyen trajektória mentén.

A legkézenfekvőbb képernyő bejárási mód az ún. **progresszív letapogatás (progressive scanning)**, amely során a katódsugár egy képidő alatt sorról-sorra bejárja a képernyő összes sorát. A letapogatás módját a 3.3 ábra szemlélteti. Természetesen a jelenlegi LCD kijelzők esetében értelmetlen letapogatásról beszélni, ezek progresszív megjelenítési módban egyszerre változtatják az összes pixelsor tartalmát. Átviteltechnika szempontjából hasonlóan, ez azt jelenti, hogy az adott interface-en (konzumer berendezések esetében jellegzetesen HDMI-n keresztül) a kijelzőn megjelenítendő adat sorról sorra érkezik, és természetesen a teljes kép adatait egy soridő alatt továbbítani kell. A progresszív formátumot az alkalmazott sorszám utáni „p” jelölés mutatja, lásd HD esetében 1080p.

Bár a progresszív letapogatás tűnik a legegyértelműbb, legkézenfekvőbb megoldásnak, mégis, egészen az UHDTV szabvány megjelenéséig nem ez volt az általánosan elfogadott megoldás. Ennek okait a következőkben tárgyaljuk.

Az előző fejezetben láthattuk, hogy a folytonos mozgás biztosításához már 20 – 25 Hz képfrekvencia elegendő lenne, míg a villogás elkerüléséhez legalább 50 – 60 Hz képfürkészési frekvencia szükséges. Ez már bizonyos szintű tömörítést tesz lehetővé,

⁵A helyzet a színes TV bevezetésével, azaz az NTSC megjelenésével Amerikában bonyolódott, mivel a színszínkódítási frekvenciáját nem lehetett megfelelően megválasztani. Részletek nélkül: ennek eredményeképp mind a képfrekvenciát, mind a sorfrekvenciát 0.1 %-al csökkentették, így az amerikai rendszer képfrekvenciája $f_V = 60 \cdot \frac{1000}{1001} = 59.94$ Hz lett végül. Ezt a változás szerencsére a megfelelő szinkronizációknak köszönhetően a már létező TV vevőkészüléket nem befolyásolta.

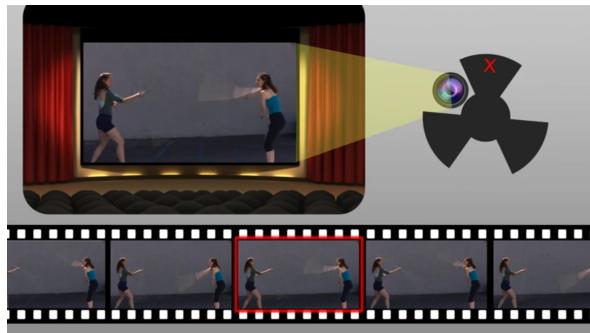


Figure 3.4. Triple blade shutter működése: <https://www.youtube.com/watch?v=jrSzRAch930>

hiszen a teljes képtartalom elegendő, ha lassabban változik, mint kijelző rajzolási frekvenciája.

Ez a tömörítés már a korai mozitechnikában is megjelent: A korai, némafilmes korszakban számos képfrekvencia volt használatban 16 – 24 Hz között. Manapság mozitechnikában a szabványos rögzítési frekvenciát 24 fps-re rögzítették. A villogás elkerüléséhez (tehát a képfrissítési frekvencia növeléséhez) speciális rekesszel látták el a vetítőgépet. A fénynyaláb útjában forgó rekesz, amelyen kettő, vagy három rés volt található (az ún. "two", vagy "three blade shutter") egy képkocka megjelenítése során tett meg egy teljes fordulatot, így a vetítőgép ugyanazt a képkockát kétszer, vagy háromszor villantja fel, mielőtt továbbhúzza a mozigép a szalagot. Ezzel az egyszerű trükkkel a 24 fps-en rögzített tartalmat 48fps, illetve manapság jellemzően 72 fps-en lehet megjeleníteni a mozikban.

Hasonlóan elven, a modern megjelenítők esetében a kijelző képfrissítési frekvenciája (pl. amivel egy LCD kijelző esetében a háttérvilágítás villog 200 Hz körül) jóval a tényleges képtartalom frissítési frekvenciája fölött van. A TV műsorszórás bevezetésének idején azonban a vevőkészülékek nem voltak képesek a képtartalom tárolására, a vett jel közvetlenül, valós időben rajzolódott ki a kijelzőre. A feladat megoldásául, azaz a másodpercenként átvivendő képek számának csökkentésére, és így sávszélesség-takarékoságra az ún. **váltott-soros letapogatást (interlaced scanning)** vezették be.

A megoldás alapötlete—ahogy a 3.5 ábrán is látható—a következő: Ahelyett, hogy a kijelző egy teljes képidő alatt az összes sort egymás után végigpásztázná, bontsuk a képernyőt páros és páratlan sorszámú sorokra, amelyek így egy páratlan és egy páros félképet alkotnak. A teljes képet (angolul **frame**) tehát két **félképre** (angolul **field**) bontjuk. A kijelző ezután a teljes képidő első felében a páratlan, a második felében a páros sorokat pásztázza végig. A váltottsoros formátum jelzése a sorszám mögé illesztett „i” jelzés (pl. 1080i).

Természetesen a képernyő tartalma a félképek frissítési frekvenciájával, az ún. **félképfrekvenciával** frissül, tehát ahhoz, hogy elkerüljük a villogást a félképfrekvenciának kell a fúziós frekvencia fölé esnie. Így váltottsoros letapogatás esetén a félképfrekvencia lett az európai rendszerben 50, valamint az amerikaiban 60 Hz-re (pontosabban 59.94 Hz-re) választva. A teljes, effektív képfrekvencia pedig ezek felére, tehát 25 Hz, illetve 30 Hz-re (29.97 Hz-re) adódik. A technikával tehát a mozin technikához hasonlóan, a képfrissítési frekvenciát elegendően magasra emelték, míg a

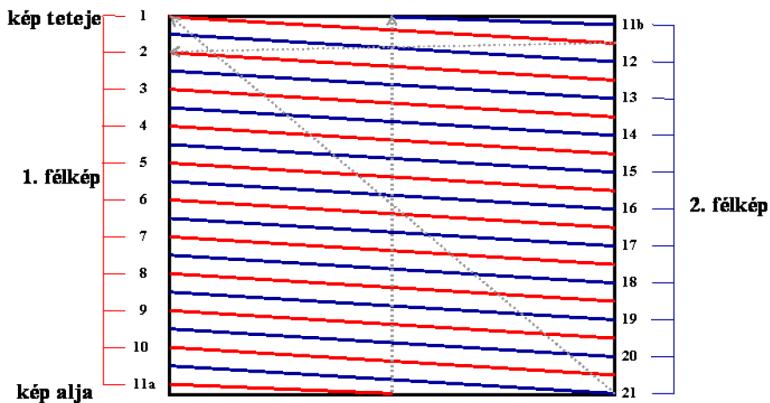


Figure 3.5. Váltott-soros képbontás (TV sorok közbeszövése), a jobb áttekinthetőség kedvéért 21 sorral. A teljes képernyő pásztázásához (feltéve, hogy az elektronnyaláb az első félkép első sorának elejéről indul) az első félképnek fél sorban kell végződni, míg a második félképnek félsorral kell kezdődni. Ez csak páratlan teljes sorszám esetén teljesül (mindkét félkép $N_{\frac{V}{2}} + \frac{1}{2}$ sorból áll, a teljes sorszám $2N_{\frac{V}{2}} + 1$, ami szükségszerűen páratlan)

tényleges, teljes „felbontású” képtartalom ehhez képest fele sebességgel érkezik.

Fontos megjegyezni, hogy a félképek (field-ek) különböző időpillanatokban készülnek, azaz nem ugyanazon teljes képhez tartoznak (nem állítható elő egy teljes kép páros-páratlan sorra való felbontásával). Ez eltérés a mozis rendszerhez képest, amely ugyanazt a képkockát mutatta be többször. Ennek eredményeként a következő módhatóak el a váltottsoros videóról:

- A váltott-soros letapogatás a progresszívhez képest 2:1 arányú tömörítést valósít meg, azaz a továbbítandó adatmennyiséget (és így a szükséges sávszélességet) lefelezi
- Álló képtartalomnál a progresszív letapogatással megegyező vertikális felbontást valósít meg (hiszen a páros és páratlan félképek ugyanazt a képet egészítik ki)
- Gyorsan mozgó képtartalom mellett a függőleges felbontás gyakorlatilag a progresszív formátum fele (hiszen a félkép tartalma folyamatosan változik)

Általánosan elmondhatjuk, hogy lassan változó képtartalom esetén (pl. filmek) a váltott-soros letapogatás megfelelően nagy vertikális felbontást és a progresszívnál folytonosabb mozgásreprodukciót biztosít, megfelelő tömörítés (sávszélességhatékonyság) mellett. Gyors kameramozgások esetén, pl. sporttartalom már láthatóvá válhatnak a felezett vertikális felbontásból származó hatások.

