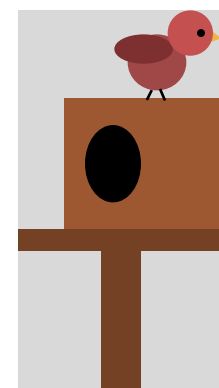
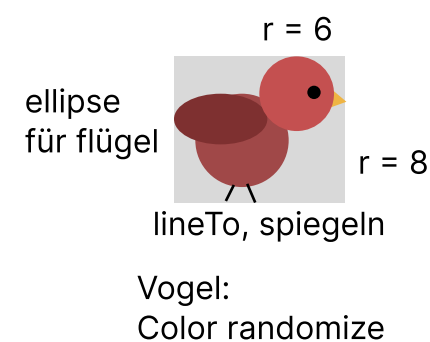
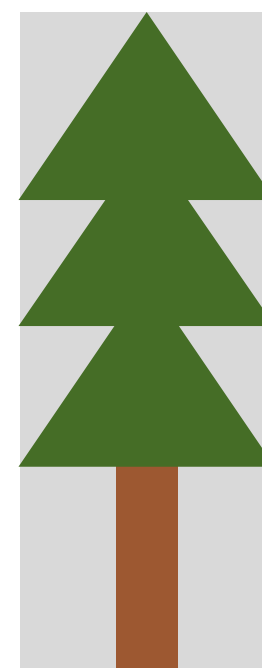


Schneeman:
Wie baum mit for
loop
Schneekugeln
stapeln



Birdhouse:
3 rect
ellipse für loch



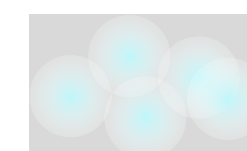
Baum:
rect, dreieck function erstellen,
mit for loop verschieben, pos random



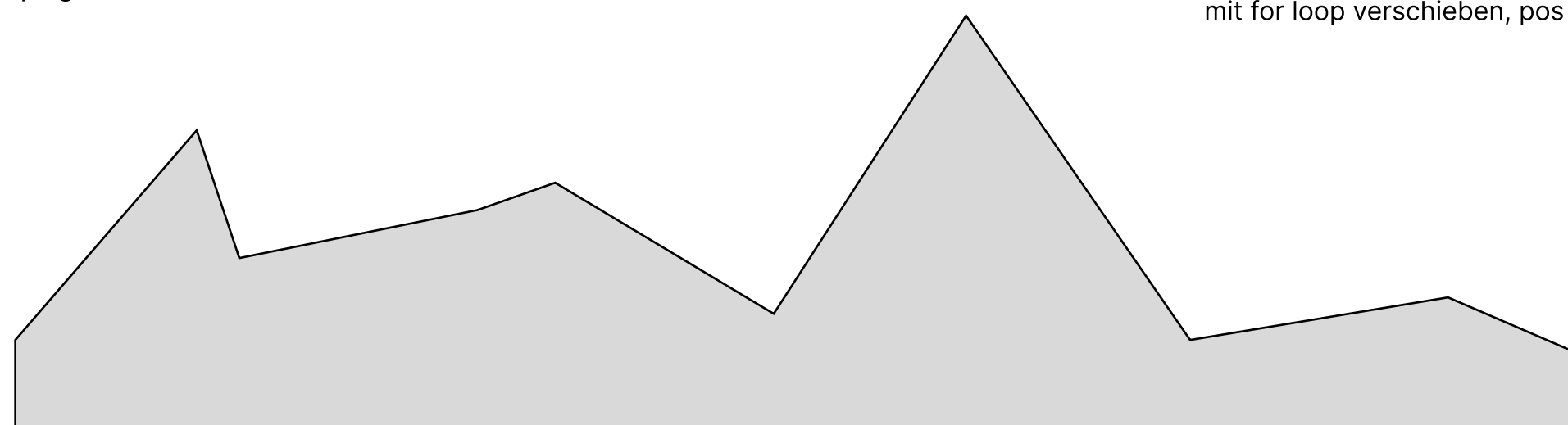
Schneeflocke:
zwischen 1 und 3
radius, mit gradient
+ random pos



Sonne: r = 40, gradient



Wolke: mit particle wie in
der vorlesung



random mountain function aus der vorlesung nachbauen, minsteps ca
50,maxsteps ca 300, random, random gradient color

