

Fenómenos visuales 2

- Ley de Weber
 - Brillo percibido = logaritmo de (Brillo incidente).
 - $\Delta I/I = \text{cte.}$ - ΔI mínimo que se puede apreciar es proporcional al I inicial.
- Enmascaramiento visual espacial
 - Reducción visual de un estímulo cuando en su entorno hay grandes variaciones de luminancia.
 - Hace que el ruido se aprecie mejor en zonas planas que en zonas de detalle
- Enmascaramiento visual temporal
 - Gran pérdida de resolución espacial cuando hay cambio en las escenas.
 - Se tardan 0,5 seg. en recuperar la resolución de estática.

Fenómenos visuales 3

- Flicker
 - La visión de una luz parpadeante deja de serlo si el número de parpadeos es elevado.
 - La frecuencia del parpadeo para no notar 'temblor' es:
 - * mayor cuanto mayor es el tamaño de la pantalla
 - * mayor cuanto mayor es la iluminación ambiente
 - * mayor cuanto mayor es el brillo emitido por la pantalla.
 - Se deja de notar flicker a partir de 50 o 100 Hz.
- Sensación de movimiento
 - Es el número de imágenes por segundo para que el ojo tenga 'sensación de movimiento continuo'
 - Se tiene sensación de movimiento continuo a partir de 12 o 15 imágenes por segundo.