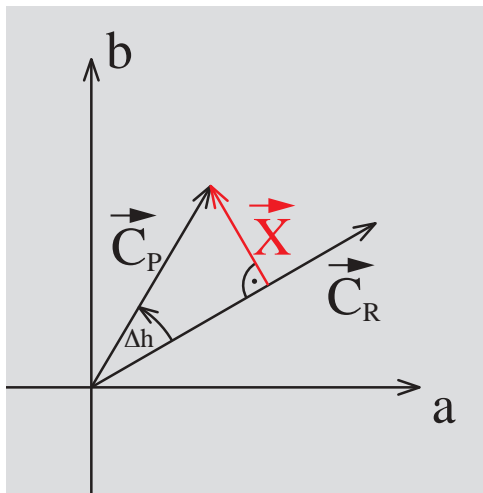


Bestimmung der Farbtonverschiebung beim perceptual Rendering



„Farbtonverschiebung“ \vec{X} für $|\Delta h| < 90^\circ$

\vec{C}_R Buntheits-Vektor der Quellfarbe (Referenz)

$$\vec{C}_R = \vec{a}_R + \vec{b}_R$$

\vec{C}_P Buntheits-Vektor der (perceptual) gerenderten Farbe (Probe)

$$\vec{C}_P = \vec{a}_P + \vec{b}_P$$

\vec{X} „Farbtonverschiebung“

$$|\vec{X}| = |\vec{C}_P| \cdot |\sin(\Delta h)| \quad \text{für } |\Delta h| < 90^\circ$$

$$\vec{X} = \vec{C}_P \quad \text{für } |\Delta h| > 90^\circ$$