

Práctica 04

MSc. Vicente Machaca Arceda

10 de mayo de 2020

DOCENTE	CARRERA	CURSO
MSc. Vicente Machaca Arceda	Escuela Profesional de Ciencia de la Computación	Computación Gráfica

PRÁCTICA	TEMA	DURACIÓN
04	Operador Logarítmico	3 horas

1. Competencias del curso

- Dominar tópicos y algoritmos de computación gráfica.
- Solucionar problemas aplicando algoritmos de computación gráfica.

2. Competencias de la práctica

- Dominar e implementar el algoritmo de computación gráfica Operador Logarítmico.

3. Equipos y materiales

- Python
- Opencv
- Matplotlib
- Numpy
- Cuenta en Github

4. Entregables

- Se debe elaborar un informe en Latex donde se responda a cada ejercicio de la Sección 5.
- En el informe se debe agregar un enlace al repositorio Github donde esta el código.
- En el informe se debe agregar el código fuente así como capturas de pantalla de la ejecución y resultados del mismo.

5. Ejercicios

1. Implemente el operador logaritmico y evalúe sus resultados con estas imágenes (Figura 1). Escoga diferentes valores de c y comente con cual obtuvo mejores resultados.

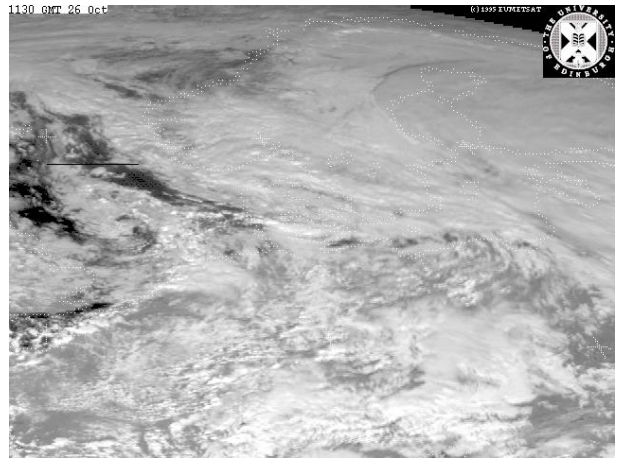


Figura 1: Imágenes de muestra.

2. Aplique el operador logarítmico en la imagen de la Figura 2 y luego comente sus resultados.



Figura 2: Imagen de muestra.

3. Al igual que el operador logaritmico, tambien se puede utilizar el operador raiz: $g[x, y] = c * \text{sqrt}(f[x, y])$. Aplique el operador raiz para la imagen de la Figura 3 y haga una comparación con el operador logarítmico.



Figura 3: Imagen de muestra.