

KODIRANJE KAKVOĆE PIKSELA

-binarne slike (računala, digitalizacija...)

-kodiranje u binarnom svijetu

-kodiraju se i sivoće stranice piksela

-ako primijenimo 1 bit (koji može biti 1 ili 0 – to su dvije moguće kombinacije i to su dvije sivoće, to bi bio bijeli i crni piksel (100 posto zacrnjenja), ali mogu se primijeniti i drugi postotci sivoće

-postoji standard kodiranja sivoća – crno i bijelo (0 1)

- kombinacije s 2 bita su četiri kombinacije, odnosno četiri sive razine 00,01,10,11 (po standardu ti intervali se podjednako dijele (0%, 33%, 66% i 99% posto)

-kada imamo 3 bita , tada je 2 na treću kombinacija (000,001,010,011,100,101,110,111) osam kombinacija

-8 bita je idealna kombinacija sivih razina – jer najbolje prevari ljudsko oko da se te promjene sive razine ne vide

-prosječan čovjek može prepoznati do 150 sivih razina

-neki jaki fotoaparati idu i do 16 bitnih razina, a razlog je zato što se promatraju druge stvari za koje je to potrebno

-digitalna pipeta – uprosječno učitava koliko je digitalna pipeta velika, odnosno koja je razina sivoće na dijelovima slike (možemo to gledati po razinama npr. 3x3, 5x5, 101x101,... kako bi rezultat bio što općenitiji (sample size))

-resempliranjem slike pikseli se uprosječuju ovisno o tipu resempliranja koji smo izabrali

-resempliranjem na više ili niže dosta se degradiraju sivoće piksela i određene površine što je jako bitno kod boja na slici (ljudska koža, površine namještaja...), zato s time trebamo biti oprezni

-kada se radi u tisku radi se drugim bojama i na drugi način nego za stvari koje se nalaze u digitalnom obliku (RGB)

-kada radimo neke stvari na računalu (photoshopu) moramo znati s koliko bita taj uređaj kodira sivoću

-trebali bismo biti upoznati s osjetljivošću digitalnih uređaja koje koristimo

Marina Milošević