

PWDP, Lista 9, 1 tydzień

9.1. Płótno, 3pkt

Napisz program w którym za pomocą funkcji `saveppm()` zapiszesz na dysku obrazek z losowymi kolorami (R, G i B losowane z zakresu 0-255).

9.2. Malarz, 8pkt

Wykorzystaj program z punktu 25 i napisz program, który generuje rysunek proceduralnie (rand, for, sin, cos, pętle, inne funkcje, biblioteka GSL, rysowanie prymitywów, kwadratów, kółek, etc.). Popuść wodze fantazji, w tym zadaniu punkujemy kreatywność.

9.3. Pixar, 10 pkt

Wykorzystaj zdobytą wiedzę i wygeneruj klatki animacji. Klatki przekonwertuj do jpg, a potem do pliku animacji .mpg lub .avi.

Minimalna długość prezentacji: 15 sekund.

Ciekawsze wyniki można wysyłać do wykładowcy celem promocji i wykorzystania na kursie, maciej.matyka@uwr.edu.pl