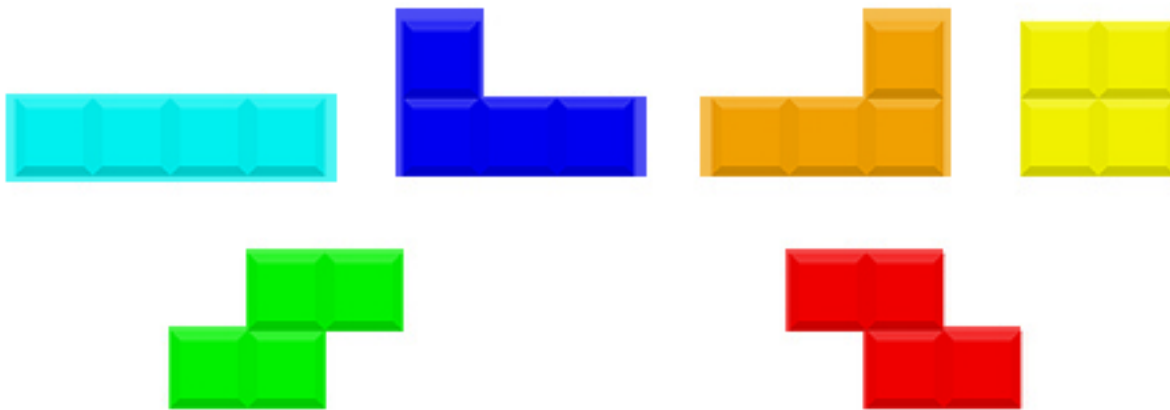


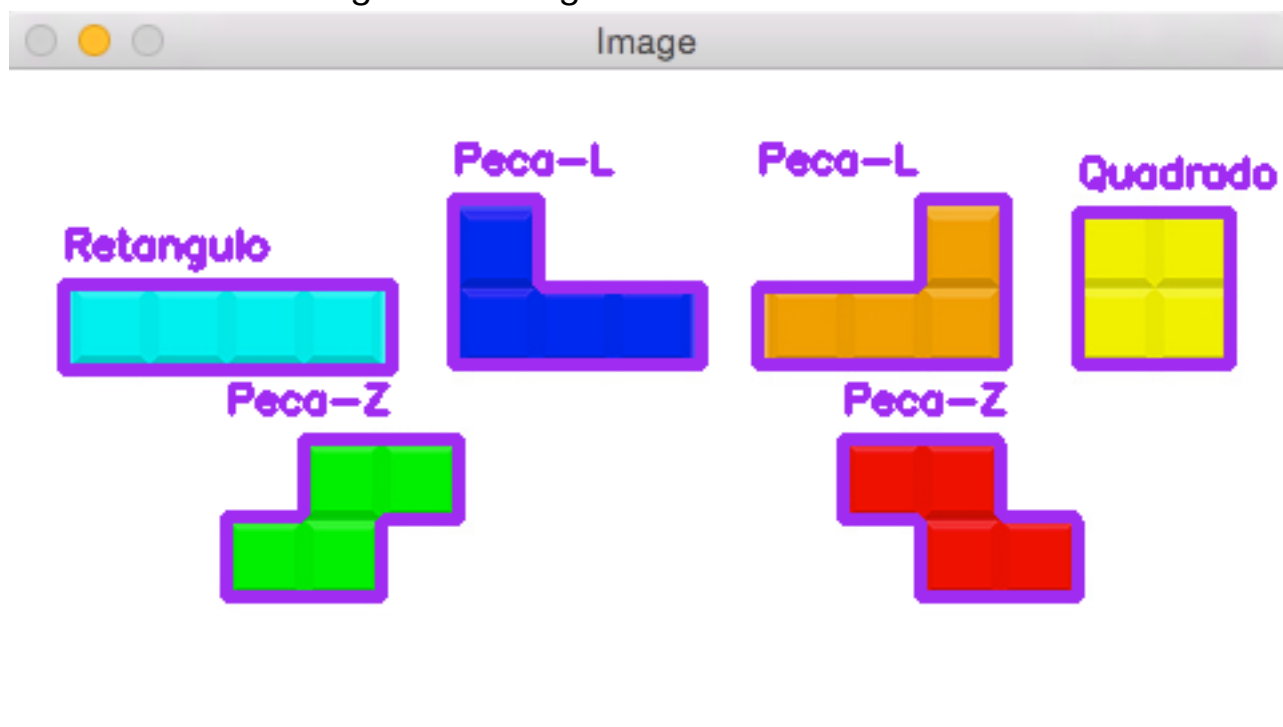
Atividade 6 (1 ponto)

1) Realize a identificação automática das formas geométricas abaixo, utilizando os descritor básicos visto em sala. Não é necessário utilizar um classificador para essa tarefa.



A imagem acima se encontra na pasta de imagens da disciplina, com o nome 'tetris_Blocks.png'

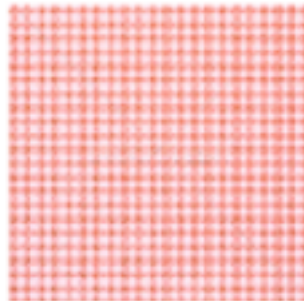
A imagem de resultado deve ser algo como a figura abaixo:



2) Faça um programa que reconheça o tipo de textura da imagem: grama, xadrez ou rocha. Para isso, você pode utilizar a base do dropbox, localizada em Imagens/minibases/textures.



Grama



Xadrez



Rocha

Para esta tarefa utilize um classificador simples (KNN), e separe o conjunto de treinamento do de teste. Para essa tarefa é aconselhável utilizar o descritor LBP ou GLCM.

Entrega

- Entregar até dia 20/10/2017
- Enviar pdf com código + resultados (sugestão: usar jupyter notebook) por email
- Não é necessária apresentação para a turma.