Az elmondottak alapján a normál felbontású SD formátum kizártlag váltottsoros letapogatási módot alkalmaz. A HD szabvány bevezetésével már mind interlaced, mind progresszív formátumok léteznek, míg UHDTV esetén a szabványok már kizártlag progresszív formátumokat definiálnak.



Figure 3.6. Megfelelő deinterlacing technika nélkül váltottSOROS formátum megjelenítése progresszív kijelzőn.

Érdekességképp elmondható, hogy az interlaced technika számos kérdést, nehézséget is felvet egyszerűsége mellett.

Egyik példaképp: korábban (előadáson) láthattuk, hogy a térbeli mintavételi frekvencia megsértése térbeli átlapolódási jelenségekhez vezet, amelyek jellegzetesen térben periodikus képek esetében (pl. téglafal, „kockás” ing) jól látható Moiré ábrák megjelenését okozza. Mivel interlaced esetben a vertikális mintavételi frekvenciát lefelezzük, ezért félképeken ezek a Moiré ábrák erőteljesen megjelenhetnek, az egymás utáni átlapolódó félképek váltakozása pedig igen zavaró átlapolódási jelenségekhez, ún. interline twitter jelensége vezet már állókép megjelenítése esetén is. A jelenségre egy szemléltető példa [itt](#) található. Minthogy az összes SD formátum interlaced letapogatást alkalmazott, épp az interline twitter jelensége volt a fő oka a TV felvételek során a négyzetrácsos, csíkos öltözékek elkerülésének.

További érdekes kérdést vet fel az interlaced és progresszív formátum közötti konverzió. Progresszívről interlaced formátumba a feladat viszonylag egyértelmű, a teljes kép páros és páratlan sorokra bontásával megoldható. A váltottSOROS formátumról progresszívre történő konverzió konzumer felhasználási szempontból gyakoribb, gondoljunk csak egy jellegzetesen váltottSOROS formátumban rögzített DVD lemez jellemzően progresszív számítógép monitoron történő megjelenítésére. Legegyszerűbb stratégiaként a monitor a szomszédos félképeket összeszűve alakít ki egy teljes felbontású képet. Ez azonban gyors mozgások esetén ún. fésűsdési jelenségekhez vezet, amelyet az 3.6 ábra szemléltet. Épp ezért, a konverzióhoz kifinomultabb **deinterlacing** eljárás szükséges a félképek sorai közötti adatok interpolációjához. A feladat létjogosultsága manapság is nagy, hiszen a jelenlegi LCD TV és számítógép monitorok már nem támogatnak natív interlaced megjelenítést, míg a HD műsorszórás még napjainkban is váltottSOROS formátumot alkalmaz (jellemzően 1080i-t).

Analóg SD formátumok, az analóg videójel:

Az előzőek alapján bevezethetjük a normál felbontású analóg televíziós műsorszórás képformátumát:

Ahogy azt már korábban láthattuk két analóg képformátum terjedt el a világon a

színes műsorszórás kezdetével:

- Az Egyesült Államokban és Japánban alkalmazott NTSC képformátumot az FCC vezette be 1953-ban. Az NTSC formátum a korabeli technológiának megfelelően 525 TV-sorból áll, és váltott-soros letapogatást alkalmaz. A korábban tárgyalt okokból kifolyólag a rendszer kéfrissítési frekvenciája, azaz a félképfrekvencia 60 Hz (59.94 Hz), amelyből természetesen a képfrekvencia 30 Hz-re (29.97 Hz-re) adódik.
- Európában, Ausztráliában és Ázsiában a PAL rendszer került bevezetésre 1967-ben. A PAL formátum sorszáma $N_V = 625$, váltott-soros letapogatással, míg a helyi hálózati frekvenciának megfelelően a félképfrekvencia 50 Hz és így a képfrekvencia 25 Hz.

Az NTSC és PAL formátum fő jellemzőit a 3.1 táblázat tartalmazza.

Table 3.1

	NTSC	PAL
Összes sorok száma:	525	625
Aktív sorok száma:	480	576
Képfrekvencia:	30 Hz (29.97 Hz)	25 Hz
Félképfrekvencia	60 Hz (59.94 Hz)	30 Hz
Sorfrekvencia:	$525 \cdot 30 = 15750$ Hz (15734 Hz)	15625 Hz
Soridő:	$63.49 \mu\text{s}$ ($63.55 \mu\text{s}$)	$64 \mu\text{s}$

Fontos megjegyezni, hogy a CRT kijelző letapogatása során minden az egyes sorok végén, minden a félképek végén az elektronnyaláb kioltásra került, míg visszatérítették a következő sor, illetve félkép elejére. Ez a visszatérítés természetesen véges időbe telik. Ennek eredményeképp minden soridő, illetve félképidő tartalmaz inaktív, kioltási időintervallumokat (**blanking interval**), amelyben hasznos videójel nem található. Ezeket az időintervallumokat nevezük **sorkioltási időnek** (**horizontal blanking**) valamint **félképkoltási időnek** (**vertical blanking**).

Ennek megfelelően a teljes soridő felbontható ún. **aktív soridőre**, amely a tényleges videojelet tartalmazza és a sorkioltási időre, amely a sorszinkron (horizontális szinkron) jelekkel, és egyéb jelzéseket tartalmaz.

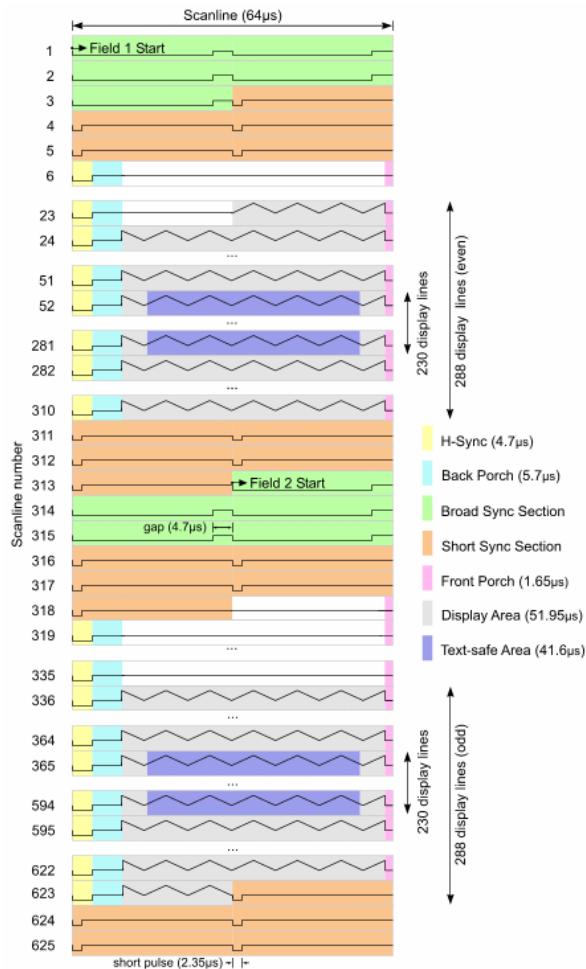


Figure 3.7. Egy teljes kép felépítése váltottosoros letapogatás esetén egyetlen videokomponensre ábrázolva:

- aktív soridő: szürke
- sorkioltási idő: magenta, cián és sárga
- félképkoltási idő: zöld, narancssárga, fehér

Hasonlóan, a teljes félképidő felbontható aktív sorokra, amelyek a megjelenítésre kerülő TV sorok, valamint a félképkoltási időre, amely vertikális szinkronjeleket és egyéb járulékos adatokat tartalmaz. Az aktív sorok számát szintén a 3.1 táblázat tartalmazza.

