

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS



# Proceso Digital de Imágenes

## *Tarea 4*

Profesor: Manuel Lopez Michelone

Ayudante: Yessica Martínez Reyes

Ayudante: César Hernández Solís

*Barajas Figueroa José de Jesús*

*314341015*

Tarea correspondiente al curso de *PDI*, impartido en el semestre 2020-2 por el profesor:

MANUEL LOPEZ MICHELONE

2020-Febrero-5

# Índice

<b>1</b>	<b>Ambiente</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Bibliotecas</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Abrir y compilar</b>	<b>2</b>
3.1	Poner Marca de Agua	2
3.2	Quitar Marca de Agua	2
3.3	Guardar	2
3.4	Original	3

## 1. Ambiente

El código esta escrito en el lenguaje **Processing** basado en java. Hay varias maneras de ejecutarlo, sin embargo como yo lo hice, y a mi parecer la manera mas sencilla es descargar el IDE Processing

## 2. Bibliotecas

Se deberá de descargar la biblioteca **interfascia**, la cual es una biblioteca de GUI que nos ayudara hacer los botones y los cuadros de texto mas fáciles de manejar.

## 3. Abrir y compilar

Desde el ambiente Processing, entramos al menú *Archivo*, y entramos al submenú **Abrir**, este nos abrirá una ventana para buscar en nuestro Archivos, y seguimos la ruta Tarea2 ->src->Main->Main.pde, esto nos va abrir el IDE de Processing, se van a abrir en la misma ventana 3 pestañas, sin importar la pestaña vamos a dar click en el botón ejecutar que es el botón que parece un triangulo, esto abrirá una ventana donde pide seleccionar la imagen, posteriormente para ver los diferentes filtros seleccionamos el botón deseado. En el texto predomina el blanco por lo que no es recomendable su uso con imágenes donde predomine el blanco.

### 3.1. Poner Marca de Agua

Se debe de dar clic en el botón siempre **Poner marca de agua** siempre que se quiera actualizar o mostrar el texto, el mensaje por defecto es **Proceso Digital de imágenes**, con los botones debajo de este se puede modificar la intensidad de transparencia, el tamaño del texto, así como la posición.

### 3.2. Quitar Marca de Agua

El método funciona solamente para para las imágenes con la marca de agua roja que se nos dieron en clase, basta con oprimir el boton, cabe recalcar que si se usan otras imágenes tiene resultado interesantes

### 3.3. Guardar

Guarda la imagen en el fichero actual, pero aun no resuelvo como cambiar el nombre.

### 3.4. Original

Regresa la imagen a su estado original