

RESUMEN

Para permitir la visualización controlada de diversos elementos visuales con diferentes rangos dinámicos de brillo, un computador (700) ejecuta al menos una aplicación de software primaria (701), en la que la aplicación de software primaria se dispone para presentar para visualizar elementos visuales con diferentes rangos de brillo, en donde la aplicación de software primaria presenta un primer elemento visual (702) que comprende píxeles cuyos brillos se encuentran dentro de un primer rango de brillo (DR_H);

en donde la aplicación de software primaria comprende un mapeo de luma (704) dispuesto para mapear un primer triplete de código de color (RGB1) que codifica un primer brillo de un píxel (7201) a un segundo triplete de código de color correspondiente (RGB2) que codifica un segundo brillo para dicho píxel, aplicando una o más funciones de mapeo primarias (F_Y) al primer triplete de código de color que produce el segundo triplete de código de color, en donde el segundo brillo es un brillo que se encuentra en un segundo rango de brillo (DR_L) de un tamaño diferente al del primer rango de brillo;

en donde la aplicación de software primaria comprende un formato (707) dispuesto para componer tripletes de código de color secundario (RGB2) a partir del mapeo de luma en

una primera estructura de datos de imagen (IMDAT) para comunicarse a un software secundario (720), y comunicar al software secundario (720) la primera estructura de datos de imagen (IMDAT) junto con una codificación de la una o
5 más funciones de mapeo primarias (F_Y) y una codificación de una región espacial (REG1) de aplicabilidad de la una o más funciones de mapeo primarias (F_Y);
en donde la aplicación de software primaria comprende un controlador primario (710) dispuesto para emitir una señal
10 de control de paso directo (C_PT) que instruye a un controlador secundario (722) en el software secundario (720) que la una o más funciones de mapeo primarias (F_Y), o una o más funciones de mapeo derivadas (F_Y*) que se basan en la una o más funciones de mapeo primarias (F_Y), deben
15 pasarse a un software terciario (740), este software terciario controla el suministro de colores de píxeles finales para un búfer de salida de escaneo (511) de una unidad de procesamiento de gráficos GPU (510), y en donde el software terciario se dispone para pasar la una o más
20 funciones primarias de mapeo (F_Y) respectivamente, o una o más funciones de mapeo derivadas (F_Y*) a la GPU.

Figura 7