Egy teljes TV kép (azaz két egymás utáni félkép) felépítése a PAL rendszerben a ?? ábrán látható. Az ábra természetesen csak egyetlen video komponens felépítését szemlélteti. Az ábrán jól megfigyelhetőek a félkép és képkoltási idők, bennük pedig az ún. **félképszinkron jelek (VSYNC)** (a zöld tartományban) és **sorszinkron jelek (HSYNC)** (sárga tartomány). Ezek a jelek a TV vevő (vagy általában a megjelenítőeszköz) szinkronizációját biztosítják a megfelelő megjelenítés érdekében. A szinkronjelek hibás vétele esetén a kép vertikálisan (félképszinkron hiányában), vagy horizontális (sorszinkron hiányába) elmozdul. Ezeket a jelenségeket „jitter”-nek, il-

letve „rolling”-nak nevezzük.

A jelenleg elterjedt megjelenítők esetén ezek a kioltási idők természetesen okafigyottá váltak: a modern, főként stúdió célú CRT megjelenítők már jóval kisebb kioltási idő mellett is működőképesek, míg LCD megjelenítők esetén egyáltalán nincs szükség kioltási időre. Ennek ellenére a kioltási idők a jelenlegi digitális szabványok esetén is ugyanúgy jelen vannak, így pl. a HDMI szabvány esetében is. Ennek egyik, természetes oka az, hogy a technika fejlődésével megjelenő újabb és újabb szabványok minden a már létező, korábbi szabványokra épülnek. Másrészt a kioltási idők lehetővé tettek egyéb, kiegészítő adatok tárolását is ezekben az időszegmensekben. Így a kioltási időkben továbbítható pl. a teletext adat, feliratok, és digitális esetben a video kísérő audio adat is. Ezen adatok helyét az ITU-R BT.1364 és az SMPTE 291M szabványok definiálják. Megjegyezhető, hogy a szabványok a digitális hang átvitelét (pl. a HDMI szabvány esetén is) a sorkioltási időben írják elő⁶.

Térbeli felbontás és az SD formátum:

Az analóg videojel tárgyalása után a továbbiakban rátérhetünk a videojel digitális reprezentációjának tárgyalására. Az első digitális videoformátumot a normálfelbontású, SD videót az ITU (akkoriban CCIR) alkotta meg 1982-ben a ITU-601 szabvány formájában⁷.

Az SD formátum gyakorlatilag az eddig tárgyalt videojel komponensek digitális reprezentációjának tekinthető, azaz a ?? látható videojel teljes egészében digitalizációra került kioltási intervallumokkal együtt, minden a luma és chroma komponensekre (más szóval az $Y'P'_bP'_r$ jelek közvetlen digitalizációjával kaphatjuk). A digitalizált videojelek neve–ahogy arról már szó volt– $Y'C'_bC'_r$ jelek. A jelek elvi előállítása az 3.8 ábrán látható.

A digitalizáció egyes kérdéseit már a korábbiakban érintettük. Nyitott kérdés még a soronkénti mintaszám meghatározása, amely a sorok számával együtt megadja az SD formátum felbontását (pixelszámát). A feladat tehát az analóg videojel mintavételi frekvenciájának meghatározása.

A mintavételi frekvencia megválasztásánál a következő szempontokat vették figyelembe:

- Természetes törekvés volt, hogy a több évtizede egymás mellett létező NTSC és PAL rendszerre egyszerre alkalmazható legyen, azaz mind PAL, mind NTSC video digitális ábrázolását lehetővé tegye. Emellett nyilvánvalóan a mintavételezést úgy kell végrehajtani, hogy minden rendszerben egy sorba egész számú mintavételi periódus (azaz pixel) férjen bele. Ebből következik, hogy a mintavételi frekvencia a sorfrekvencia egész számú többszöröse kell, hogy legyen minden az NTSC, minden a PAL rendszerben, azaz

$$f_s = n \cdot f_H^{\text{PAL}} = m \cdot f_H^{\text{NTSC}}, \quad (3.3)$$

⁶Egy egyszerű példaként HDMI audio átvitelre: 1080p HD formátum esetén (összes sor: 1125, ld. később) 60 Hz-es képfrekvencia mellett a sorfrekvencia $f_V = 67.5 \text{ kHz}$. 192 kHz mintavételi frekvenciájú 8 csatornás audioanyag átvitele esetén az egy kép alatt átvivendő audiominták száma: $\frac{8 \cdot 192000}{60} = 25600$ minta, azaz soronként kb. 23 minta átvitele szükséges. Ez a HDMI 1.0 szabvány által megengedett audiosebesség. (Példa folytatása itt található.)

⁷Munkájáért a CCIR 1983-ban tehenikai Emmy díjat is kapott

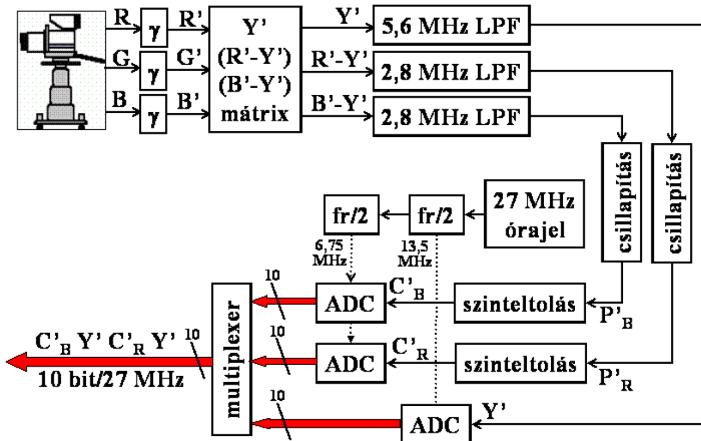


Figure 3.8. Digitális SD jel előállítása a videokomponensek digitalizálásával

ahol n, m egész számok. Minthogy a sorfrekvenciák

$$f_H^{\text{PAL}} = 25 \cdot 625 = 15625 \text{ Hz} \quad (3.4)$$

$$f_H^{\text{NTSC}} = 30 \cdot \frac{1000}{1001} \cdot 525 = 15734.2 \text{ Hz}, \quad (3.5)$$

ezek legkisebb közös többszöröse

$$144 \cdot f_H^{\text{PAL}} = 143 \cdot f_H^{\text{NTSC}} = 2.25 \text{ MHz}. \quad (3.6)$$

A mintavételi frekvencia tehát 2.25 MHz egész számú többszöröse.

- Emellett a mintavételi tételek értelmében a mintavételi frekvencia az átlapolódás elkerülésének érdekében legalább a mintavett jel sávszélességének kétszerese kell, hogy legyen. Korábban láttuk, hogy a luma jel sávszélessége 6 MHz, a chroma jeleké pedig ennek a fele.

A legkisebb frekvencia amire a két előbbi feltétel teljesül 13.5 MHz. Ezt választották tehát a világosságjel mintavételi frekvenciájának, miközben a színkülönbségi jelek számára, figyelembe véve az emberi látás tulajdonságait, felezett mintavételi frekvenciát (6.5 MHz) választottak. Ez az európai rendszerben 1 sorra 864, az amerikaiban 858 teljes mintaszámot eredményez, amely a sorkioltási időt is tartalmazza.

A két rendszer további egységesítésének érdekében egy soron belül az aktív pixelek számát közösen 720 pixelre választották (amelyből csak 704 pixel tartalmaz tényleges képi adatot, a digitalizálás előtti analóg jel kezdetének bizonytalansága, szélekhez közel torzításai, elmosódásai miatt). Ezzel tehát megkaptuk az SD formátum tényleges képméretét, ahogy az az 3.9 ábrán látható. Az aktív sorok száma alapján, és mivel minden rendszerben kizártlag interlaced video definiált, a két formátum megjelölése **480i** és **576i**. Könnyen belátható, hogy szabványos 4:3 képarány azonos horizontális pixelszám de különböző sorszám mellett csak úgy érhető el, ha az egyes képelemek (pixelek) nem négyzetalakúak (azaz a **pixel aspect ratio (PAR)** értéke 1-től

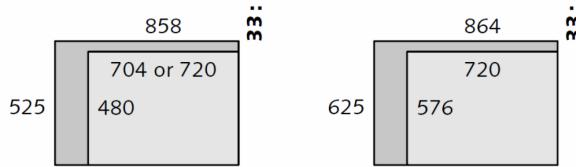


Figure 3.9. Az SD formátum képmérete az amerikai és az európai rendszerben

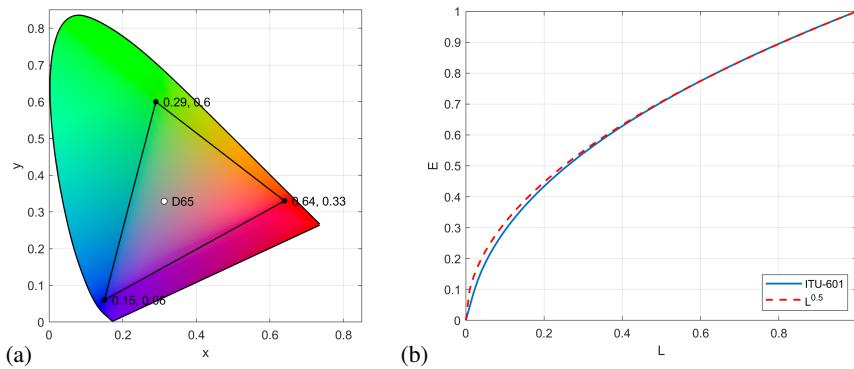


Figure 3.10. Az SD formátum gamutja(a) és Gamma-függvénye (b)

különböző). Számítástechnikában a monitorok ezzel szemben négyzetes pixelméretet definiáltak, így az elterjedt számítógépes SD formátum a jól ismert 640x480 pixelszám.

Röviden összefoglalva a jelen, és előző fejezetet a két SD formátum létrehozásának lépései és főbb tulajdonságai:

- A formátum primary színei és a színtér gamutja a 3.10 (a) ábrán látható. A színtér fehérpontja D65 fehér. A luma komponens számításának módja⁸

$$Y' = 0.299R' + 0.587G' + 0.112B' \quad (3.7)$$

- A forrás RGB jelei a perceptuális kvantálás megvalósításának érdekében Gamma-torzításon mennek keresztül, ahol a Gamma-függvény, vagy Optoelectronic Transfer Function:

$$E = \begin{cases} 4.500L, & \text{ha } L < 0.018 \\ 1.099L^{0.45} - 0.099, & \text{ha } L \geq 0.018, \end{cases} \quad (3.8)$$

ahol $L \in \{R, G, B\}$. A teljes görbe jól közelíthető egy $L^{0.5}$ függvénnyel

⁸Itt jegyezzük meg, hogy „matematikaiatlanul”, ezek a luma együtthatók az NTSC szabvány együtthatókból származnak, tradíció miatt a luma jel számítási módját nem változtatták meg az SD szabvány bevezetésével annak ellenére, hogy az alapszínek megváltoztak. Emiatt az $XYZ \rightarrow RGB$ mátrix második sora jelen esetben nem az itt bemutatott luma együtthatókat eredményezné. Ez egy újabb példa arra, hogy a hasonló matematikai következetlenségek nem állnak távol a gyakorlatban alkalmazott videoteknológiától.

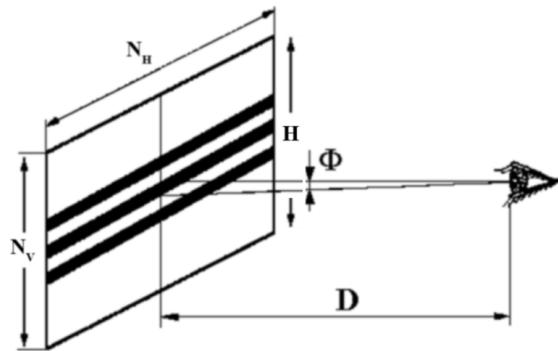


Figure 3.11. Geometria az optimális nézőtávolság származtatásához

- A formátum képaránya 4:3. A későbbiekben a HD megjelenése után ezt kiegészítették 16:9 képarányú formátummal is.
- Kizárolag interlaced formátum definiált
- A videókomponensek megfelelő sávkorlátozás után mintavételezésen és kvantáláson esnek át. A kvantálás 8, vagy 10 biten történik.
- A világosságjel mintavételi frekvenciája $f_s = 13.5$ MHz. Az 576i (625 soros, 50 félkép/s) rendszerben az aktív felbontás így 720x576 pixel, a 480i (525 soros, 60 félkép/s) rendszerben 720x480 px.
- A színkülönbségi jel az eredeti, stúdióformátumban 4:2:2, tehát a horizontális színcsatolás a világosságjelének a fele. Ezt később kiegészítették 4:2:0 struktúrával is konzumer célokra.

3.2 A HD formátum

Az előzőekben részletesen tárgyaltuk az SD digitális videoformátum megalkotásának alapelveit. A részletes vizsgálat oka, hogy ugyanezek az alapelvek, jelfeldolgozási lépések érvényesek a jelenlegi HD és UHD formátumok esetén is, valamint a jelenlegi SD műsorszórás Magyarországon is 576p (azaz már progresszív) formátumban történik.

Láthattuk, hogy az SD formátum megalkotásánál az egyes paramétereket úgy választották meg, hogy a kitűzött kb. 10 fokos látószögben minél élethűbb képi reprodukción lehessen megvalósítani. A HD és UHD formátumok tárgyalása előtt vizsgáljuk meg, hogy adott felbontás (pixelméret) mellett mekkora távolságból kell az adott kijelzőt megfigyelni, rávilágítva ezzel a HD formátum létrehozásának fő motivációjára.

Optimális nézőtávolság:

Általánosan elmondható, hogy pixel alapú képi reprodukció során a fő szempont,

hogy a szomszédos pixelekből érkező fény sugarak által bezárt szög az emberi szem felbontóképessége alá essen. Ezzel biztosítva van, hogy a kijelző pixelstruktúrája nem látható (a kép nem „pixeles”), valamint az RGB alapszínek alkalmazó reprodukció is lehetővé válik, hiszen az egyes alapszínek érzékelése helyett az additív színkeverés a szemben megvalósul.

Korábban láthattuk, hogy az emberi szem felbontása 1 szögperc (azaz $\frac{1}{60}^\circ$) (legalábbis a világosságjelre véve, segítségünkre van, hogy színezetre ennél is rosszabb). Adott pixelméretre természetesen ebből már meghatározható az a minimális nézőtávolság, amelyre az előbbi feltétel teljesül. Mivel jellemzően a kijelzőknek nem a pixelmérete van megadva, hanem a kijelző mérete és a vertikális, ill. horizontális pixelszám, ezért célszerű a fenti minimális nézőtávolságot ezek függvényében kifejezni.

Vizsgáljuk az 3.11 ábrán látható geometriát adott H magasságú, N_V sorszámú kijelző esetén. A pixelméret ekkor természetesen $\frac{H}{N_V}$. A kijelző a megfigyelőtől D távolságra helyezkedik el. A szomszédos (szemközti) pixelekből a megfigyelő szemébe érkező fény sugarakra felírható ekkor a

$$\tan \frac{\Phi}{2} = \frac{H}{2N_V D} \quad (3.9)$$

egyenlőség. Alkalmazzuk a tangens függvény kisargumentumú lineáris közelítését, azaz $\tan x \approx x$, ha $x \ll 1$. Ekkor

$$\Phi = \frac{H}{N_V D} \rightarrow D = \frac{H}{N_V \Phi} \quad (3.10)$$

érvényes. Az emberi szem felbontását $\frac{1}{60} \cdot \frac{\pi}{180}$ rad = $2.9 \cdot 10^{-4}$ behelyettesítve adott felbontású és méretű kijelző esetén az optimális (minimális) nézőtávolságra

$$D = H \frac{1}{N_V 2.9 \cdot 10^{-4}} \quad (3.11)$$

adódik. Ez a távolság az ún. Lechner-távolság, amely tehát megadja, hogy a tervezés során figyelembe vett képméret és felbontás mellett mekkora az optimális nézőtávolság adott képformátum esetén.

Amennyiben az a_r képátló ismert (SD esetén 4:3, HD esetén 16:9), az összefüggés kifejezhető a képszélesség függvényében is. SD esetén ez

$$D = \frac{W}{a_r N_V 2.9 \cdot 10^{-4}}, \quad (3.12)$$

ahol W a kép szélessége. Ekkor ha a kijelzőt az így kapott optimális távolságról nézik, meghatározható a képernyő által bezárt vízszintes látószög:

$$\tan \frac{\Phi_H}{2} = \frac{W}{2D} \rightarrow D = \frac{W}{2 \tan \frac{\Phi_H}{2}}, \quad (3.13)$$

és így adott felbontás mellett a horizontális látószög:

$$\Phi_H = 2 \arctan \left(\frac{a_r N_V 2.9 \cdot 10^{-4}}{2} \right). \quad (3.14)$$

Table 3.2. Fontosabb SD és HD formátumok ideális nézőtávolsága és az így kitöltött horizontális látószög

	Amerikai	Európai	HDTV
TV-sor/képmagasság:	480	576	1080
Nézőtávolság:	7-szeres képmagasság	6-szoros képmagasság	3-szoros képmagasság
Nézőtávolság:	4.25-szörös képátló	3.6-szoros képátló	1.5-szörös képátló
Vízszintes látószög	kb. 11 fok	kb. 13 fok	kb. 32 fok

Az eredményeket az eddig bemutatott SD és a következőkben tárgyalt HD formátumokra kiszámítva a 3.3 táblázat foglalja össze. Láthatjuk, hogy az SD felbontást ideálisan a képmagasság 6-7-szereséről célszerű nézni. Ekkor valóban, a formátum tervezésének kiindulási pontjába érünk vissza, azaz a kijelző a fő látóterünket, kb. 10-13 fokot tölti ki horizontálisan.

Ez már előreveti a HD formátum megalkotásának fő célját: a vizuális élmény fokozását nagyobb kitöltött látószög alkalmazásával. A HD formátum célja tehát—ellenértében a közhiedelemmel—nem a pixelben kifejezett felbontás növelése, és így azonos felületre minél nagyobb számú képpont belezsúfolása, hanem az otthoni vizuális élmény növelése a tartalommal lefedett látótér megnövelésével.

Rövid HD történelem:

A nagyfelbontású (High Definition) formátum létrehozása gyakorlatilag a televíziózás megjelenése óta a teljes XX. századon átívelt. Noha manapság a kifejezetten jellemzően digitális formátumra utal, már a korai analóg technika korában is léteztek HD kezdeményezések. Olyannyira, hogy már 1949-ben, Franciaországban kísérleti műsorszórást kezdtek monokromatikus (fekete-fehér), de 819 sort alkalmazó analóg rendszerben (a műsorszórás ebben a formátumban egészen 1983-ig tartott). A Szovjetunióban kísérleti jelleggel 1958-ban kifejlesztettek egy színes, 1125 sorból álló analóg rendszert, a hadászati célra létrehozott technikát azonban végül a gyakorlatban nem hasznosították. Végül a japán NHK cég vezette be az első mai értelemben vett HD műsorszórást 1989-ben. Rendszerük, az ún. Hi-Vision, vagy MUSE (Multiple sub-Nyquist Sampling Encoding) 5:3-as képarányú, 1125 soros analóg interlaced videó műsorszórására volt képes. A japán HD műsorszórás erőteljesen ösztönözte a HD formátum szabványosítását, amely azonban az analóg rendszer hatalmas sávszélessége miatt egészen a 90-es évek elejéig nem valósult meg.

A HD szabvány létrejötte végül a digitális tömörítési módszerek, főként az MPEG-1 és MPEG-2 tömörítések megjelenésének köszönhető. A szabványt 1990-ben tették

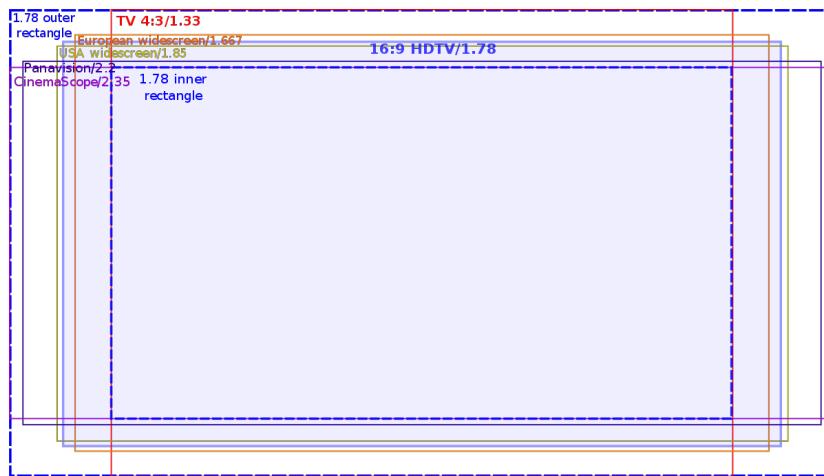


Figure 3.12. A 16:9 oldalarány, mint sok gyakori képarányú téglalap határoló-síkidoma és metszete

közre az [ITU-709](#) (Rec. 709) ajánlásban.

HD paraméterek:

Az ITU-709 szabvány a következő HD paramétereket határozta meg:

- Képarány:** az első szabványosított formátumjellemző a HD rendszer képaránya volt, amelyet 16:9 értékűre választottak. A választás nem kézenfekvő, mivel a formátum létrehozásakor gyakorlatilag nem állt rendelkezésre ebben a képarányban nyersanyag: mind a mozifilmek, mind a korábbi SD formátumú anyagok ettől eltérő képformátumban kerültek rögzítésre. A korabeli nyersanyagok jellegzetesen 4:3 (SD videó), 15:9, 1.85:1, 2.2:1, illetve 2,35:1 (mozis szabványok) voltak. Azt találták, hogy amennyiben azonos területű téglalapot vetítünk egymásra a fenti, gyakori oldalarányokkal, akkor az így kapott téglalap sokaság éppen egy 16:9 oldalarányú téglalapba rajzolható bele. Továbbá az ezen téglalapok metszete szintén éppen egy 16:9 arányú téglalapot határoz meg. A geometria a [3.12](#) ábrán látható. A gondolatmenet eredményeképp, annak érdekében, hogy a legtöbb létező képarányú korabeli nyersanyag optimálisan megjeleníthető legyen az új formátumban esett a választás a ma már jól ismert 16:9 képarányra.
- Képfrissítési frekvencia:** Az SD rendszer hagyatékaként a HD szabvány számos képfrissítési frekvenciát támogat, így a 24 Hz, 25 Hz, 30 Hz, 50 Hz és 60 Hz képfrekvenciákat, valamint és ezek $\frac{1000}{1001}$ -szeres módosításait. Ezen kívül, ezek a frissítési frekvenciák minden progresszív, minden váltottsortos módban alkalmazhatók.
- Mintavételi frekvencia:** A mintavételi frekvencia esetében kiindulásul az SD mintavételi frekvencia szolgált. A HD formátum célja SD-hez képest minden

függőleges ($\times 2$), mind vízszintes ($\times 2$) felbontásduplázás, ezen felül a 4:3 képarány helyett 16:9 alkalmazása ($\times 4/3$), amely együttesen a mintaszám–és így a mintavételi frekvencia—legalább $2 \times 2 \times \frac{4}{3} = 5.33$ -szorozódását jelenti. A legtöbb képfrekvenciához való kompatibilitás biztosítása érdekében (azaz egy sorba egész számú minta férjen) a mintavételi frekvencia $5.5 \cdot 13.5 = 74.25$ MHz lett, illetve törtszámú képfrekvencia esetén ennek az $\frac{1000}{1001}$ -szerese. Progresszív esetben 50 – 60 Hz képfrekvencia esetén a mintavételi frekvencia ennek a duplája: $f_s = 148.5$ MHz.

- **Felbontás:** Hosszas egyeztetések után⁹ a szabvány 1080 aktív sort definiált 1125 teljes sorszámmal mind progresszív, mind váltottsoros letapogatás mellett (SMPTE 274M szabvány). Emellett a különböző képfrekvenciák egységes kezelése érdekében a soronkénti mintaszámot fixen 1920 mintára választották, így a HD formátum felbontása 1920x1080 pixel. A különböző képfrekvenciájú HD formátumok így tehát kizárolag a soronkénti inaktív pixelek számában különböznek egymástól (azaz a sorkioltási idő hosszában).

Table 3.3. Néhány HD formátum mintavételi frekvenciája, összes sor és oszlopszáma, felbontása. A soronkénti pixelek száma $S_{LT} =$

alapján számítható.

