В этой лабораторной работе генерировал разные варианты кругов и применял к ним фильтрацию. Создал 2x3 матрицу изображений с кругами разной интенсивности, затем применял два фильтра (с матрицами [1, 0; 0, -1] и [0, 1; -1, 0]) для обработки изображений. Результаты фильтрации комбинируются, чтобы создать новое изображение, где каждый пиксель равен корню суммы квадратов значений из двух фильтров. Затем результаты нормализуются для отображения, конвертируются в 8-битный формат, создал трехканальное изображение и отобразил все промежуточные и финальные изображения.

**В итоге были достигнуты такие результаты:**

