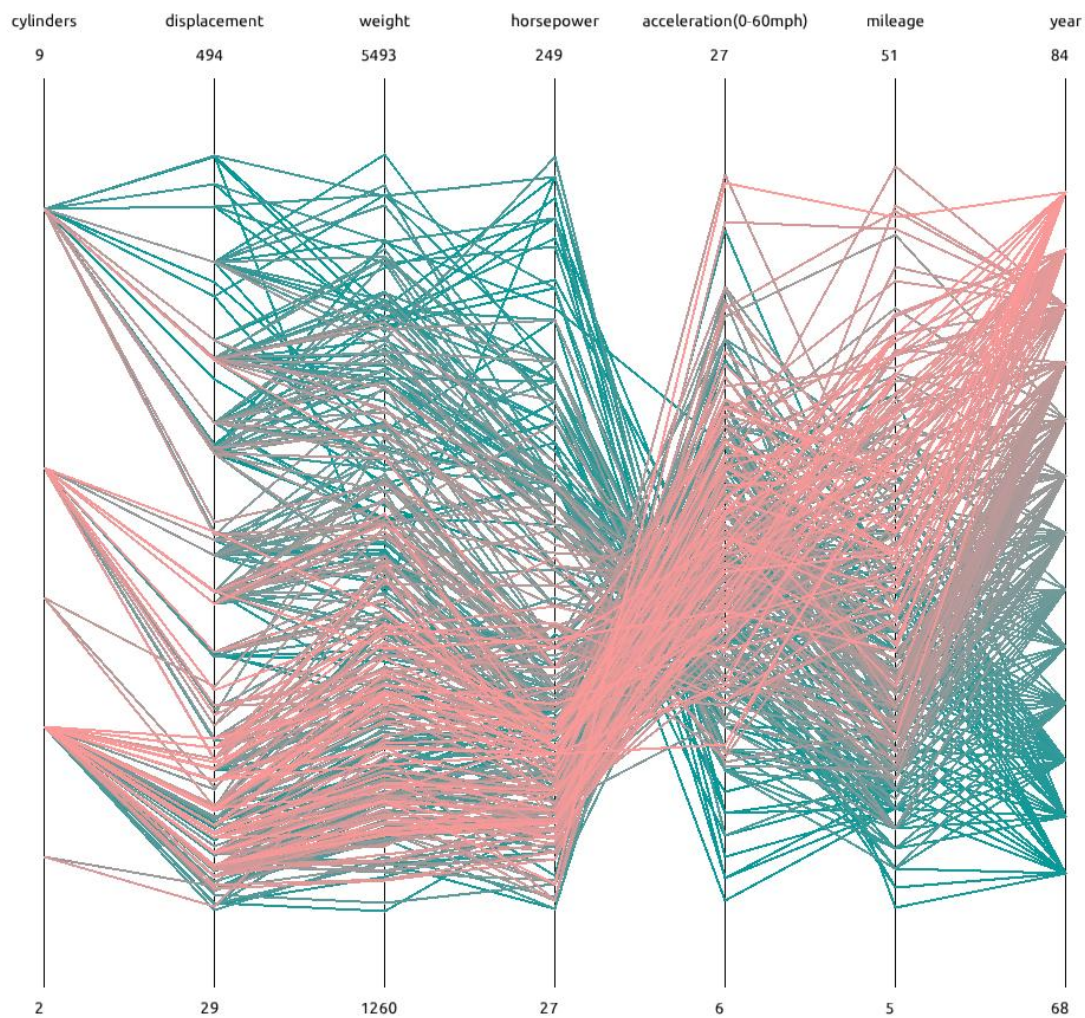


可视计算与交互概论 Lab5 报告

case1:

使用已经给出的函数依次绘制坐标轴和名称，遍历所有 data 依次绘制折线即可。调整位置距离和颜色，最终选择了粉绿配色。

效果：



case2:

对于每一个像素依次计算：向前/向后下一时刻的坐标，计算那个时刻粒子坐标对应的

noise*weight。step 控制步长，即循环的次数。最后坐标颜色由以下公式计算：

$$\frac{\sum (\text{texture}[i] \times \text{weight}[i])}{\sum \text{weight}[i]}$$

weighting is governed by a low-pass filter

效果：

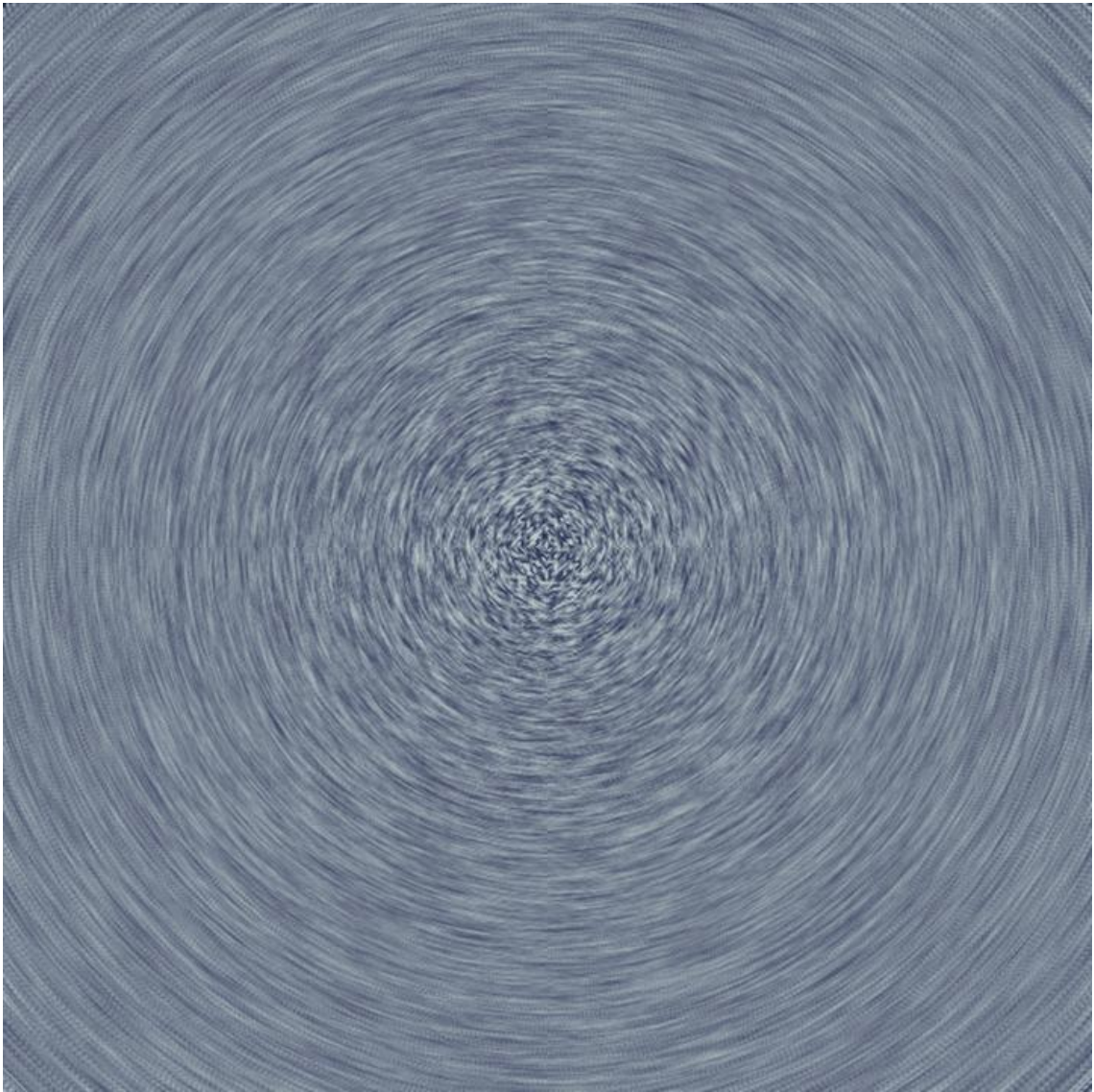


fig1 circle (step = 40)

