

Grafički fakultet
Getaldićeva ulica 2, 10000 Zagreb
Sveučilište u Zagrebu

OSVRT NA PREDAVANJE

Kodiranje sivoće piksela

Studentica: Sara Kozarac
Kolegij: Digitalni Multimedij 1
Nositelj kolegija : prof. dr. sc. Klaudio Pap

Zagreb, Svibanj 2020.

Kodiranje piksela

definiranje ispuna piksela, tj površina koju zatvaraju stranice kvadrata piksela

Binarne slike (računala)

jednako kao ispunjavanje fontova

Ako imamo 1 bit, i on može biti 1 ili 0, što znači da imamo dvije moguće kombinacije, tj sivoće, (bijeli i crni piksel).

Takva podjela ide na 0% zacrnjenja, ili 100% zacrnjenja.

Postoji standard, u kojem postoje granice, bijelo i crno. Standard je zapravo kada piksel ima dvije razine.

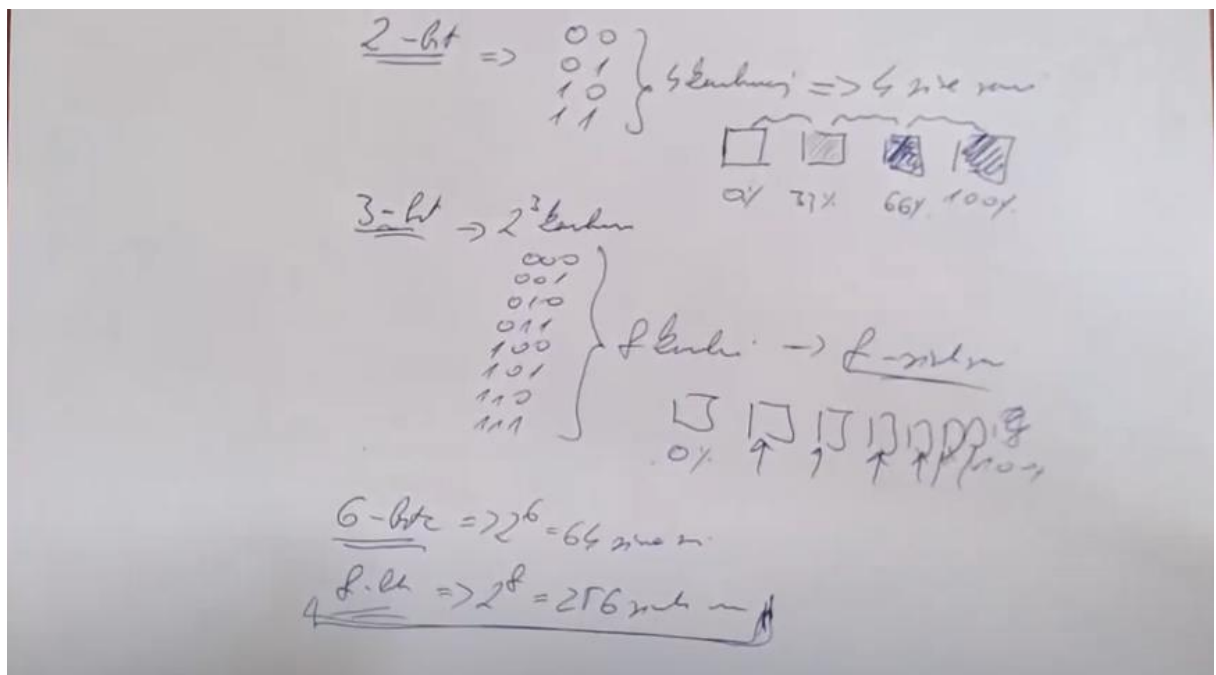
2 bit – 4 sive razine ili kombinacije - tu su razine 0%, 33%, 66%, 100%

I tako dalje se može ići po bitovima.


U PS crni kvadratić – foreground boja (prednji ton), bijeli kvadratić – background boja (zadnji ton), tu se definira gradacija.

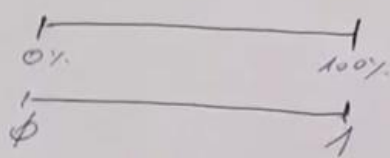
Image – Adjustments – Posterize gdje dobivamo broj nivoa sivoga koje možemo zadati ručno



Kod posjedovanja skenera ili digitalizatora bitno je znati s koliko bita određena tehnologija kodira





KODIRANJE SIVOCE PIKSELA





 $\alpha \rightarrow ?$ 1-bit = $[1 | 0]$ \Rightarrow 2 mogući bitovi



 :  = 2 bita bita

 :  = 2 bita bita

2-bit \Rightarrow $\begin{matrix} 00 \\ 01 \\ 10 \\ 11 \end{matrix}$ } 4 bitovi \Rightarrow 4 bita bita

   
0% 25% 66% 100%