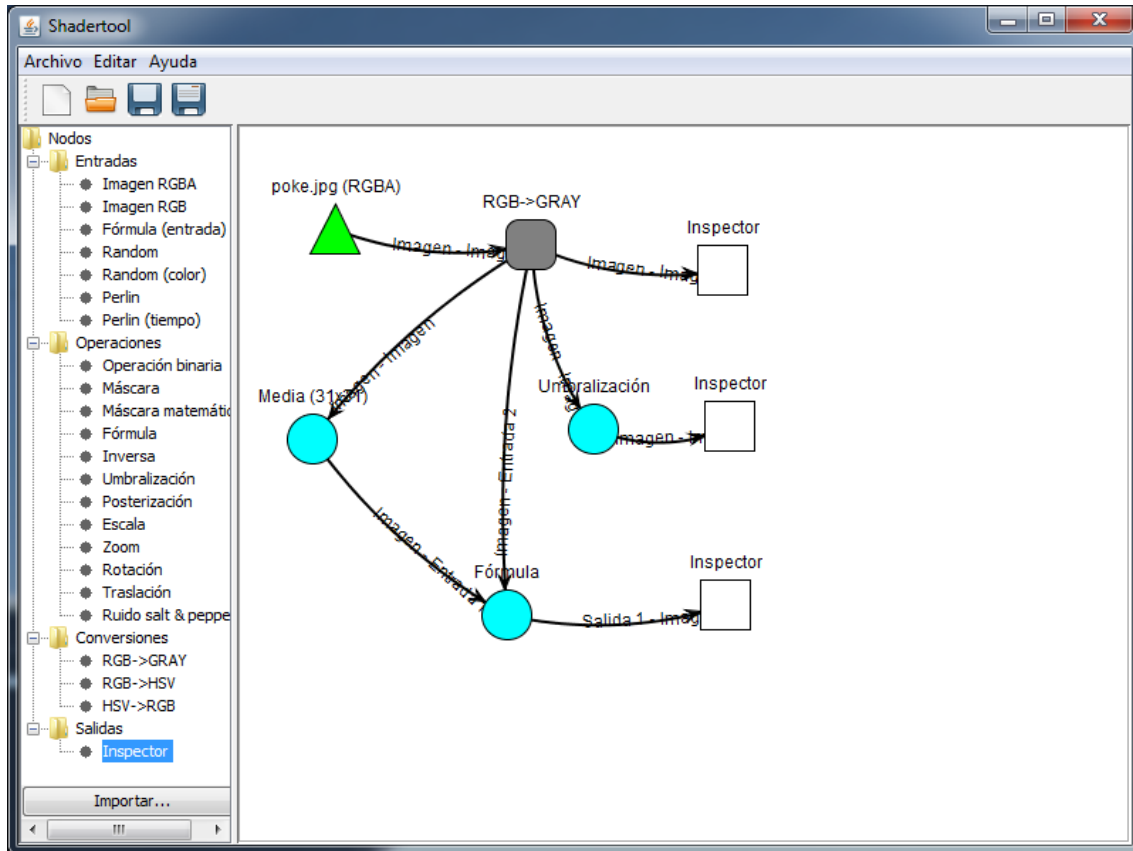


Umbralización local con Shadertool

Grafo:



Técnica utilizada:

Umbralización local aplicando la media de bloques de 31x31. Fórmula utilizada:

```
float c = 0.01;
if (col2.x > (col1.x - c))
    color = vec4(1.0);
else
    color = vec4(0.0);
color.a = 1.0;
```

Resultados:

Ejemplo 1: poke.jpg (C = 0.01)

Imagen original:



Medias:



Umbralización global:

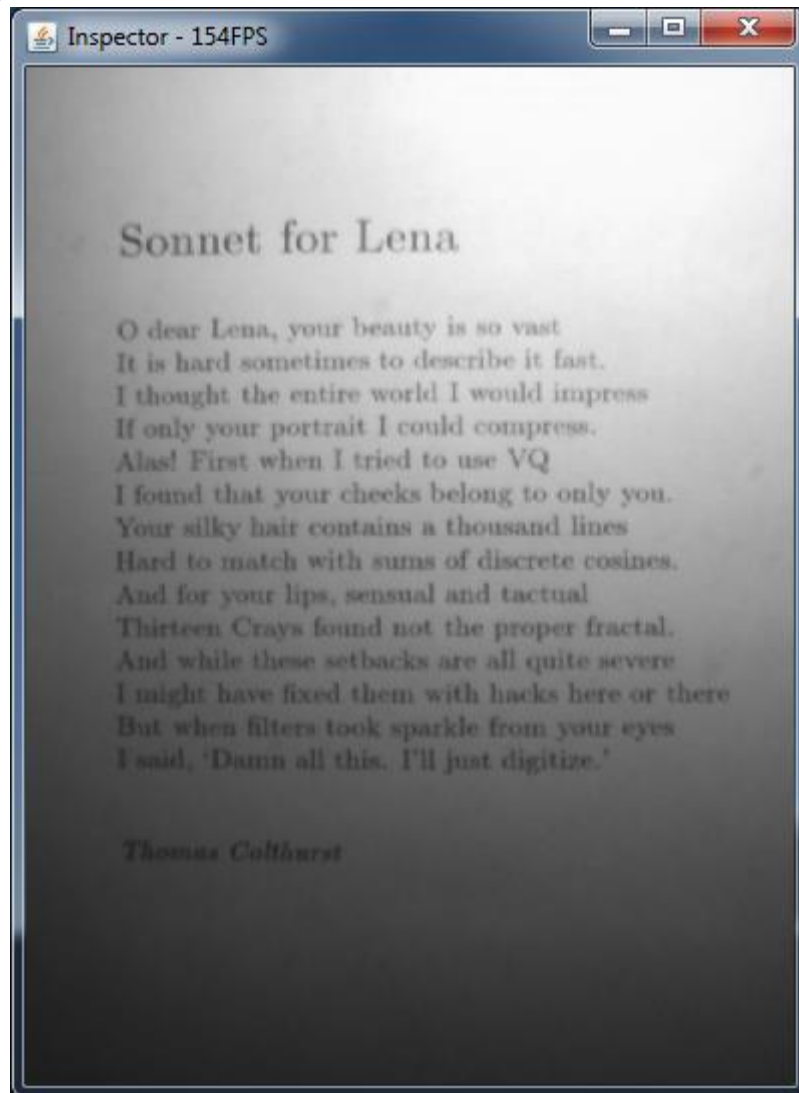


Umbralización local:



Ejemplo 2: lena-sonnet.gif (C = 0.05)

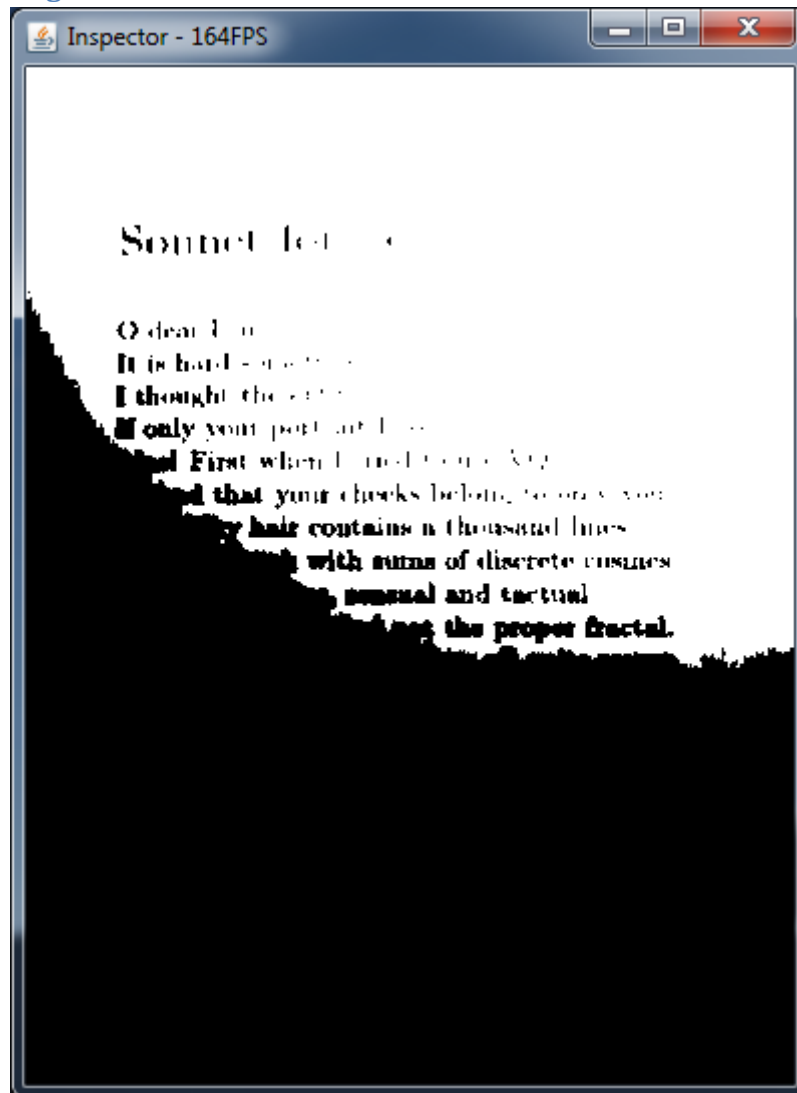
Imagen original:



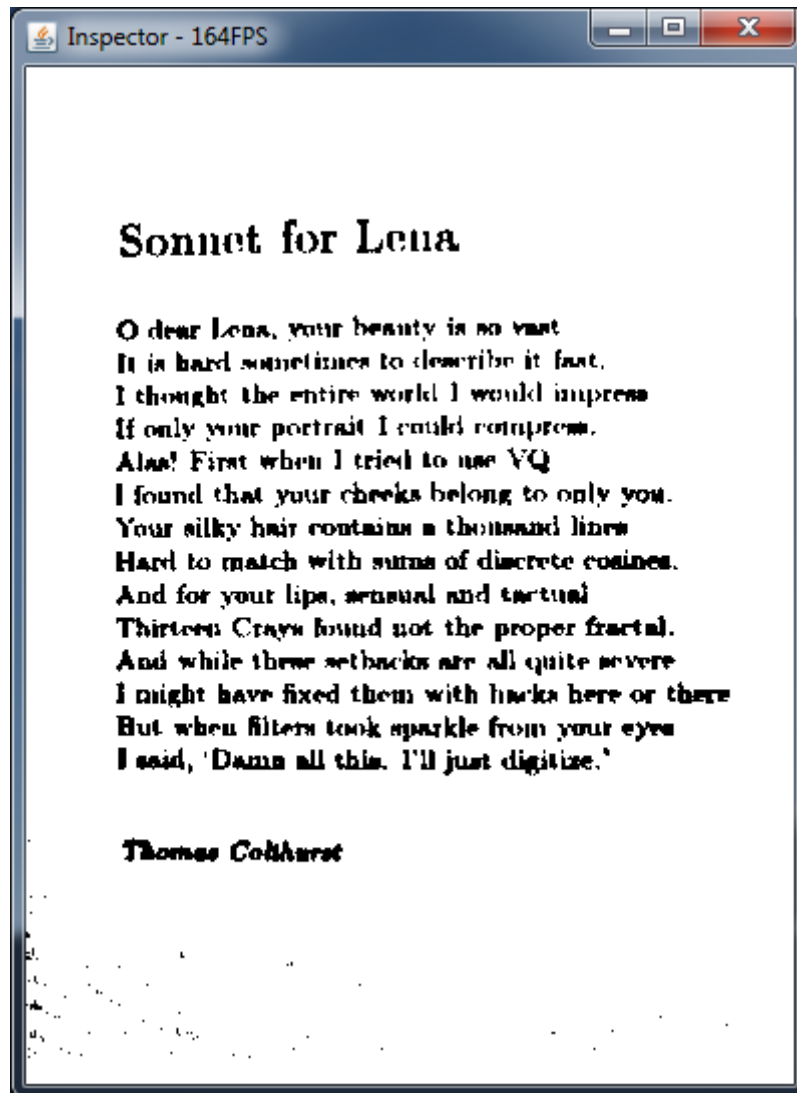
Medias:



Umbralización global:

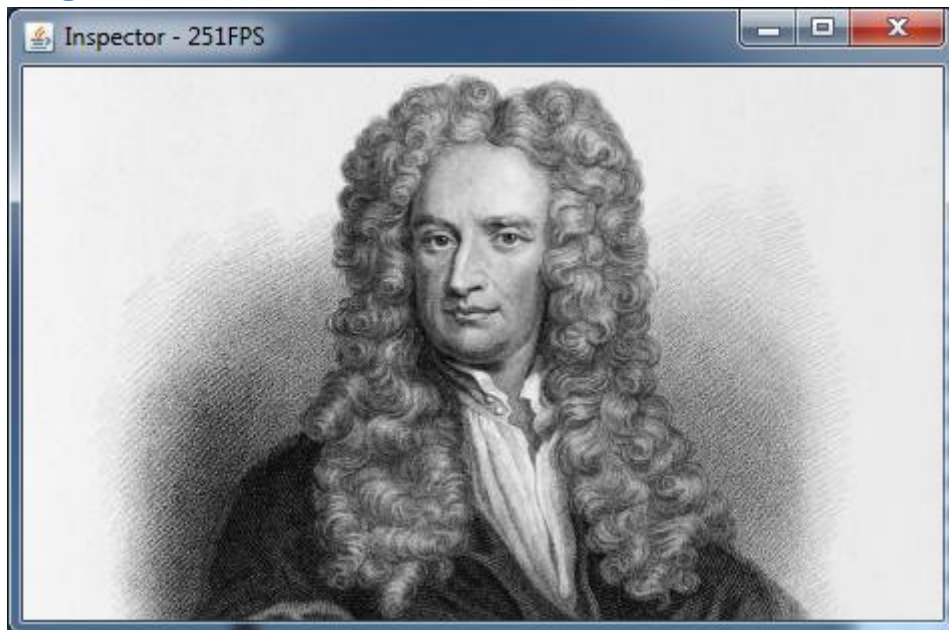


Umbralización local:

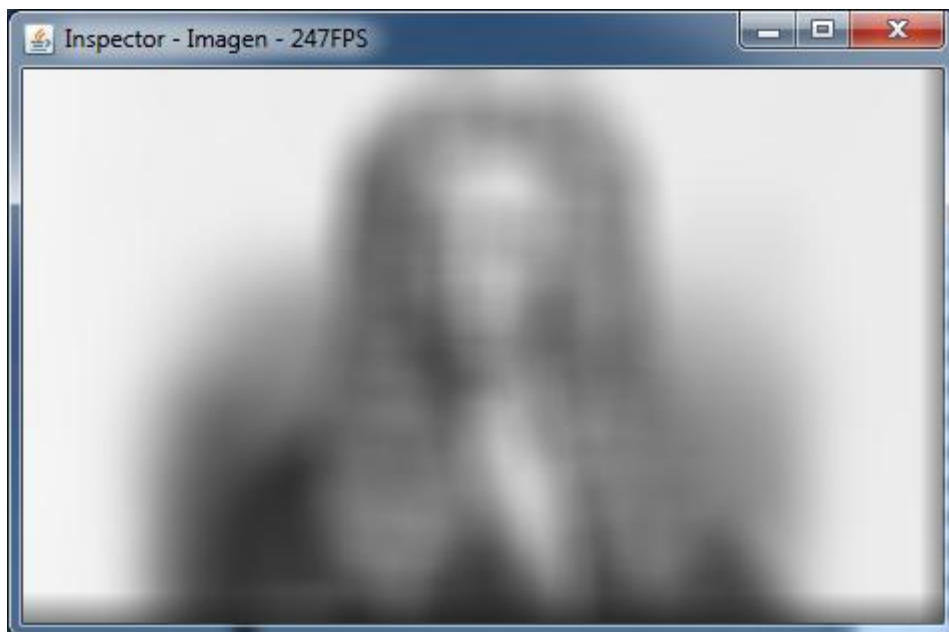


Ejemplo 3: newton.jpg ($C = 0.05$)

