

# Encontrando el “esqueleto” de un dibujo

Brandon Marquez Salazar

## I. INTRODUCCIÓN

En este documento se muestra el procedimiento en el que se pueden encontrar los trazos básicos de un dibujo o su “esqueleto”. Este es un problema típico que se puede encontrar en el área de artes digitales el momento de querer digitalizar, esbozar o mejorar una imagen.

## II. PROCEDIMIENTO

Para realizar este proceso se propuso el uso de un kernel de 3x3 de la forma

-2	-2	0
-2	0	-2
0	-2	-2