

# Zadanie 3

Dany jest skrypt MATLABa `bitmap_h.m`

który generuje adaptacyjną aproksymację bitmap, np.,

```
>> bitmap_h("Comet.jpg",10,10,1,8,true)
```

gdzie 10,10 to rozmiar siatki początkowej  
(ilość elementów wzdłuż osi x i y)

1 to wrażliwość adaptacji

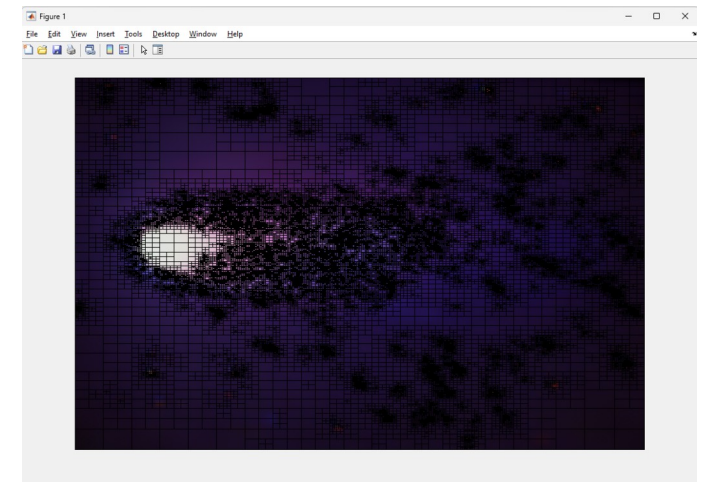
(0 – złam wszystkie elementy w każdej iteracji,

1 – złam tylko te elementy gdzie błąd jest duży)

8 to liczba iteracji (8 razy wykonujemy pętle i łamiemy wybrane elementy)

true = rysuj aproksymację bitmapy oraz siatkę adaptacyjną,

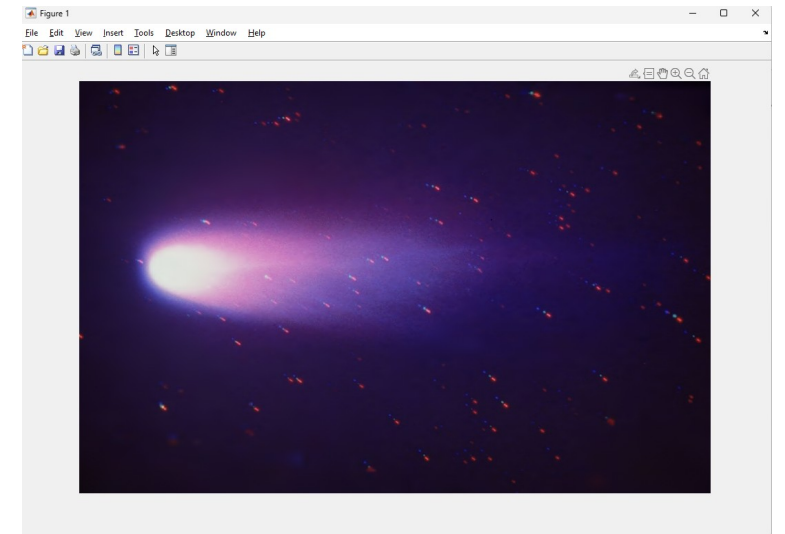
false = rysuj tylko aproksymację bitmapy



# Zadanie 3

Proszę

1. Wybrać swoją ulubioną bitmapę
2. Spróbować wykonać tyle iteracji adaptacji `bitmap_h` startując od 4x4 elementów, wrażliwość adaptacji =1, ile jest możliwe na Państwa laptopie
3. Zmodyfikować `bitmap_h` na trzy kody `bitamp_h_red`, `bitmap_h_blue`, `bitmap_h_green` które operują tylko na komponentach red, green, blue i wykonać 3 podobne eksperymenty jak w punkcie 2



# Zadanie 3



Proszę załączyć raport w formacie pdf:

1. Proszę umieścić swoją bitmapę
2. Proszę umieścić sekwencje siatek po każdej iteracji oraz wynikową aproskymacje (krok po kroku) dla całej bitmapy
3. Proszę umieścić sekwencje siatek po każdej iteracji oraz wynikową aproskymacje (krok po kroku) dla części Red bitmapy
4. Jak 3, ale dla komponentu Green.
5. Jak 3 ale dla komponentu Blue.
6. Proszę załączyć modyfikacje w `bitmap_h` które przełączają procesowanie całej bitmapy na tryb Red / Green / Blue