

INGLES

Computer Graphics - Lab class 2

1. Image creation
 - a. Create an image of 100x100 pixels, consisting on a chessboard of 10x10, with cells black and white.
 - b. Now make the cells have several different colors... white, black, green, red, blue, yellow, orange, etc.
 - c. Create an image of 100x100 pixels with white background and one blue circle of radius 30 pixels centered in the center of the image.
 - d. **PERHAPS IN PC1: Create an image of the fractal of Mandelbrot (see details below)**
2. Simple animations
 - a. Use 1.c to generate a sequence of images in which the blue circle moves around. For example: the blue circle moves and when it hits one border of the image, it "bounces"
 - b. **PERHAPS IN PC1: Create an animation showing the "game of life" in a board of size NxM.**

ESPAÑOL

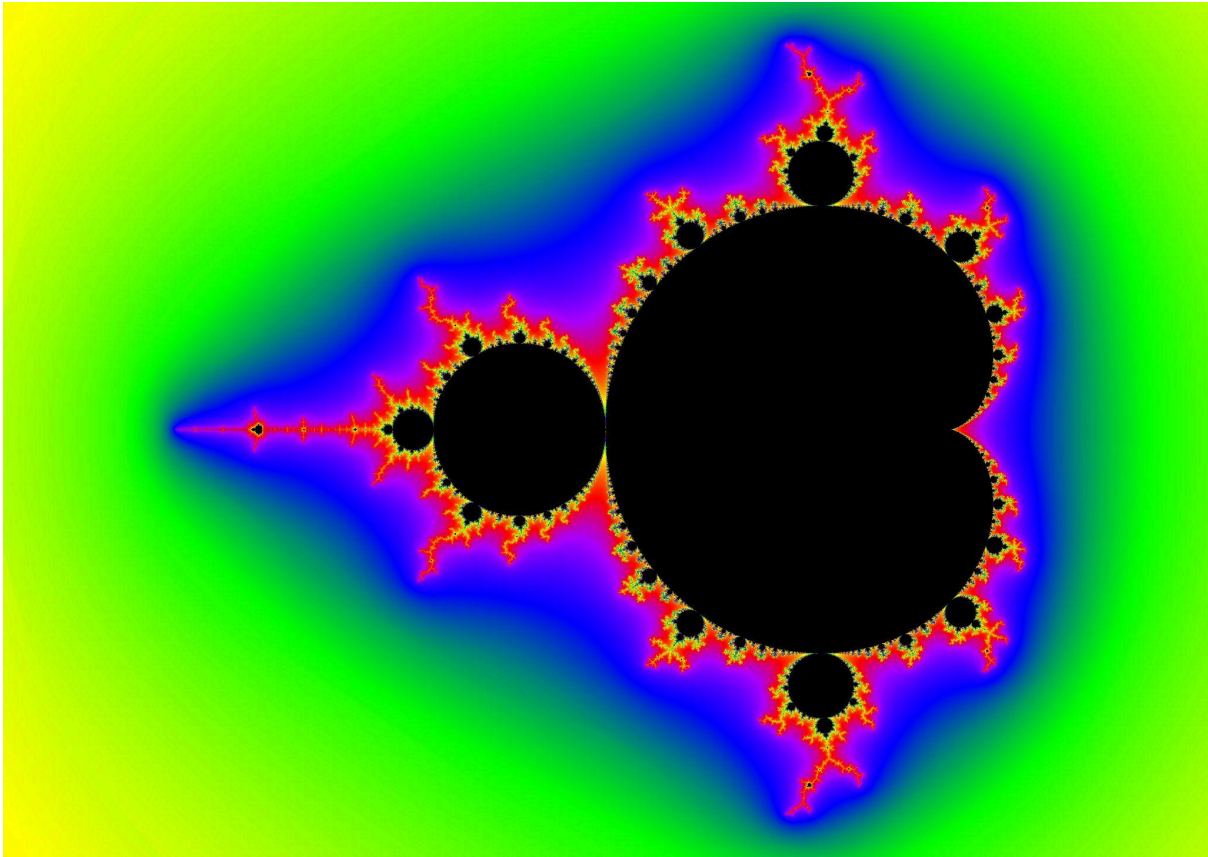
Computación gráfica - Clase de Laboratorio 2

