

OEF1 **TRIANGOMETRIC**

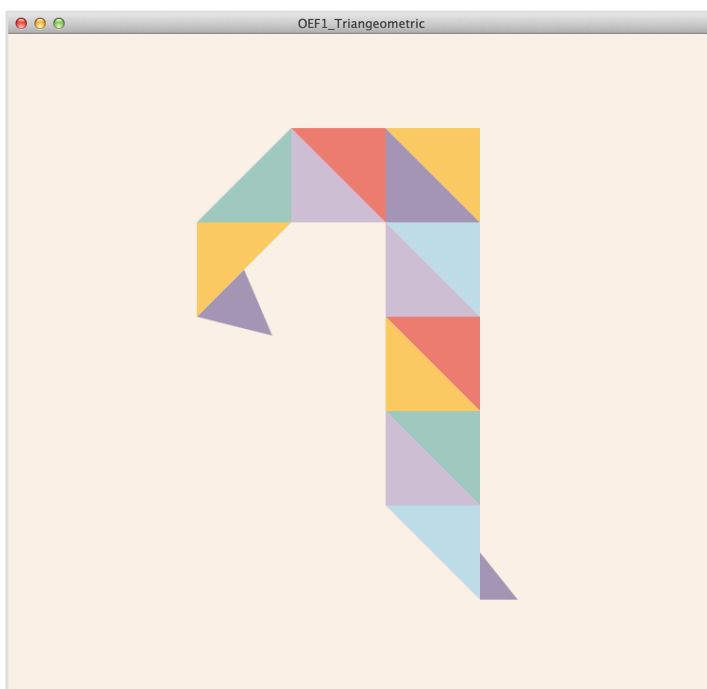
Teken met behulp van gepaste basic shapes een cijfer 1 in het midden van de sketch met afmeting 750w x 700h. Hierdoor train je jouw oog voor positie bepaling in het pixelgrid.

De shapes hebben geen stroke. (Het kan helpen om deze compositie eerst te schetsen om zo de gemeenschappelijke aansluitpunten te vinden.)

De gebruikte kleuren kan je hieronder terugvinden.

Achtergrond: #FEF4E9

Onderdelen: #A697B6, #FDC96C, #A2CAC1, #CEBFD4, #ED7F75, #BFDCE9



In een later stadium zou je deze oefening kunnen omzetten naar een logo-generator die telkens opnieuw nieuwe bij elkaar passende kleuren genereert voor een logo.

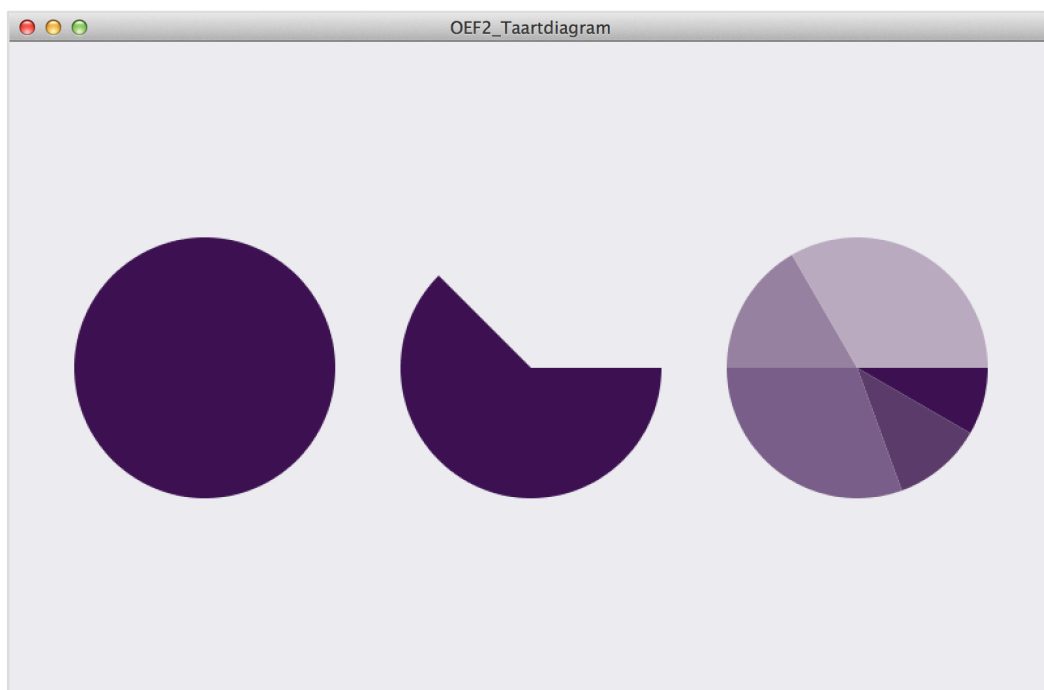
OEF2

TAARTDIAGRAM

Teken onderstaande taartdiagrammen.

