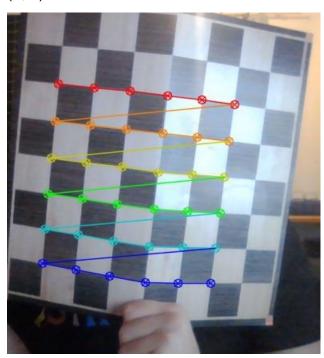
Atividade 2 de Visão Computacional Membros da Equipe:

José Guilherme De Oliveira Pedroso Rafael Augusto Boschi de Campos

Escolhemos uma câmera de notebook para adquirir as imagens junto de um tabuleiro de xadrez.

Utilizando as métricas passadas o algoritmo reconhece cantos e então através do kernel passado foi possível obter os tais resultados. Os valores utilizados para a matriz e coeficientes de distorção estão demonstrados no código.

(6, 6)





(7, 7)



Kernels maiores travaram o algoritmo e acabaram não apresentando o resultado esperado.

Link para o github.