



Instituto Politécnico Nacional
Escuela superior de Cómputo
Sistemas Operativos
Grupo: 2CV6

“Filtros RGB”

Aldo Charis Deveze

Quiroz Ortiz Jordi

Profesor:

Josue Rangel Gonzalez

Práctica.

Introducción

Un píxel es la menor unidad de color que compone una imagen digital, a su vez el pixel está conformado al menos tres elementos; RGB o rojo, verde y azul, por sus siglas en inglés. En ocasiones está compuesto por un cuarto elemento llamado alpha el cual determina la transparencia del pixel. Cualquiera de los cuatro valores mencionados anteriormente toman un valor que va desde 0 hasta 255 en decimal. Entendiendo lo anterior podemos decir que si modificamos cada uno de sus píxeles y los “saturamos” cambiando su valor a 255 del elemento rojo, por ejemplo; obtendremos una imagen saturada en su parte roja.

Descripción del problema

Se requiere un programa que cree procesos para la generación de 3 imágenes (a partir de una existente) cada una saturada en cada uno de los colores que la componen. De tal manera que cada hijo creará 3 imágenes cada una saturada en color rojo, verde y azul. El programa deberá crear hijos como imágenes a procesar sean necesarias.

Diagrama de flujo

Diagrama del proceso principal

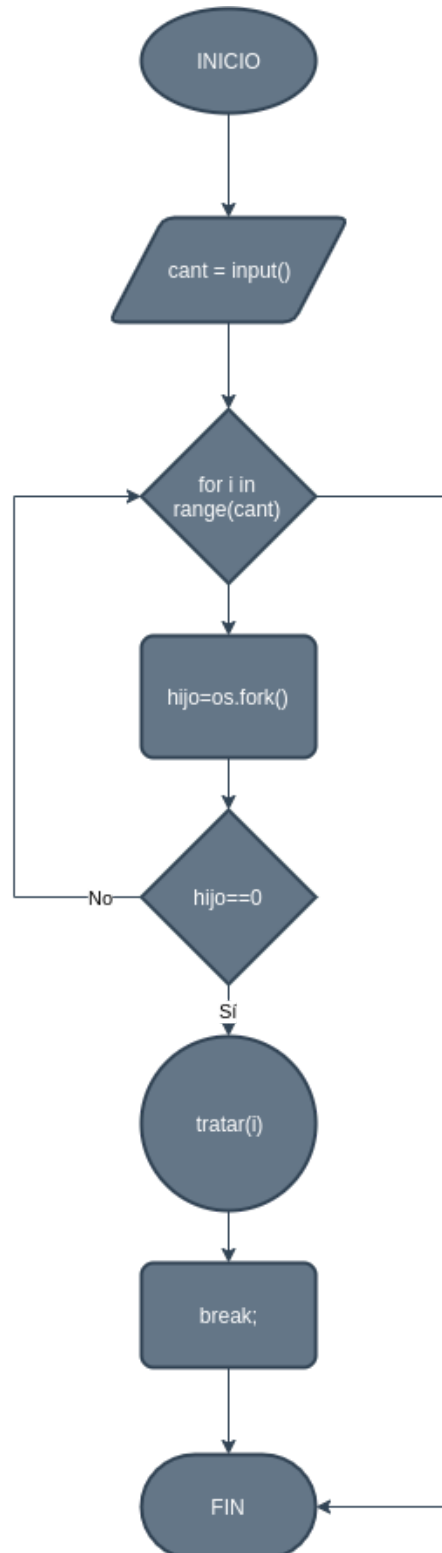


Diagrama de función “tratar” para agregar los filtros RGB



Conclusión

La composición de las imágenes bi-dimensionales nos permiten “tratarlas” bit por bit en este caso aplicando filtros RGB. Por otro lado la llamada a sistema “fork” nos vuelve a ayudar a la realización de tareas mediante la creación de nuevos procesos. Reiteramos la necesidad de apoyarnos de los procesos concurrentes para la elaboración de tareas que sin necesidad de darle toda la carga a uno solo.