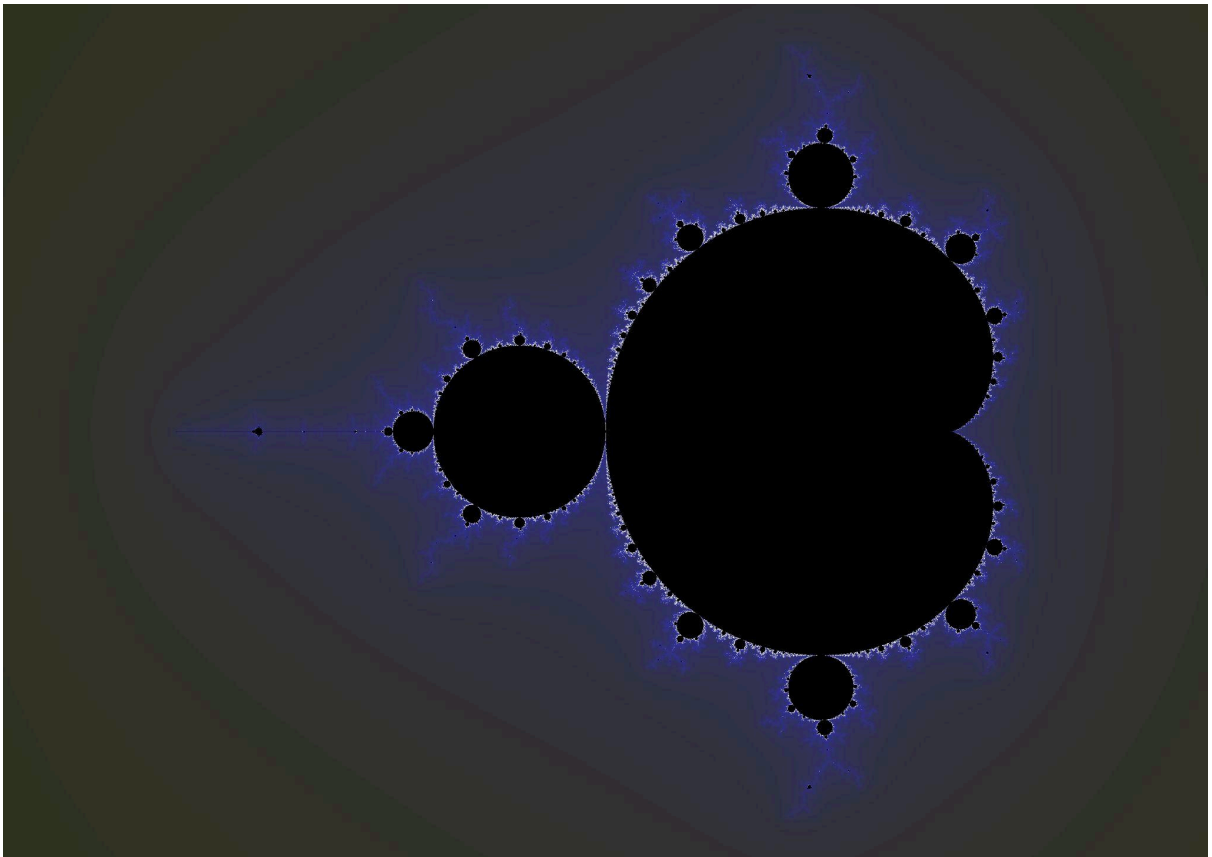
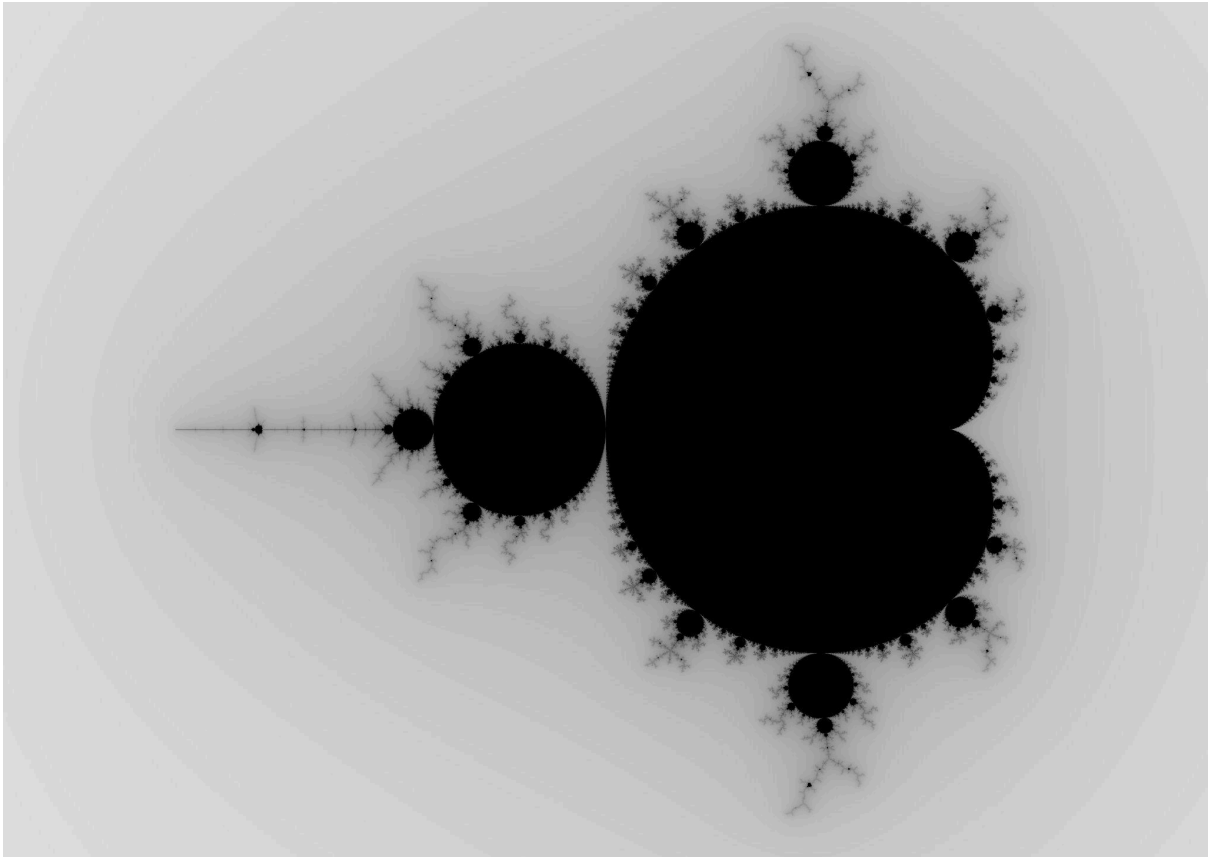
3. Creación de imágenes
 - a. Crear una imagen de 100x100 píxeles, que consista en un tablero de ajedrez de 10x10, en el que las celdas son blancas y negras.
 - b. Ahora hacer que las celdas sean blancas, negras, rojas, verdes, azules, amarillas, violetas, y otros colores.
 - c. Crear una imagen de 100x100 píxeles con fondo blanco, con un círculo de color azul y radio 30 píxeles centrado en el centro de la imagen.
 - d. **QUIZAS EN PC1: Crear una imagen del fractal de Mandelbrot**
4. Animaciones simples
 - a. Usar 1.c para generar una secuencia de imágenes en las que el círculo azul se mueve. Por ejemplo: el círculo azul se mueve y cuando choca con un borde de la imagen "rebota".
 - b. **QUIZAS EN PC1: Crear una animación mostrando el "juego de la vida" en un tablero de NxM.**

