**Procesamiento de imágenes en función de la profundidad.**

La producción de datos tridimensionales es la función principal de la Kinect. En el tratamiento de imágenes existen técnicas para detectar las formas y los contornos de los objetos dentro de una imagen. Una de ellas es el procesamiento en profundidad.

Los objetos cercanos de la Kinect son una sombra oscura de color gris o negro. Cuanto más lejos está un objeto de Kinect, es más claro el color gris

La captura de pantalla a continuación. Me Muestra una imagen con distinto niveles de gris, pero cuanto más lejos estaba el objeto era color blanco

Viendo esta falencia en la imagen, decidimos aplicar un filtro de intensidad de grises para poder realizar una prueba de profundidad correcta. Como Resultado mejorando los niveles de profundidad y realizando mejor cálculo de la distancia de los objetos.

