

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS



Proceso Digital de Imágenes

Tarea 6

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

| | | |
|----------|-------------------------|----------|
| 1 | Ambiente | 2 |
| 2 | Bibliotecas | 2 |
| 3 | Abrir y compilar | 2 |
| 3.1 | Filtro Reducir Imagen | 2 |
| 3.2 | Icono | 2 |
| 3.3 | Original | 2 |

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 Tarea6 ->Tarea6 ->Tarea6.pde, esto nos va abrir el IDE de Processing, se van a abrir en la misma ventana 2 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.

3.1. Filtro Reducir Imagen

Se puede introducir el porcentaje que se quiere tener en X y Y en los espacios destinados, por defecto esta reducción se queda a 50 % en ambos rubros

3.2. Icono

Este filtro reduce la imagen en la proporción deseada según el botón presionado, ya sea 16x16 , 24x24x 36x36, 48x48 o 64x64, adicionalmente el icono se guarda de manera automática en la carpeta, este se sobrescribe en icono.png

3.3. Original

Regresa la imagen a su estado original