

PROCESAMIENTO DE IMÁGENES

Parcial 2

Sergio Alberto Giraldo Salazar
Diego Fernando Urbano Palma

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Septiembre de 2021

Índice

1. Análisis del problema	2
2. funcionamiento del circuito	2
3. Plantiamiento de soluciones	3
3.1. Información de la imagen	3
3.2. sobremuestreo	4
3.2.1. sub muestreo	4

1. Análisis del problema

En el presente parcial se nos pide dar una interpretación de una imagen donde se submuestra o se sobremuestra para que sea compatible con la matriz de leds que se va a montar en TINKERCAD. Con el presente proyecto se evidencian las siguientes dificultades, como lo serían la interpretación de datos por parte del TINKERCAD.

Otra dificultad para el proyecto es entender las matrices de datos que nos van a mostrar en el camino, como lo es la matriz RGB la cual nos dan el color de cada pixel para poder generar un código que nos submuestre o sobremuestre la imagen.

Saber que es sobremuestreo y submuestreo ya que es el eje de la práctica 2 que en este momento estamos presentando.

Manejar correctamente las librerías de Arduino para darle el color deseado a nuestros leds mostrando la imagen después de haber completado los procesos para tratar una imagen.

2. funcionamiento del circuito

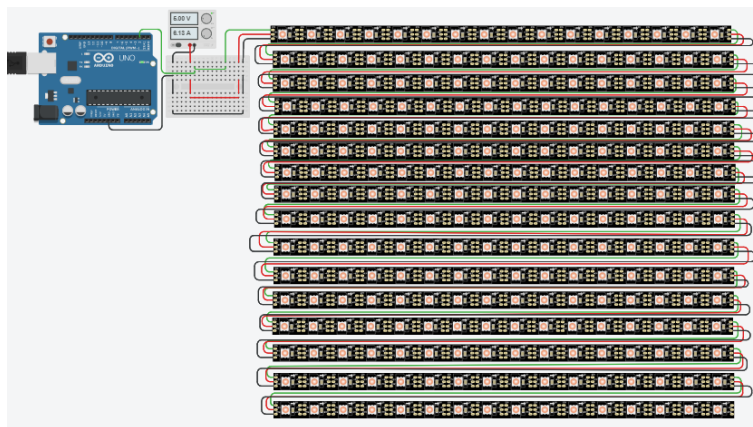


Figura 1: Matriz de leds

En la imagen se plantea una matriz de leds 16*16 donde el primer led a tomar en cuenta será el superior a la izquierda y de allí se ira avanzando hacia la derecha, decidimos tomar este orden para tener una mayor facilidad de comprensión de como se ira reflejando los cambios en cada led.

3. Plantiamiento de soluciones

3.1. Información de la imagen

Para poder manejar la información de la imagen en el tinkercard lo que tenemos que hacer es por medio de C++ transformar los datos de cada pixel en una matriz, modificarla y pegar dicha matriz como constantes en el simulador para que de esta manera podamos manejar la información de cada uno de los pixeles, como se muestra en el pseudo código 3.1.

```
// Incluimos las librerias necesarias para leer
//la imagen y podemos realizar nuestro codigo
#include <iostream>
#include "QImage"
#include "string.h"
#include "fstream"
using namespace std;

int main()
{
    ////////// LECTURA DE PIXELES DE LA IMAGEN //////////
    //declaramos las clases para la lectura de imagen
    // y la de manipulacion de archivos de texto
    QImage imagen("direccion_de_la_imagen");
    fstream matriz("nombre_del_archivo_de_texto", fstream::app);
    unsigned InfLeds[3][16][16], azul, verde, rojo;
    string cadena;
    // se hace una cadena de for para que se obtenga
    //la informacion de cada una de los pixeles de la imagen

    for(iterador <= altura de la imagen)
    {
        for(iterador<= ancho de la imagen)
        {

            InfLeds[0][iterador altura][iterador ancho]=azul;
            InfLeds[1][iterador altura][iterador ancho]=verde;
            InfLeds[2][iterador altura][iterador ancho]=rojo;

        }
    }

    ////////////////////////////////////

    /// ingresar datos al txt ///
    for(iterador <= altura de la matriz de leds)
```

```

{
    cadena=cadena+"[";
    for(iterador<= ancho de la matriz de leds)
    {

        cadena=cadena+" azul , rojo , verde";
        matriz<<cadena;

    }
    cadena=cadena+"]";
}

return 0;
}

```

3.2. sobremuestreo

El sobre muestreo según la definición dada en clase, es agarrar una imagen de una resolución baja o de poca densidad de pixeles y mediante un procedimiento ir aumentando la densidad de la matriz, subiendo por ende la calidad.

Para cumplir ese procedimiento y mejorar la calidad de la imagen, vamos a tener en cuenta el método de aumentar separando los pixeles e ir rellenando los espacios con colores semejantes que vayan escalando al color del pixel vecino como se muestra en la imagen

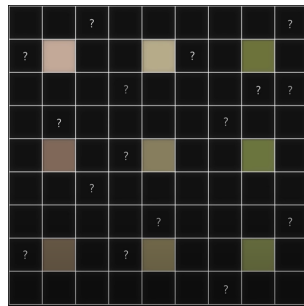


Figura 2: separacion de pixeles

3.2.1. sub muestreo