Rendszer	f_s [MHz]	S_{TL}	L_T	Aktív pixelszám
720p50	74.25 MHz	1980	750	1280×720
720p59.94	$74.25 \cdot \frac{1000}{1001}$ MHz	1650	750	1280×720
1080i25	74.25 MHz	2640	1125	1920×1080
1080i30	74.25 MHz	2200	1125	1920×1080
1080p50	148.5 MHz	2640	1125	1920×1080
1080p59.94	$148.5 \cdot \frac{1000}{1001}$ MHz	2200	1125	1920×1080

A különböző HD formátumok jelölése a következő:

- Teljes aktív felbontás pixelben kifejezve. Gyakran rövidítésképp csak a vertikális méretet jelölik meg.
- képletapogatás módja: p a progresszív, i az interlaced letapogatást jelöli

⁹Az első HD szabvány a Japán rendszer nyomán 1035 sort definiált. Ezt később visszavonták

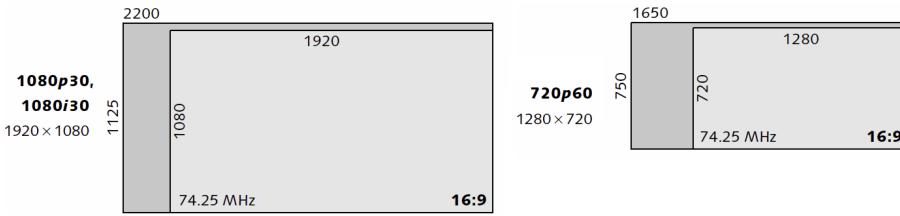


Figure 3.13. Az 1080 soros és 720 soros HD formátum szemléltetése

- képfrekvencia (frame rate) mind *p*, mind *i* esetben. Interlaced videó esetén gyakran a képfrekvencia helyett—hibásan—a félképfrekvenciát jelölik.

Így pl. az 1080*i*25 a 1080 soros, váltottsoros 25 Hz képfrekvenciájú, és 50 Hz félképfrekvenciájú formátumot jelöli.

A progresszív HD formátumok nagy adatsebesség-igénye miatt az ITU-709-et néhány évvvel később kibővítették egy alacsonyabb felbontású formátummal, ez 720 aktív sort és 1280 aktív pixelt alkalmaz, és kizárolag progresszív letapogatással definiálták¹⁰. Jelölése: **720p**. A két HD formátumra egy-egy példa a 3.13 ábrán látható.

- A HD formátum alapszínei az SD ITU-601-el megegyezők, így a gamutja is azonos. A luma komponens számításának módja

$$Y' = 0.2126R' + 0.7152G' + 0.0722B'. \quad (3.15)$$

Az együtthatók az SD-vel ellentétben már kolorimetriailag is helyesek, azaz a színtér alapszíneiből (és fehérpontjából) felírható $RGB \rightarrow XYZ$ transzformációs mátrix Y sorából ugyanezeket a világosság-együttetőket kapnánk.

- A szabvány Gamma-karakterisztikája az SD-vel megegyező:

$$E = \begin{cases} 4.500L, & \text{ha } L < 0.018 \\ 1.099L^{0.45} - 0.099, & \text{ha } L \geq 0.018, \end{cases} \quad (3.16)$$

ahol $L \in \{R, G, B\}$.

- A szabvány az SD-vel azonos 8 és 10 bites digitális reprezentációt ír elő.
- A stúdió szabvány alapvetően 4:2:2 szín-mintavételezési struktúrát definiál.

A szabványos HD videójel ezek mellett teljesen az SD-vel azonos felépítésű, egy egyszerű példa a 3.14 ábrán látható. Az egyetlen különbség gyakorlati megvalósítás szempontjából, hogy a kioltási időszakokban a szinkron impulzusok ún. 3 állapotúak ($0, \pm 300$ mV).

¹⁰Az 1080p bevezetése során az egyik kitűzött cél a legalább duplázott sorszám volt. A 720p az SD és HD között félúton: másfélszeres sort alkalmaz így a sorszáma $\frac{3}{2} \cdot 480 = 720$ -ból adódik, míg az oszlopszám a 16:9 képarányból, négyzetes pixelek mellett

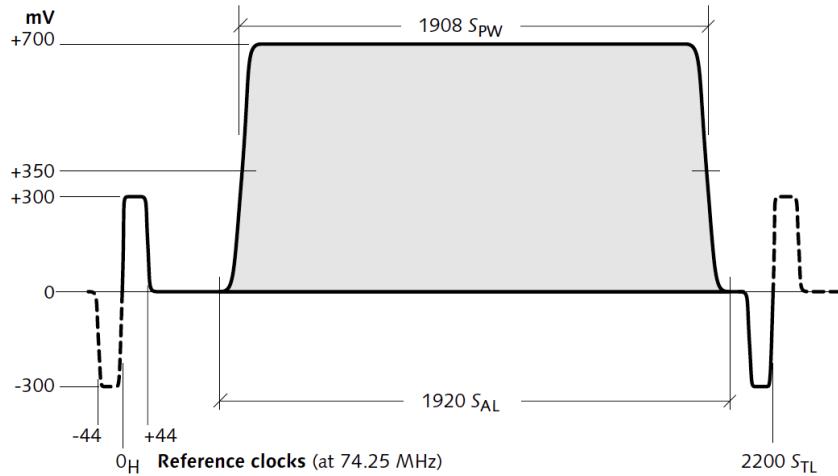


Figure 3.14. 1080 soros HD formátum egy sorának felépítése

Tömörítetlen videó adatsebesség:

Vizsgáljuk most néhány alapvető képformátum esetén a videó tömörítetlen adatsebességét! Az aktív és teljes pixelszámokat a 3.15 ábrán látható jelölésekkel jelölve a teljes adatsebesség

$$BR_T = \underbrace{S_{TL} \cdot L_T \cdot f_f \cdot n_{bit}}_{\text{mintánkénti bitrate}} \cdot n_{CS}, \quad (3.17)$$

ahol f_f a képfrekvencia, n_{bit} a mintánkénti bitszám és n_{CS} a színlönségi jelek alulmintavételezését jelöli (komponens/minta). Utóbbi értéke 4:4:4 struktúra esetén $n_{CS} = 3$, 4:2:2 esetén $n_{CS} = 2$, 4:2:0 esetén $n_{CS} = 1$.

Hasonlóan, az aktív tartalom bitsebessége

$$BR_A = S_{TA} \cdot L_A \cdot f_f \cdot n_{bit} \cdot n_{CS} \quad (3.18)$$

alapján számítható.

Néhány gyakran alkalmazott videóformátum teljes és aktív videósebessége a ?? táblázatban látható¹¹. Látható, hogy a 720p és 1080i formátumok tömörítetlenül azonos adatmennyiséget generálnak, ugyanakkor nagy előnye a progresszív formátumnak jóval hatékonyabban tömöríthetősége. Ahogy korábban a váltott-soros formátum előnye ezzel szemben, hogy állóképekre a progresszívvel azonos vertikális felbontást biztosít, bár gyors mozgásokra ez a felbontás romlik. Épp ezért, azon műsorszolgáltatók, amelyeknél a sport-tartalom elsődleges jellemzően a 720p50/60 formátumot használ, míg a főként filmeket, hírműsorokat sugárzó operátorok jellemzően 1080i-t alkalmaznak. Magyarországon jelenleg a HD adások mellett minden szolgáltató biztosít SD felbontású verziót is, amely jellemzően 576p50 formátumot alkalmaz.

¹¹ Az UHD formátum kioltási idejei szabványosan 90 inaktív sor és 560 inaktív pixel/sor

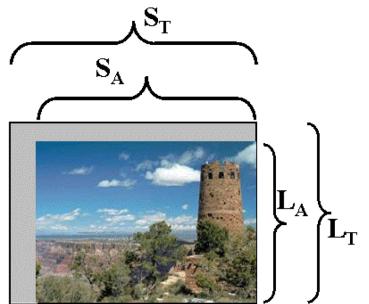


Figure 3.15. Jelölés-konvenció az adatsebesség számításához

- S_{TL} : Összes mintaszám/sor
- S_{TA} : Aktív mintaszám/sor
- L_T : Összes sor/kép
- L_A : Aktív sor/kép

Table 3.4. Videóformátum mintavételi frekvenciája, összes sor és oszlopszáma, felbontása, $n_{\text{bit}} = 10$ bitmélység esetén

Rendszer	Mintavételi frekvencia	Teljes bitrate 4:2:2	Aktív bitrate 4:2:2	Aktív bitrate 4:4:4
576p50	13.5 MHz	0.54 Gbit/s	0.41 Gbit/s	0.62 Gbit/s
720p60	74.25 MHz	1.49 Gbit/s	1.11 Gbit/s	1.67 Gbit/s
1080i30	74.25 MHz	1.49 Gbit/s	1.24 Gbit/s	1.86 Gbit/s
1080p60	148.5 MHz	2.97 Gbit/s	2.49 Gbit/s	3.73 Gbit/s
2160p60	297 MHz	11.88 Gbit/s	9.96 Gbit/s	14.93 Gbit/s

Jelenleg stúdiótechnikában a legelterjedtebb digitális videóinterface az SDI (Serial Digital Interface), konzumer elektronikában pedig a HDMI (High-Definition Multimedia Interface). A fenti adatsebességek kézzelfoghatóvá-tételéhez, néhány jelenleg is használt HDMI verzió a következő adatmennyiségek továbbítását teszi lehetővé:

- HDMI 1.0-1.2: 4.95 Gbit/s (3.96 Gbit/s tényleges)¹²
- HDMI 2.0: 18 Gbit/s (14.4 Gbit/s tényleges)
- HDMI 2.1: 48 Gbit/s (38.4 Gbit/s tényleges)

Természetesen a HDMI méretezéshez a fenti táblázatból a teljes adatsebességet kell tekinteni, hiszen a HDMI kábelben terjedő HD jel tartalmazza a kioltási időket is: mint

¹²A HDMI szabvány itt nem részletezett okokból ún. 8b/10b csatornakódolást alkalmaz, amely során 8 bitnyi adatot 10 biten visz át. A 4.95 Gbit/s teljes sávszélességnek tehát csak $\frac{8}{10}$ része használható ki tényleges adatra.

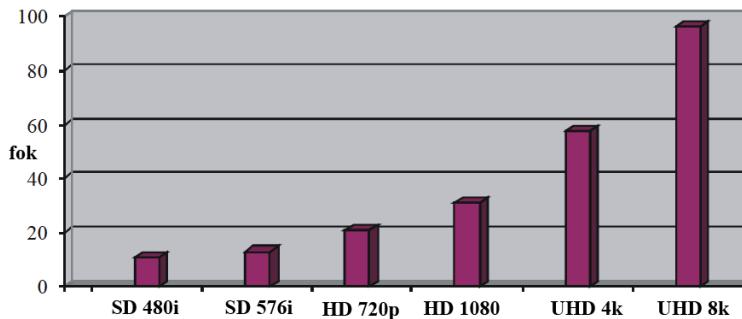


Figure 3.16. Az egyes formátumok által biztosított horizontális látószög, a kijelzőt ideális nézőtávolságból nézve.

korábban tárgyaltuk ezekben az időrésekben kerülnek az audio csatornák és egyéb járulékos adatok elhelyezésre. Látható, hogy a HDMI 1.0 szabványt főként 1080p videó továbbítására fejlesztették ki 4:2:2 formátum 10, vagy 12 bit, míg 4:4:4 formátum már csak 8 biten továbbítható. A HDMI 2.0 szabványt már 4k míg a 2.1 szabvány 8k UHD videó továbbítására fejlesztették ki.

3.3 Az UHD formátum

Láthattuk, hogy a HD formátum megalkotása során a fő cél a néző látóterének—az SD-hez képest—nagyobb részének tartalommal való kitöltése volt. A HD-hez hasonlóan az UHD (Ultra High Definition) formátum a vizuális élmény továbbfokozását tűzte ki fő céljául a pixel-szám—és így a kitöltött látószög—további növelésével.

Hasonlónak a HD-hoz, a továbbemelt felbontású formátum fejlesztése a japán NHK nevéhez kötődik, akik már 2003-ban kísérleti UHDTV felvételt készítettek 16 darab HDTV rögzítővel és 4 darab 3840x2048 felbontású CCD szenzorral. Az első UHDTV szabvány ezek után már 2007-ben megjelent (SMPTE 2036), majd a jelenleg is érvényben lévő **ITU-R BT.2020** szabványt 2012-ben fogadták. A szabvány két új formátum paramétereit kodifikálja, a 4k formátumot, amely az 1080 soros HD formátumhoz képest minden dimenzió mentén duplázott felbontást (így 4-szeres teljes pixelszámot) alkalmaz, és a 8k-t, amely a 4k-hoz képest kétszeres felbontást definiál.

A szabvány célja szerint ideálisan a 4k formátum a néző horizontális látószögéből kb. 58°-ot, a 8k formátum 96°-ot tölt ki, azaz már a perifériás látás jelentős részét is tartalommal tölti ki. Az egyes formátumok által ideálisan kitöltött látószög változását a 3.16 ábra szemlélteti.

Ahhoz, hogy az ekkora látószögben megfelelő minőségű képi reprodukció valósuljon meg, az ITU-2020 szabvány számos szempontból javította a HD formátum alapparamétereit:

- Felbontás:** A szabvány két felbontást definíál, ezek a 3840x2160 (4k) és a 7680x4320 (8k) aktív képméretek. A HD szabványnak megfelelően minden

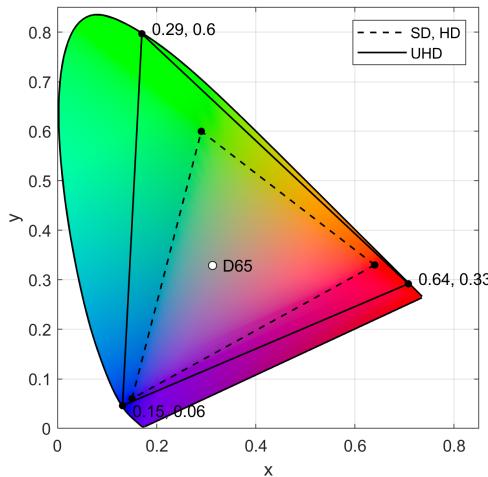


Figure 3.17. Az ITU-2020 szabvány gamutja, összehasonlítva a HD színtérrel

formátum képaránya 16:9 és négyzetes pixelekből áll.

- A HD-vel ellentétben az ITU-2020 szabvány már kizártlag csak progresszív letapogatást támogat (így a p/i formátummegjelölés UHD esetén okafogyott. Fontos, hogy a kijelző már optimális esetben a néző perifériás látásának jelentős részét is kitölți, ahol az érzékelést már a szem pálcikái dominálják. Mivel ezek fúziós frekvenciája jóval nagyobb, mint a fő látóterünké, ezért a villogás elkerülése érdekében a képfrekvenciát az UHD esetében emelni kellett. Ennek megfelelően a szabvány a 120, 119.88, 100, 60, 59.94, 50, 30, 29.97, 25, 24, 23.976 Hz képfrekvenciákat támogatja).
- **Színtér:** Az ITU-2020 szabvány az NTSC óta először új alapszíneket vezetett be a nagyobb ábrázolható színtartomány érdekében (és a világosság dinamikatartományának növelése érdekében, ld. köv. pont). A szabvány színterének gamutja a 3.17 ábrán látható. Megfigyelhető, hogy a választott alapszínek spektrális színek (azaz a színpatkó határán helyezkednek el), az RGB hullámhosszok rendre 630 nm, 532 nm és 467 nm¹³. Ezzel a CIE színpatkó 75.8%-át lefedi (összehasonlításképp, a HD esetében ez 35.9%), és a Pointer féle valós felületi színek

¹³Természetesen ez nem azt jelenti, hogy az UHD kijelzők RGB fényforrásai spektrális színek lennének, a szabvány csak a tároláshoz és továbbításhoz használt színteret kodifikálja. A megjelenítés már az egyes kijelzők saját színterében történik, amit a ténylegesen alkalmazott alapszínek korlátoznak. Szakmai körökön belül napjainkban is fontos hírnék számít, ha egy kijelző az ITU-2020 szabványos színterét közel egészében képes megjeleníteni. Így pl. 2018-ban a JDI cég bemutatott egy 17.3"-es kijelzőt, amely lézeres háttérvilágítással az ITU-2020-as szabvány gamutjának 97%-át képes megjeleníteni.

