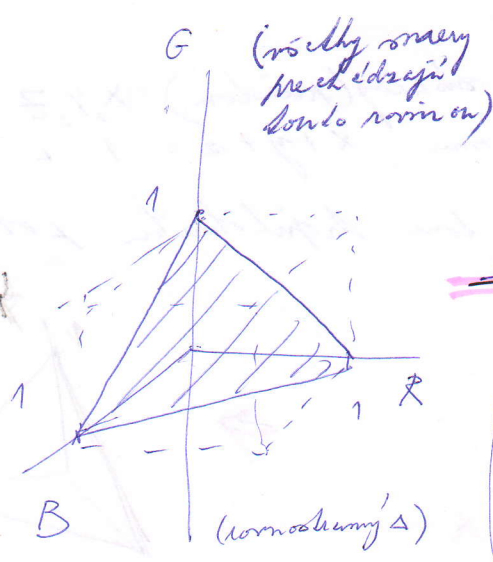
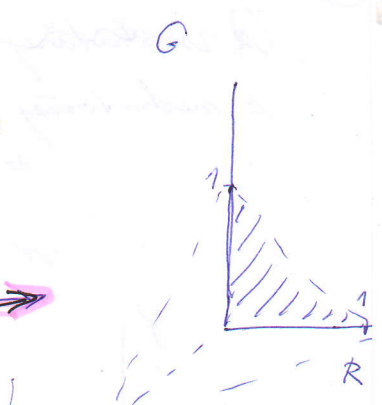


$M_1$  všeob. svetlo s urč. jasom



(rovnob. strany) med. vzd. medzi bodmi rovinnou



B (pravoúhly  $\Delta$ ) z priemerom jednotkovej strany do formy  $R, G$

$r + g + b = 1$  (rovnicu roviny v priestore  $R, G, B$ )

( $r, g, b$  sú konkrétne hodnoty na osiach  $R, G, B$ ) - nezáhr. na jase

( $b$  sa nám nepočítava) a rov.  $r + g + b = 1$

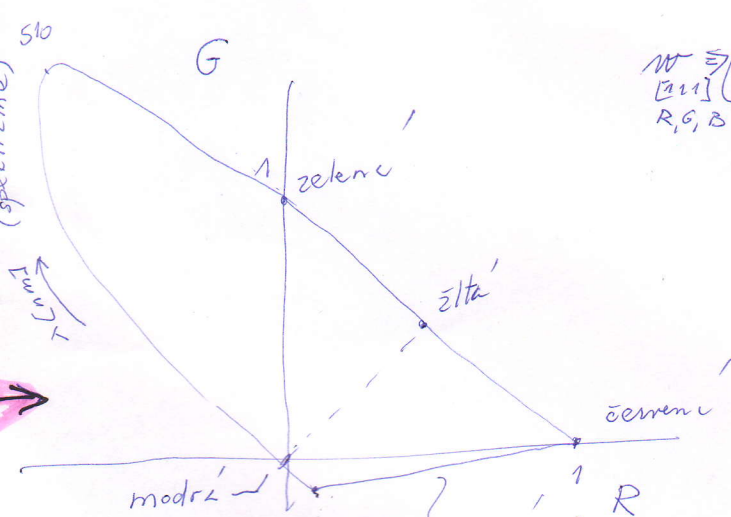
$M_1 = R_1 + G_1 + B_1$

$r = \frac{R_1}{R_1 + G_1 + B_1}, g = \frac{G_1}{R_1 + G_1 + B_1}$

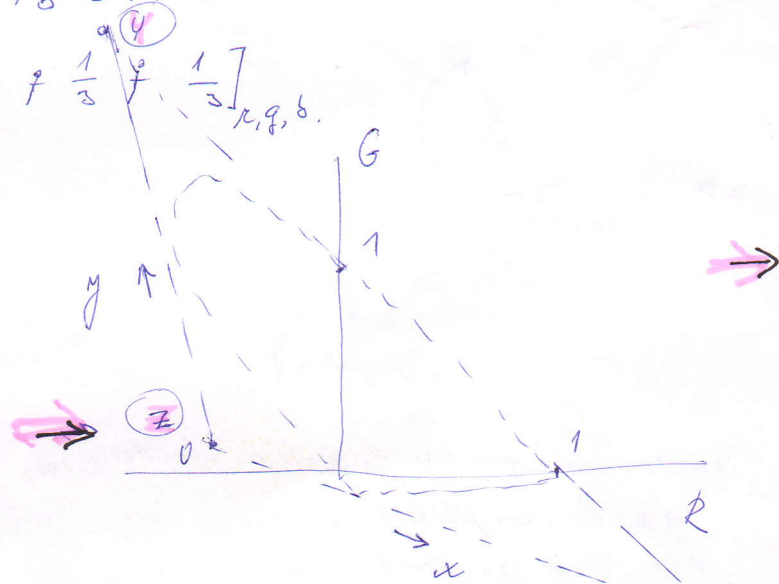
$b = \dots$

$r + g + b = \dots = 1$

$W = \begin{bmatrix} 1/3 \\ 1/3 \\ 1/3 \end{bmatrix}_{R, G, B}$



- vyjednotíme spektr. funkciu pomocou  $r, g, b$   
 → ale vidíme vzájomné hodnoty → problém  
 skutočné spektr. farby



