

Laboratorio 6 - Color

Mariana Rodríguez Serrano
Universidad de los Andes
m.rodriguez21@uniandes.edu.co

Rafael Camilo Tejón Rojas
Universidad de los Andes
rc.tejon@uniandes.edu.co

1. Introducción

Por defecto, muchos sistemas que manejan imágenes las representan con valores RGB, ya sea directamente (imágenes a color) o indirectamente (imágenes indexadas). Sin embargo, existen otros métodos para representar los colores. Por ejemplo, un color puede ser representado no sólo por combinación lineal de colores, sino por componentes de tono (*hue*), saturación (*saturation*) y valor (*value*), siendo la representación de color presente en el espacio HSV. Existen otros espacios de colores, entre los cuales cabe mencionar Lab, NTSC, YCbCr. En el presente laboratorio se trabajará con RGB, HSV y Lab.

2. Color

1. **Modificación figura 1** Los parámetros con los que se debe llamar a la función para que la imagen de la izquierda se convierta en la de la derecha son: 'hsv', 'h' y 0. Es decir, se coge el elemento mínimo del canal de tono/matiz (hue). Se observa el resultado en la figura 1.

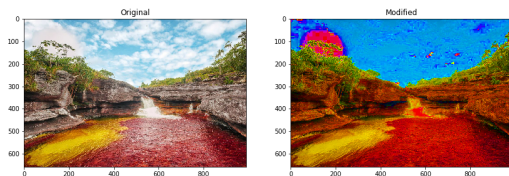


Figure 1. Modificación imagen 1

2. **Modificación figura 2** Los parámetros con los que se debe llamar a la función para que la imagen de la izquierda se convierta en la de la derecha son: 'lab', 'b' y 0. Es decir, se coge el elemento mínimo del canal b. Se observa el resultado en la figura 2.
3. **Modificación figura 3** Los parámetros con los que se debe llamar a la función para que la imagen de la

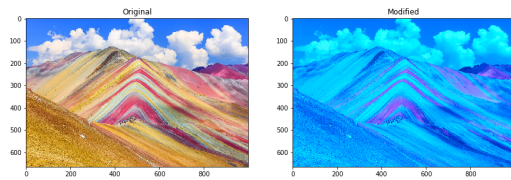


Figure 2. Modificación imagen 2

izquierda se convierta en la de la derecha son: 'hsv', 'h' y 0. Es decir, se coge el elemento mínimo del canal de tono/matiz (hue). Se observa el resultado en la figura 3.

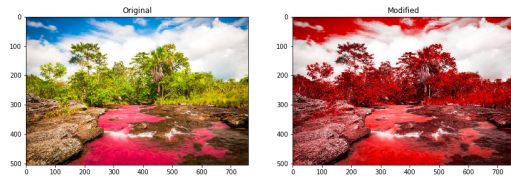


Figure 3. Modificación imagen 3

4. **Modificación figura 2** Los parámetros con los que se debe llamar a la función para que la imagen de la izquierda se convierta en la de la derecha son: 'rgb', 'b' y 0. Es decir, se coge el elemento mínimo del canal azul (blue). Se observa el resultado en la figura 4.

3. Problema Biomédico

- 1.

Realizado en \LaTeX

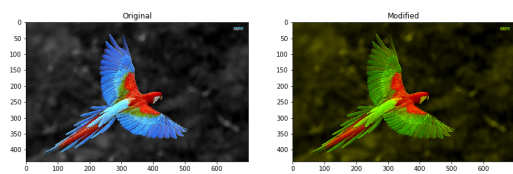


Figure 4. Modificación imagen 4

References