

Kodiranje sivoće piksela

Osvrt na predavanje

Student; Katarina Hubzin

Binarni sistem je danas postojan u svemu pa tako i u kodiranju. Sa dvije moguće kombinacije u pikselu (1-bit) kažemo da on ima dvije mogućnosti ili dvije sive razine. Postoje krajnje granice sivoće 0% ili bijelo i 100% ili crno. Povećavanjem broja bitova povećava se broj mogućnosti sivoće. Cilj nam je uvijek dobiti sliku na kojoj se sivoća u pikselima ne primjećuje. Kada otvorimo Photoshop i stvorimo piksel, možemo napraviti gradaciju slike. Kada toniramo slike moramo paziti na Forground ili prednju boju, i Background, tu se definira i gradacija. Profesor Pap pokazuje nam gradaciju piksela od 100% do 0% gdje vidimo kako sivoća funkcionira u pikselima.

Da bih demonstrirao moguće sive razine s različitim brojem bita, upotrebljava alat '*posterize*' (Image-Adjustments-Posterize) i dobijemo broj nivoa sivoće koji možemo postaviti ručno. Što više povećavamo razinu sivoće manje vidimo točnu gradaciju sive boje. Na primjeru sa slikom možemo još bolje uočiti koliko razina bita utječe na sliku. Digitalnom pipetom kada dođemo na određeni piksel možemo napraviti očitavanje koje nam je prikazano s desne strane. Kada se uzme pipeta momentalno je veličina uzorka jedan piksel, to možemo izmijeniti, a prosječno očitavanje slike mora uvijek biti isto.