egészét¹⁴. Az új alapszínekből a világosság a következőképp számítható:

$$Y = 0.2627 R + 0.6780 G + 0.0593 B. \quad (3.19)$$

- **Mintánkénti bitszám:** A tárolt színek tartományának növelése természetesen magával vonja a világosságjel dinamikatartományának növekedését is (nyilván, hiszen adott szín világosságtartalma 3.19 alapján az RGB értékekkel kiszámítható). UHD esetében tehát már nem csak az SD esetében ökolszabályként tárgyalta 100:1 dinamikatartomány ábrázolása volt a cél. Ennek oka, hogy a 100:1 dinamikatartomány a látás fő látóterében, rögzített tekintet mellett értelmezendő. Amennyiben egy jeleneten belül a nézőnek lehetősége van körülözni, úgy a pupilla tágulása és összeszűkülete ezt a dinamikatartományt kb. 5-szörösre emeli. Mivel rendeltetésszerűen egy UHD kijelző akkora részét tölti ki a látómezőnek, hogy ez a lokális adaptációs mechanizmus végbe tud menni, így a megfelelő reprodukált dinamikatartomány biztosításához a reprezentálandó dinamikatartományt is növelni kellett. Részben ezt valósítja meg a szabvány növelt gamutja, illetve erre szolgál a jelenleg elterjedőben levő HDR kiegészítés is. Az ábrázolt dinamikatartomány növelése természetesen magával vonja az ábrázolásra használt bitek számának növelését is, hogy az egyes szintekhez tartozó világosságértékek közti különbség továbbra is az emberi látás modulációs küszöbje alatt maradjon. Kísérletek kimutatták, hogy a ITU-2020 színterének perceptuális kvantálásához 11 bit elegendő, így a szabvány a HD szabvánnyal ellentétben már kizárolag 10 és 12 bit reprezentációt ír elő.
- **Gamma függvény:** Az ITU-2020 szabvány Gamma-korrektív függvénye az SD és HD szabványokkal megegyezik:

$$E = \begin{cases} 4.500L, & \text{ha } L < \beta \\ \alpha L^{0.45} - (\alpha - 1), & \text{ha } L \geq \beta, \end{cases} \quad (3.20)$$

ahol $\alpha = 1.09929682680944$ és $\beta = 0.018053968510807$. Különbségeként látható: a szabvány a függvény paramétereit nagyobb pontossággal definiálja, és 12 bites ábrázolás esetén a paraméterek 5 tizedesjegy pontossággal számolandók.

- **Mintavételi struktúra:** A szabvány 4:2:0, 4:2:2 és 4:4:4 chromamintavételi struktúrákat engedélyez, utóbbi esetben természetesen luma/chroma jelek helyett közvetlenül RGB jelek kerülnek tárolásra és átvitelre. 4:2:0 és 4:2:2 esetében az YC_bC_r ábrázolás mellett lehetőség van ún. konstans fénysűrűségű luma-chroma reprezentációra is.

A fejezet zárógondolataként térdünk vissza a különböző sorszámu kijelzők ideális nézőtávolságához, az ún. Lechner távolsághoz. Az optimális nézőtávolságra

¹⁴A Pointer féle valós felületi színek azon színek halmaza, amelyek a természetben előfordulnak, mint valamely felületről visszavert fény által kellett színerzeti (ellenében a természetben elő nem forduló színekkel, pl. neon, vagy monitor által kikeveri színek). A Pointer gamutot egy 4089 mintából álló mérési adatbázisból állították össze, és publikálták az eredményeket 1980-ban, azóta a Pointer gamut-lefedés az egyes színterek minősítésének de facto szabványa. A Pointer féle gamut itt található, illetve itt található egy összehasonlítás a gyakran alkalmazott színterek gamutjával.

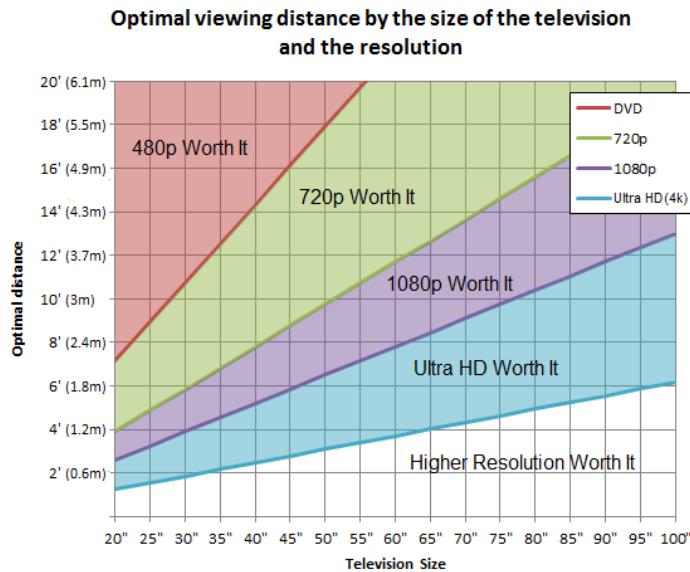


Figure 3.18. Optimális nézőtávolság a kijelzőátmérő függvényében

vonatkozóan számos ajánlás létezik, így léteznek gyártói, forgalmazói, illetve THX ajánlások.

- SMPTE 30: a már tárgyalt, Lechner tavolságon alapuló ajánlás, amely HD felbontás esetén 1.6 x képátló nézőtávolságot ír elő, így a horizontális látószög kb. 30 fok. Ez a házimozi közösségen belül legelfogadottabb, általános nézőtávolság
- Gyártói és forgalmazói ajánlás: HD felbontás esetén 2.5 x képátló nézőtávolság, így a horizontális látószög kb. 20 fok.
- THX ajánlás: HD felbontás esetén 1.2 x képátló nézőtávolság, így a horizontális látószög kb. 40 fok, amely a THX szerint a legjobban közelíti a mozikban biztosított élményt.

Bár a fenti ajánlások jelentősen eltérnek egymástól, abban azonban egyetértenek, hogy "minél közelebb, annál jobb".

Az optimális nézőtávolság ábrázolható a képernyőátmérő függvényében különböző videóformátumok mellett. Az így kapott grafikont 3.18 mutatja. Ekkor egy adott képernyő méret mellett a nézőtávolságot növelte természetesen a pixelstruktúra nem válik láthatóvá, így pl. az 1080p vonala fölött a HD kijelzők használhatók. A gondolatmenet alapján a grafikon területekre oszthatók, amelyek megadják, egy adott kijelzőméret és nézőtávolság mellett milyen felbontású kijelző az optimális választás.

Statisztikák szerint (egy szintén Bernard J. Lechner nevéhez köthető felmérés szerint) a háztartásokban az átlagos nézőtávolság kb. 2.7 méterre adódott. Ekkora nézőtávolság mellett 50" képátló felett már 1080p felbontású TV-t érdemes venni, míg az UHD tartalom adta előnyök kiélvezéséhez legalább 75"-es (~ 1.9 m) kijelzőre lenne

szükség. Jelenleg az ekkora kijelzők természetesen még nem elterjedtek, így ez az adat leginkább azt mutatja, hogy jelenleg a 4k tartalmak előnyeit sem használják ki teljes egészében a kijelzők, és a vásárlók nagyrésze. Ennek ellenére mára sorra jelennek meg a konzumer felhasználásra szánt 8k felbontású kijelzők is, és a 8k műsorszórás is kísérleti jelleggel megkezdődött. Többek között 2017-ben lőttek fel az első dedikáltan 8k tartalom közvetítésére szánt műholdat (BSAT-4a), amely tervek szerint a 2020-as Japánban tartandó nyári olimpiát hivatott 8k felbontással az ITU-2020 szabvány szerint közvetíteni (amelyet végül a koronavírus járvány miatt 2021 nyarára ütemeztek át).

Ellenőrző kérdések

- Mi volt az oka a váltottsoros formátum bevezetésének? Mi volt a váltottsoros megoldás lényege?
- Mik voltak az SD formátum mintavételi frekvenciájának szempontjai? Hogy következett ebből a HD formátum mintavételi frekvenciája?
- Határozza meg egy 65" átmérőjű 2160p kijelző (16:9 képarányú) ideális nézőtávolságát!
- Sorolja fel az UHD szabvány néhány újdonságát az SD-hez és HD-hez képest!
- Határozza meg 2160p60 formátum esetén az aktív és teljes pixelszámot! Az aktív sorok száma a szabvány szerint 90 sor. A mintavételi frekvencia 297 MHz.
- Határozza meg az előző feladat formátumára a teljes adatsebességet 4:2:2 mintavételi struktúra esetén, 12 bit/minta ábrázolás mellett! Hányas HDMI verzió képes a videóadat továbbítására, ha a HDMI interface szabványosan 8 bitnyi adatot 10 biten ábrázol és visz át, és a különböző verziók sebességei a következők:
 - HDMI 1.0-1.2: 4.95 Gbit/s
 - HDMI 1.3-1.4: 10.2 Gbit/s
 - HDMI 2.0-1.2: 18 Gbit/s
 - HDMI 2.1: 48 Gbit/s