

Лабораторная работа № 3 "Графический редактор"

Лабораторная работа № 3 выполняется в режиме аудиторного занятия.

План работы:

1. Написать программу, реализующую алгоритмы рисования и закрашки. Как минимум 3 разных функции вывода линий и 2 **разные функции закрашки замкнутых контуров (один из них монотонным цветом, а второй с узором). С помощью данных алгоритмов вывести на экран рисунок.**

Программу писать **самостоятельно** (!!!) с нуля. Использовать старые программы (из интернета, от одногруппников, от предыдущих потоков) НЕЛЬЗЯ!

2. Создать схему алгоритма рисования линий или закрашки в редакторе уEd (вариант = номер_в_списке_группе *mod* 11).

Теорию брать из лекций 3 и 4.

1	Естественный алгоритм рисования прямой	Алгоритмы рисования линий
2	Алгоритм Брезенхама рисования прямой	
3	Естественный алгоритм рисования окружности	
4	Параметрический способ рисования окружности, эллипса и кривых Лиссажу	
5	Алгоритм Брезенхама рисования окружности	
6	Кривые Безье (параметрический способ)	
7	Кривые Безье (геометрический способ)	
8	Рекурсивный алгоритм с "затравкой"	Алгоритмы закрашки
9	Алгоритм "короеда"	
10	Модифицированный рекурсивный алгоритм с "затравкой"	
11	Заполнение полигонов	