

KIT Computergrafik, WS 15/16

Paul Jungeblut

17. Januar 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Bilder, Farbe und Perzeption	2
1.1	Transferfunktion	2
1.1.1	Quantisierung der Transferfunktion	3
1.1.2	γ -Korrektur	3

Dieses Skript ist inoffiziell zur Vorlesung Computergrafik am KIT im Wintersemester 2015/2016 entstanden. Dieses Skript erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Korrektheit.

Kapitel 1

Bilder, Farbe und Perzeption

In der Computergrafik geht es um die Erzeugung und Manipulation von Bildern. Diese Bilder sind meiste 2D Arrays aus farbigen Pixeln. Der Speicher, in dem die Farbe mit drei Werten für rot, grün und blau gespeichert wird, heißt [Framebuffer](#). Heutzutage sind 8 Bit pro Farbe in einem Framebuffer üblich. Steht weniger zur Verfügung, müssen fehlende Farben durch Anordnung verfügbarer Farben nachgebildet werden. Sind die Pixel ausreichend klein, werden so Mischfarben wahrgenommen.

1.1 Transferfunktion

Höhere RGB-Werte bedeuten eine hellere Farbe. Wie hell genau eine Farbe erscheint, wird durch eine [Transferfunktion](#) f beschrieben. Man kann die Transferfunktion für ein Graustufenbild oder per Farbkanal betrachten.

$$f : [0, N] \rightarrow [I_{min}, I_{max}]$$

Dabei bildet f vom Wert des Pixels auf eine Helligkeit zwischen der minimalen und maximalen Displayhelligkeit I_{min} und I_{max} ab. Sie hängt von den physikalischen Eigenschaften des Displays ab.

Die maximale Helligkeit I_{max} gibt an, wie hell ein Pixel sein kann. Bei LCDs beträgt sie meist weniger als 10% der Hintergrundbeleuchtung des Displays. Die minimale Helligkeit I_{min} ist die Menge Licht, die für ein schwarzes Pixel emittiert wird.

Neben dem vom Display emittierten Licht, reflektiert auch noch Umgebungslicht mit Intensität k an der Oberfläche. Dieses hat einen großen Einfluss auf den Kontrast, der am Bildschirm wahrgenommen werden kann. Der [Dynamikumfang](#)

$$R_d := \frac{I_{max} + k}{I_{min} + k}$$

beschreibt den maximalen Kontrast des Displays.

Die Transferfunktion sollte so ausfallen, dass aufeinander folgende Pixelwerte keinen sichtbaren Helligkeitsunterschied haben. Ist diese Forderung nicht erfüllt, können Bänder auf glatten Bildbereichen erscheinen. Menschen können einen Helligkeitsunterschied von etwa 2% wahrnehmen. In dunklen Bereichen werden also kleinere Schritte der Transferfunktion benötigt.

1.1.1 Quantisierung der Transferfunktion

Die Transferfunktion kann verschieden quantisiert sein. Die verschiedenen Möglichkeiten unterscheiden sich dabei in der Größe der Helligkeitsschritte zwischen aufeinander folgenden Farbwerten.

Bei einer **linearen Quantisierung** (gleich große Helligkeitsschritte), muss jeder Schritt kleiner als 2% von I_{min} betragen. Um Helligkeiten bis I_{max} darzustellen werden

$$\frac{I_{max} - I_{min}}{0.02 \cdot I_{min}}$$

Schritte benötigt. Bei LCDs mit Dynamikumfang 100:1 sind dies etwa 5000 Schritte. Dies würde 12-13 Bit pro Farbkanal erfordern. Vorteil der linearen Quantisierung ist jedoch die einfache Arithmetik mit Pixelwerten.

Alternativ könnte die Transferfunktion exponentiell quantisiert sein, mit genau 2% zwischen zwei Pixelwerten. Bei einer **exponentiellen Quantisierung** ist $0 \mapsto I_{min}$, $1 \mapsto 1.02 \cdot I_{min}$, $2 \mapsto 1.02^2 \cdot I_{min}$, usw. Da $\log_{10} 1.02 \approx \frac{1}{120}$, werden ca. 120 Schritte für eine Verzehnfachung der Helligkeit benötigt. In diesem Fall reichen also 8 Bit gerade aus, um die 240 Schritte zu ermöglichen, die ein LCD mit Dynamikumfang 100:1 bräuchte.

Als Approximation der exponentialen Quantisierung wird in der Praxis häufig eine **potenzfunktion basierte Quantisierung** eingesetzt.

$$I(n) = \left(\frac{n}{N}\right)^\gamma \cdot I_{max}$$

Der Exponent γ muss in diesem Fall immer mit angegeben werden. Ist $\gamma = 1$ hat man eine lineare Quantisierung.

1.1.2 γ -Korrektur