


Računarska grafika

[Home](#) / [Courses](#) / [IV godina](#) / [RG](#) / General / [LV03 - GDI - BITMAPE - MONAPUZZLE - ZADATAK](#)

Navigation

- ▾ [Home](#)
-  [Dashboard](#)
- > [Site pages](#)
- > [My courses](#)
- > [Courses](#)

Administration

- > [Course administration](#)

LV03 - GDI - BITMAPE - MONAPUZZLE - ZADATAK

Zadatak:

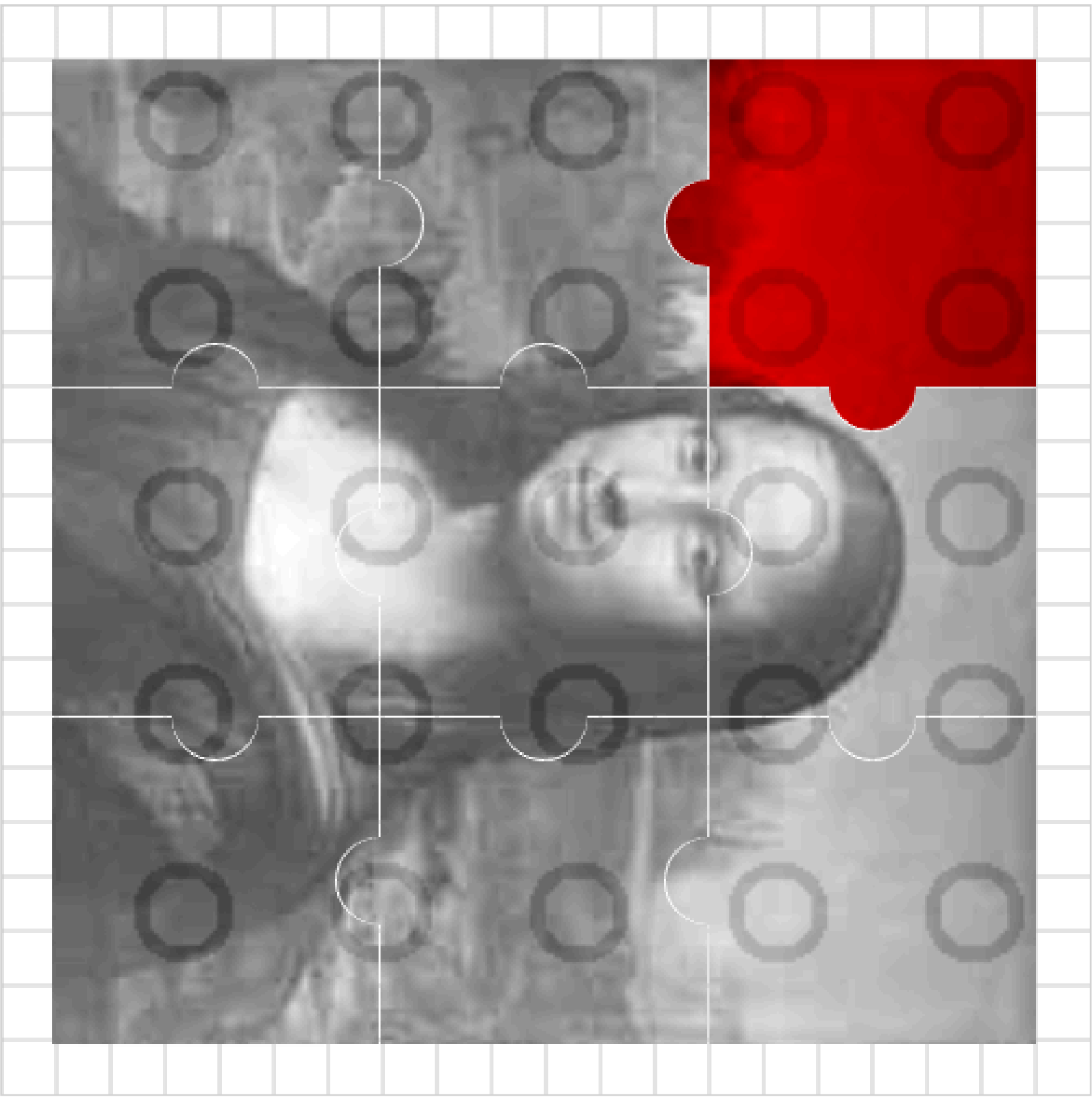
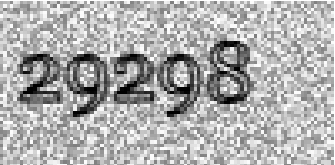
- Krajnji cilj vežbe je sklapanje slagalice kao na datoj slici koristeći uputstva koja su data u nastavku
- Preuzeti bitmape sa delovima slagalice desnim klikom na pojedinačne delove i biranjem opcije "Save image as.."
- Implementirati funkcije void **Translate**(CDC* pDC, float dX, float dY, bool rightMultiply), void **Scale**(CDC* pDC, float sX, float sY, bool rightMultiply), void **Rotate**(CDC* pDC, float angle, bool rightMultiply) i void **Mirror**(CDC* pDC, bool mx, bool my, bool rightMultiply), kojima se definišu odgovarajuće svetske transformacije množenjem tekuće transformacione matrice sa odgovarajuće strane
- Za učitavanje slike je potrebno koristiti pomoćnu biblioteku **DImage**
- Za implementiranje transparentnosti bitmapa je potrebno slediti postupak koji je opisan na slajdovima
- Korišćenjem odgovarajućih transformacija potrebno je rotirati, mirror-ovati (preslikati u ogledalu) i postaviti svaki deo slagalice na odgovarajuće mesto kako bi se sklopila konačna slika
- Svaki deo slagalice je potrebno dodatno filtrirati korišćenjem funkcija **GetBitmapBits** i **SetBitmapBits** tako što će se za svaki piksel odrediti R,G i B vrednosti i izračunati nijansa sive po pravilu:
gr=64+(R+G+B)/3; if (gr>255) gr=255.
- Implementirati **"Anti-Flicker"** tj. eliminaciju treperenja koje nastaje usled osvežavanja prozora aplikacije. Ovo se postiže kreiranjem memorijskog DC-ja (i odgovarajuće kompatibilne bitmape) na kome se vrši celokupno iscrtavanje a zatim se sadržaj memorijskog DC-ja kopira pomoću BitBlt funkcije u DC glavnog prozora aplikacije.

Napomena:

- Nije dozvoljeno** modifikovati **DImage** klasu.
- Sve dodatne funkcije je potrebno implementirati kao metode View klase.**

Napomena za dodatni zadatak:

- Jedan deo slagalice ce biti drugacije filtriran u odnosu na ostale.**



Last modified: Tuesday, 7 November 2023, 9:42 AM

[▴ LV03 - GDI - BITMAPE - MONAPUZZLE - ZADATAK - PRIPREMA](#)

Jump to...



[DImage ►](#)