

UFC – Quixadá

QXD0182 – Visão Computacional
Prof. Cristiano

Atividade de Laboratório 2

- 1) Deixar a imagem do arquivo 'jato.jpg' mais amarelada usando transformação gamma.
 - 2) Utilizando como base as figuras 'circle.jpg' e 'line.jpg', forme o desenho de um "boneco palito" aplicando uma sequência de transformações geométricas e operações lógicas nas imagens, seguindo as regras abaixo.
 - A figura resultante deve ter um tamanho de 300x300.
 - Use cópias da figura 'line.jpg' para os braços, pernas e tronco do boneco.
 - Não redimensione as imagens para criar o tronco e a cabeça.
 - Cada braço deve ter 75% do tamanho do tronco.
 - As pernas devem estar em um ângulo de 90° entre si e devem ter o dobro do tamanho dos braços.
 - Posicione o boneco no centro da imagem.
-