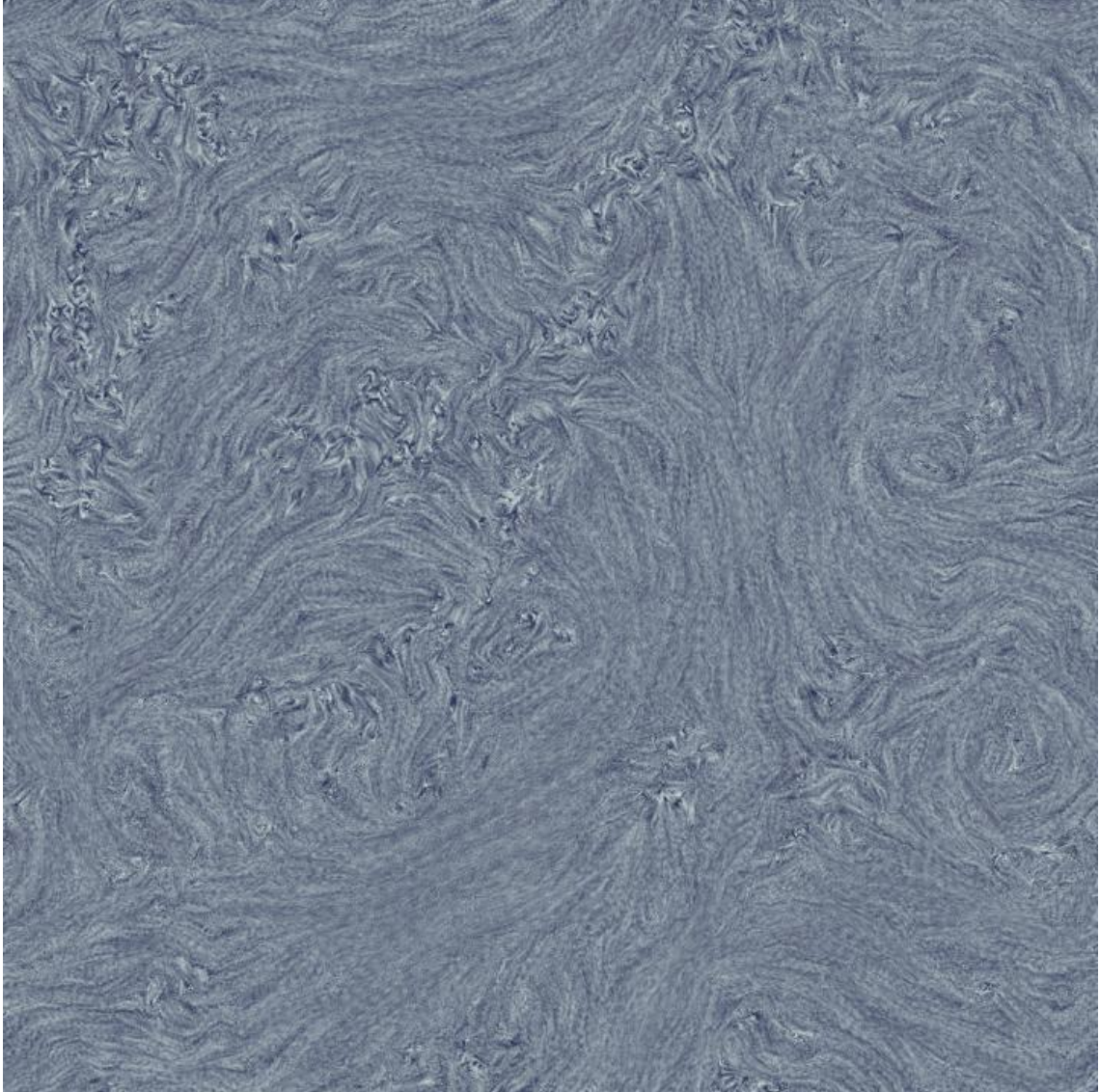


fig2 turbulence (step=15)