# **Relatório Laboratorio 7**

## Thiago Ayres Kimura – RA: 22.221.045-2

#### Explicação Código (Contorno):

### Texto Descrição gerada automaticamente

Nesta primeira parte do Código importamos as bibliotecas necessárias para o funcionamento do código assim como a imagem, também convertermos a imagem para RGB na linha 11.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Nesta parte convertemos para preto e branco, assim como definimos o tamanho do kernel. Aplicamos o filtro de ruido na linha 26, e nas linhas 29 e 31 detectamos a borda com Canny sem blurry e com blurry, respectivamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Aqui aplicamos o contorno nas imagens e plotamos a imagem com os efeitos aplicados a ela.

#### Imagens(Contorno):

Imagem em preto e branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Interface gráfica do usuário, Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

Imagem em preto e branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Desenho de um avião

Descrição gerada automaticamente com confiança média

#### Desenho de um cachorro Descrição gerada automaticamente com confiança média

Uma imagem contendo medidor, relógio

Descrição gerada automaticamente

#### Explicação Código (Espaço de cores):

Texto

Descrição gerada automaticamente

Na primeira parte do código importamos as bibliotecas necessárias para o código funcionar, também carregamos a imagem que iremos aplicar os filtros.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Aqui convertemos as imagens para RGB, Cinza e HSV e HLS. Logo depois, plotamos a imagem para visualizarmos o espaço de cores.

#### Imagens(Espaço de Cores):

Tela de jogo de vídeo game

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Desenho de uma pessoa

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

#### Texto Descrição gerada automaticamenteExplicação Código (Operador Morfológico):

No começo do código importamos as bibliotecas necessárias para o código funcionar, importamos também as imagens e convertemos para RGB e por fim, aplicamos o filtro de ruido na imagem.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Convertemos a imagem para preto e branco e preparamos o Kernel para tratarmos a imagem.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Nesta parte, aplicamos os operadores morfológicos e plotamos as imagens.

#### Imagens (Operador Morfológico):

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Imagem de vídeo game

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Foto em preto e branco

Descrição gerada automaticamente