



Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación

Tópicos en Computación Gráfica

Framework Editor de imágenes

Basurco Cayllahua Eduardo
Chavez Cruz Jhunior
Humpire Cutipa Hayde
Larraondo Lamchog Alejandro

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

2020/Semestre Impar

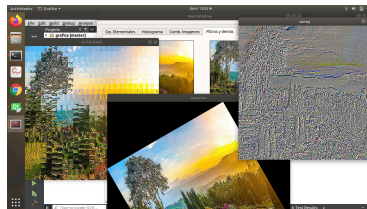
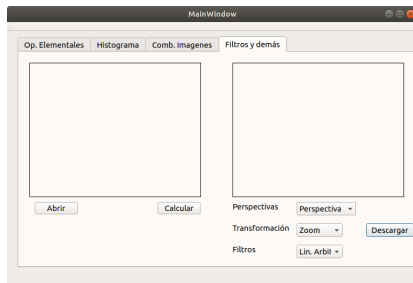
Índice

- 1 Requerimientos
- 2 Estructura
- 3 Pruebas

Requerimientos

- c++11
- OpenCV (≥ 3.0)
- QtCreator ($\geq 4.x.x$)

Estructura



Estructura

El *framework*, comparte una lógica de llamada a través de botones y funciones, distribuido en ventanas cuyo contenido difiere según el tipo de manipulación a la imagen

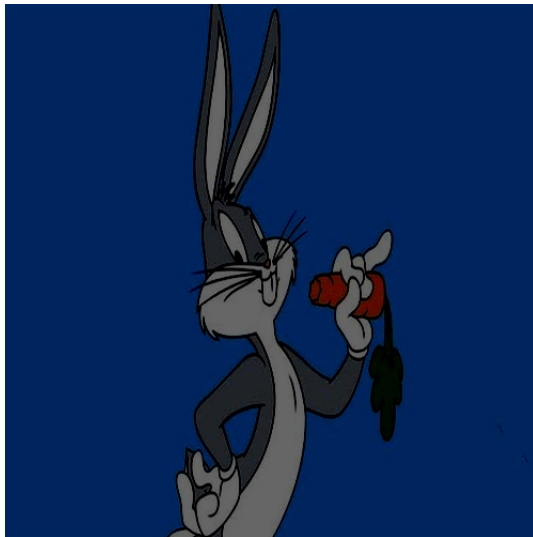
- **Botones**

- *Abrir*: Lee y carga una imagen .bmp
- *Calcular*: Genera una imagen de salida aplicando una función X
- *Descargar*: Descarga una imagen

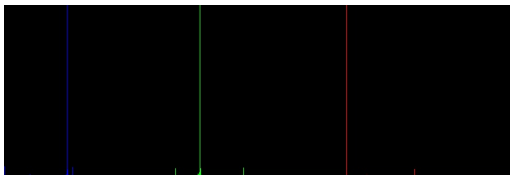
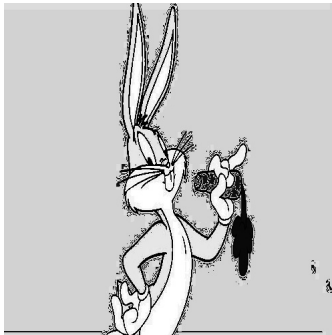
Imagen de entrada: Prueba 1 y 2



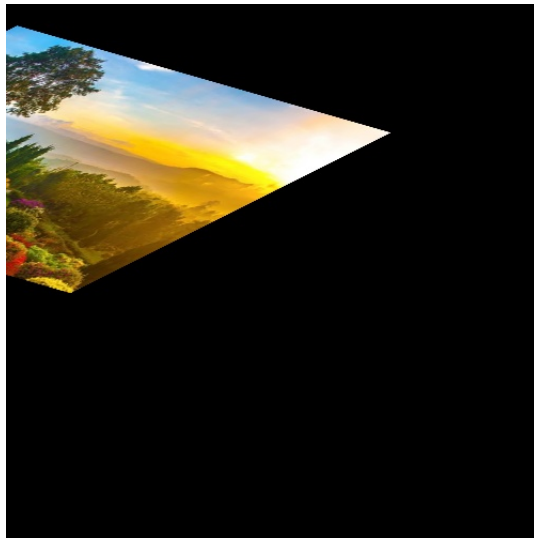
Imágenes de salida: Resta



Imágenes de salida: Histograma

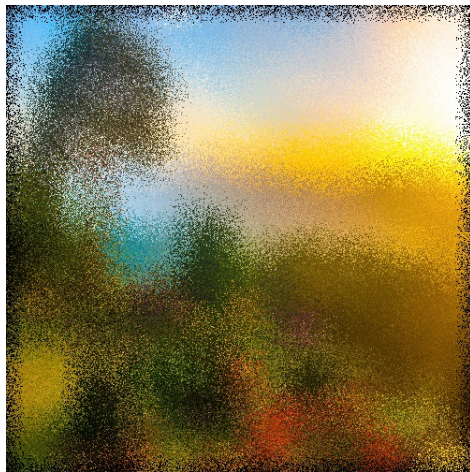


Imágenes de salida: Transformación Afín



Imágenes de salida: Perspectiva

Mapeo



Imágenes de salida: Combinación

Resta



Imágenes de salida - Filtros

Canny - Laplace

