1.- EL UMBRAL DE VALLE GLOBAL COMPARA 3 PIXELES SIMULTANEAMENTE

R= FALSO COMPARA 3 INTENSIDADES ADYACENTES EN EL HISTOGRAMA DE LA IMAGEN

2.-UN UMBRLA BINARIO SEPARA LA IMAGEN RESPECTO A DOS PARÁMETROS PREESTABLECIDOS

R= FALSO SOLAMENTE ES UNO QUE DIVIDE LA IMAGEN EN BLANCO Y NEGRO

3.- EL UMBRAL POR VARIAZA UTILIZA DOS VALORES DE CORTE

R= FALSO ES UNO Y DETERMINADO POR EL MINIMO DE LA VARIANZA

4 LAS NECESIDADES COMPUTACIONALES DE TRABAJAR CON RVA SON MAYORES A LAS DE ESCALAS DE GRISES

R= VERDADERO, PORQUE EN LUGAR DE TRABAJAR CON UNA MATRIZ TENEMOS 3 VALORES POR PÍXEL, LO CUAL LO HACE UNA RED DE DATOS MÁS COMPLEJA

5.- LA ENTROPÍA PEUDE SER UTILIZADA EN FILTROS

R= FALSO

6.- EL FILTRO SAL Y PIMIENTA PRESENTA DOS VARIACIONES PRINCIPALES

R= VERDADERO SAL Y PIMIENTA

7.- LAS ZONAS DE VECINDAD DE UNA IMAGEN SIEMPRE SON LAS MISMAS

NO ES POSIBLE DETERMINARLO PORQUE DEPÉNDE DE LA IMAGEN

8.- UNA IMAGEN PUEDE REPRESENTARSE VECTORIALMENTE

VERDADERO ES UNA MATRIZ

9..- EL MÉTODO DE UMBRAL POR VALLES UTILIZA LA MEDIANA

R= FALSO

10.- LA ESCALA DE GRISES SIEMPRE SE OBTIENE DE LA MISMA COMPOSICIÓN RVA

R=FALSO DEPENDE DE NUESTRO INTERES

11 .- QUÉ ES LA VISIÓN COMPUTACIONAL

R= conjunto de ciencias y técnica que nos permiten reconocer patrones en imágenes la emulación de la visión humana.

12.-

Borde) Es el límite entre dos zonas de vecindad

Pixel) La unidad mínima de medición de una imagen

Zona de vecindad ) conjunto de pixeles que tiene intensidades similares y se encuentran en proximidad física

13.- CÓMO SE SELECCIONA EL VALOR ADECUADO DE UN UMBRAL?

Dependiendo del objeto de interés.

1.- problema practico

Cargar la imagen

A continuación, se decide si se trabaja en RGB o en escala de grises y se hacen las trasformaciones adecuadas

Selecciona el objeto de interés, se leen las intensidades que lo componen y se compara la intensidad media con el resto de la imagen

Se hace el objetivo del umbral

Se produce la imagen de salida

Se detecta si el objeto se resalto correctamente si sí sale si no se regresa al umbral