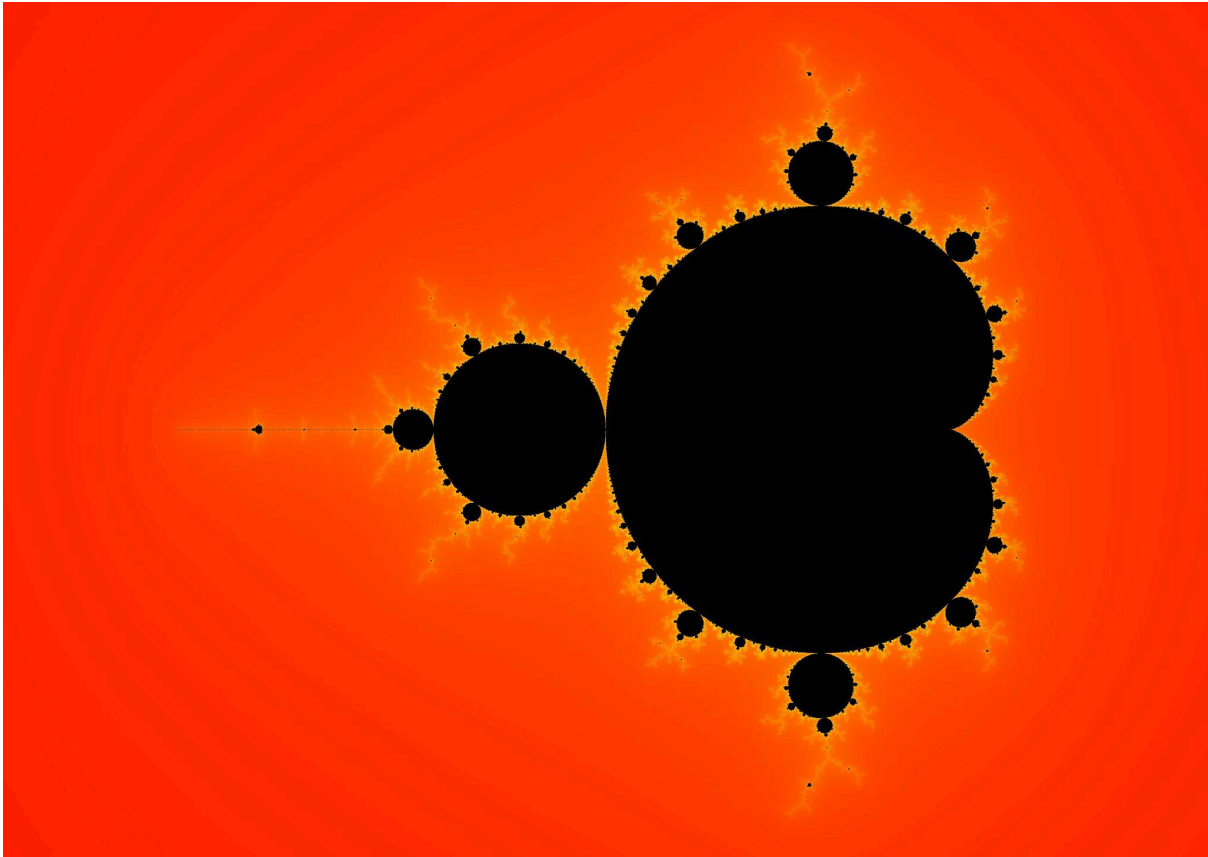
MANDELBROT'S FRACTAL: Please refer to
https://en.wikipedia.org/wiki/Mandelbrot_set

for the explanation of the algorithm to colorize each pixel in the image

Examples:







GAME OF LIFE: Please refer to
https://en.wikipedia.org/wiki/Conway%27s_Game_of_Life
for the explanation on what is expected

