

Computação Gráfica

Atividade Prática I

Prof. Lucas sousa

Atividade 1: Ajuste de gamma

Como foi estudado, o ajuste de *gamma* consiste em uma correção na em uma imagem de modo que a saída exibida na tela tenha uma não-linearidade em relação a entrada aplicada. A intensidade exibida na tela é dada pela equação a seguir:

$$IntensidadeExibida = ma^{\gamma},$$

Onde m é a intensidade máxima possível da imagem, a é a intensidade do píxel de entrada.

Uma vez que o valor de γ é obtido, o problema se resume a realizar um ajuste na imagem de entrada seguindo a equação a seguir:

$$a' = a^{1/\gamma}.$$

O objetivo da prática é implementar um programa que simule o ajuste de gamma na imagem [pratica/ajuste_gamma/camel.jpg](#). A pasta pode ser encontrada no diretório da disciplina no Dropbox. O programa deve ter um valor de gamma de entrada e a imagem de saída deve ter sua tonalidade ajustada.



Gamma = 1

Gamma = 2