Achtergrond: #EEEEF0

Onderdelen: #3C1651, #5C3E6D, #7B6188, #9A86A3, #BAACC2

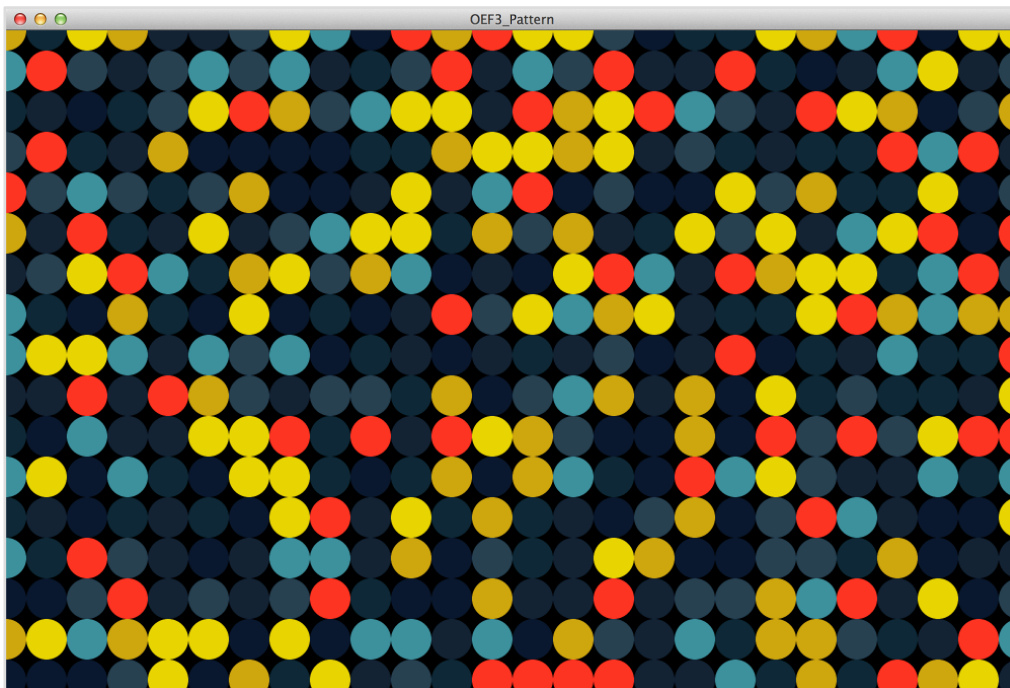


In een later stadium zou je deze diagrammen kunnen koppelen aan real-time data waardoor ze geregeld worden bijgewerkt.

OEF3 **PATTERN**

Teken onderstaand patroon over de ganse oppervlakte van jouw sketch. De kleuren worden willekeurig gekozen uit een persoonlijke verzameling van zelf gekozen kleuren (Array).

Let op. Je zal dit patroon tekenen in de draw() functie. Zorg ervoor dat draw() niet oneindig doorloopt anders zal je patroon blijven veranderen.



EXTRA: Indien je tijd over hebt, vorm je de oefening om tot een pattern generator. Je zorgt dat het patroon elke seconde opnieuw wordt gegenereerd.

OE4 BRUSH

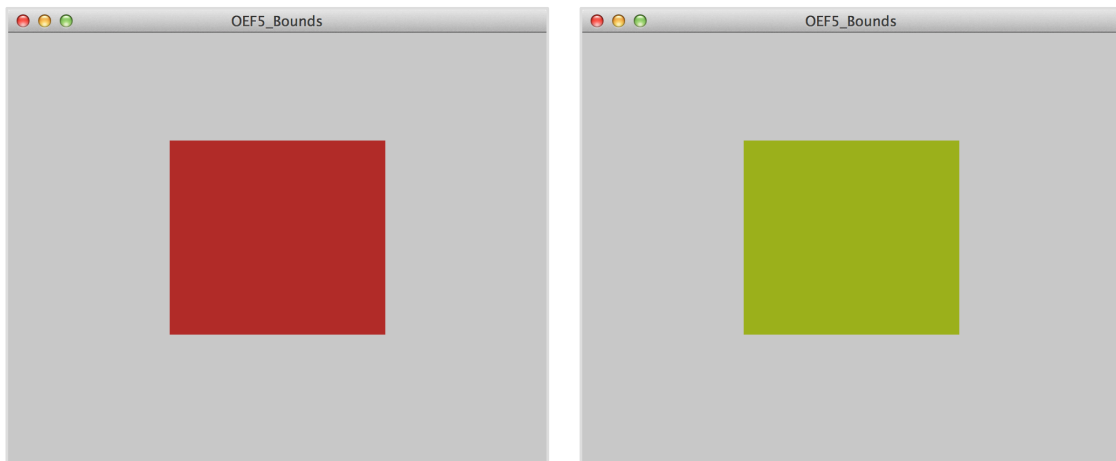
Maak een bord waarop je met de muis kan tekenen. Als je de rechtermuisknop indrukt kan je tekenen. De standaard tekenkleur is wit.

Als je de RECHTER-pijltjestoets eenmaal aanslaat verandert de tekenkleur. Als je de LINKER-pijltjestoets eenmaal aanslaat verandert het kleur opnieuw. Om het originele kleur opnieuw in te stellen sla je de letter "R" (reset) aan op je toetsenbord.



OEF5 **BOUNDS**

Detecteer de muispositie. Indien je over de rechthoek beweegt is deze groen. In het andere geval zal deze rood opgevuld zijn.



OEF6 **IMAGE**

Plaats de gekregen afbeelding van het eiland in het midden van jouw sketch. Als je met de muis beweegt naar de afbeelding toe moet deze vergroten. Beweeg je terug weg zal deze verkleinen.

Zorg ervoor dat het verkleinen/vergroten proportioneel gebeurt en gebaseerd is op de positie van jouw muiscursor.