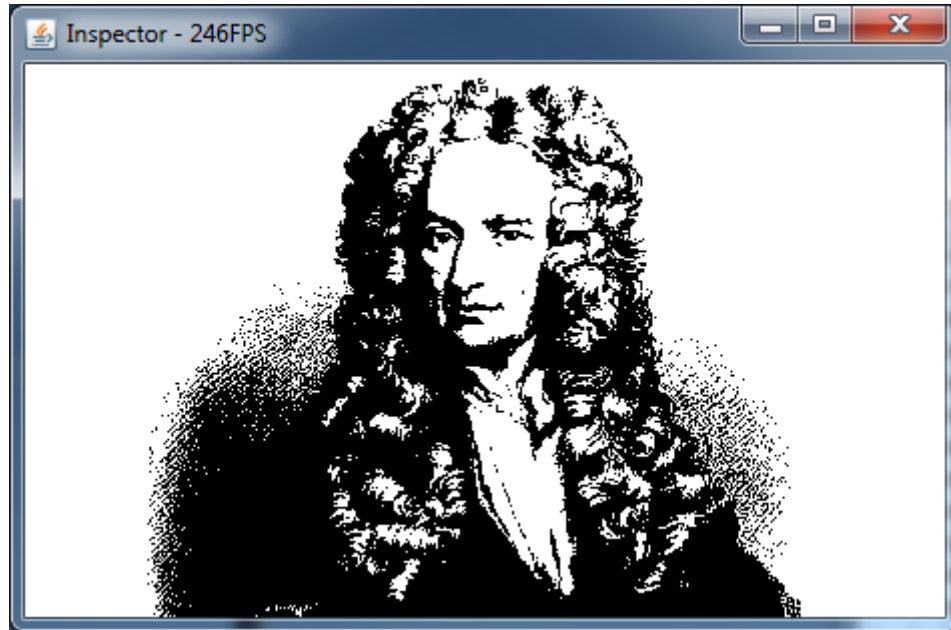
Imagen original:



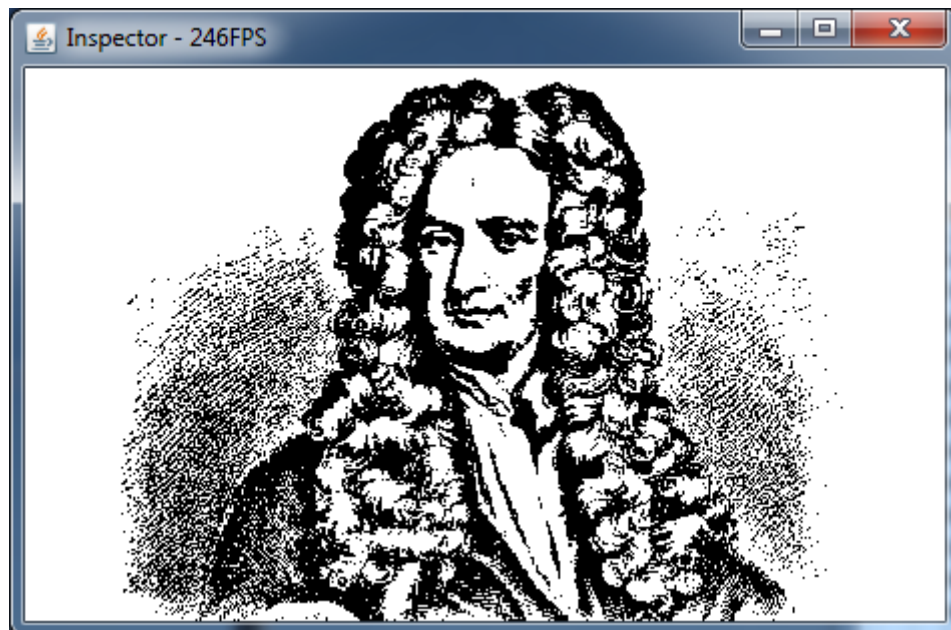
Medias:



Umbralización global:



Umbralización local:



Ejemplo 4: lena.jpg ($C = 0.05$)

Imagen original:



Medias:



Umbralización global:



Umbralización local:

