

Práctica 1

MSc. Vicente Machaca Arceda

28 de abril de 2020

DOCENTE	CARRERA	CURSO
MSc. Vicente Machaca Arceda	Escuela Profesional de Ciencias de la Computación	Computación Gráfica

PRÁCTICA	TEMA	DURACIÓN
01	Thresholding	3 horas

1. Competencias del curso

- Dominar tópicos y algoritmos de computación gráfica.
- Solucionar problemas aplicando algoritmos de computación gráfica.

2. Competencias de la práctica

- Dominar e implementar el algoritmo de computación gráfica Thresholding.

3. Equipos y materiales

- Python
- Opencv
- Matplotlib
- Numpy
- Cuenta en Github

4. Entregables

- Se debe elaborar un informe en Latex donde se responda a cada ejercicio de la Sección 5.
- En el informe se debe agregar un enlace al repositorio Github donde esta el código.
- En el informe se debe agregar el código fuente así como capturas de pantalla de la ejecución y resultados del mismo.

5. Ejercicios

1. En los tejidos nervisosos de algunos ratones, las celulas saludables tiene una intensidad mediana de gris, mientras que las celulas muertas son mas densas y oscuras. Desarrolle un programa que quite las células muertas de los siguientes tejidos.

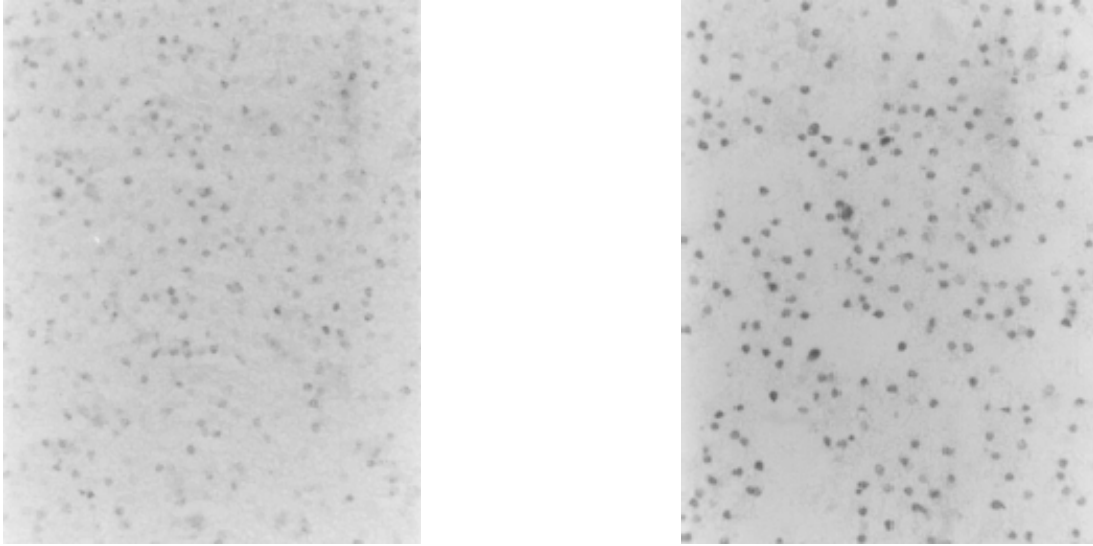


Figura 1: Células muertas y saludables de ratones.

2. De la imagen anterior, implemente un programa que quite las células saludables.
3. Desarrolle un programa que segmente las cosechas de trigo (campos amarillos) en la imagen satelital (ver Figura 2).



Figura 2: Células muertas y saludables de ratones.