

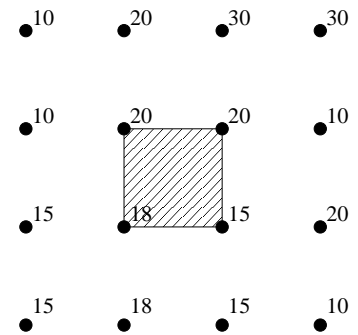
MO 446 - MC 919 - 2º Semestre de 2007

Lista 1 - Entrega: Terça, 28/08/2007 (antes da aula).

1. Interpolação. Dado o conjunto de 16 pixels a seguir

Utilizando uma linguagem de programação ou uma ferramenta matemática (octave, mathematica, etc), implemente as seguintes técnicas de interpolação e crie um gráfico da superfície na região rachurada da figura ao lado.

- Interpolação bi-linear.
- Interpolação bi-quadrática.
- Interpolação bi-cúbica.
- Interpolação por elementos finitos lineares.



2. Cor.

- Descreva o que é o espaço de cor CIE XYZ.
- O que é um espaço de cor não linear?
- Como se encontra valores HSV a partir de RGB? E o inverso?

3. Siga o raciocínio da seção 4.A do livro AI3DV, e projete o filtro para cálculo do gradiente x e y com janela 5×5 utilizando splines cúbicas ao invés de uma exponencial.

4. Utilize uma foto em tons de cinza do seu próprio rosto com resolução de 512×512 pixels para este exercício prático, e sua escolha de ferramentas computacionais.

- Cacule as diferentes camadas de uma pirâmide Gaussiana da sua imagem original. Mostrê-as lado a lado, primeiramente com seus tamanhos originais, e depois interpoladas para todas terem o mesmo tamanho (da de maior resolução).
- Repita o item anterior para a pirâmide Laplaciana.