$X, Y$  - nestandardné farby  
 → vidieť farby sú len časťou toho trojuholníka  
 → ich veľkosť závisí, aby sme mali izodenz. biele svetlo  
 $W = 1(X) + 1(Y) + 1(Z)$ ; pričom  $Y$  je jas → normaliz. súst. CIE; pričom boli skompenzované transformácie  
 $\begin{bmatrix} X \\ Y \\ Z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \text{transform.} \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix}$ ; výpl. jas =  $L_y \cdot Y$   
 (= suma všetk. jabor, ale  $L_x = L_z = 0$ )

2)

# Arrestováň

z trojrovnicej sústavy (priesek)  $x, y, z$  sa vyberieme len jednotlivo normu  $x+y+z=1$  - jej priemet do  $X, Y$  a v tom projekčnom polom diagram CIE

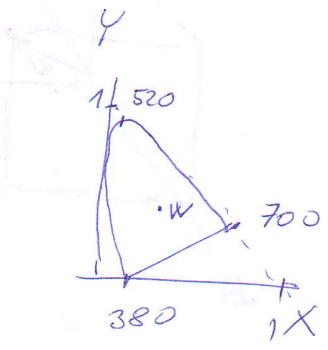
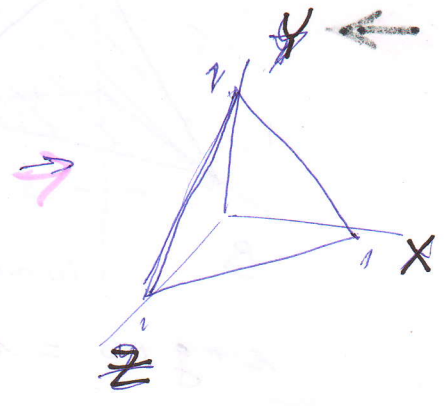
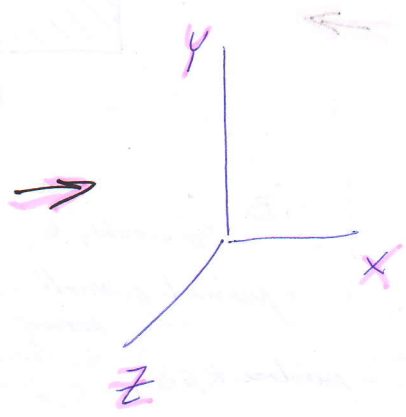
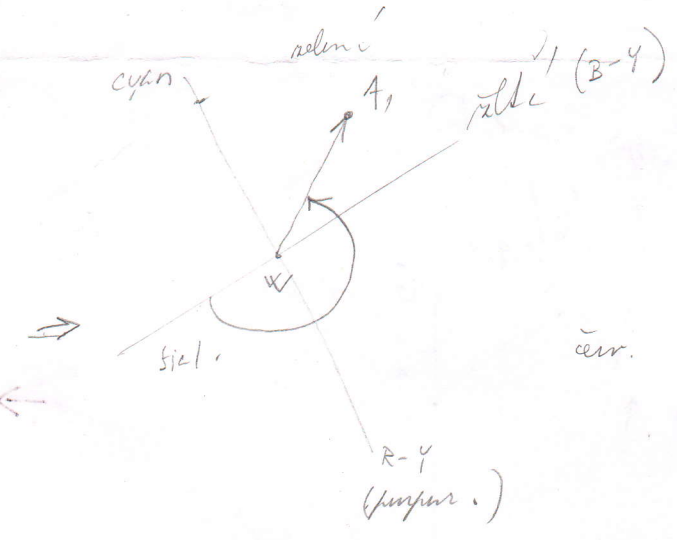


diagram CIE (medietraj skot. farby pomocou sùrednic  $x, y$ )

$$x = \frac{x}{x+y+z} \text{ i } y = \frac{y}{x+y+z}$$

$$z = \frac{z}{x+y+z} \text{ i } y = \text{jas}$$



znázornenie farieb v gólk'r. sùrednicích  
(uhol, amplitúda) = (far, toln + sýtost)  
R-Y, B-Y sa porúča pre prinos ro far. TV