

PROGRAM DO RASTERYZACJI GRAFIKI WEKTOROWEJ

OPIS PROJEKTU

Celem projektu jest stworzenie programu do rasteryzacji grafiki wektorowej. Program ten nie będzie pozwalał na tworzenie tejże grafiki lecz tylko wczytywał gotowe prace stworzone przy użyciu innego programu. Program do tworzenia grafiki wektorowej jest celem innego projektu (numer 32) i format pliku przechowującego informacje o rysunku musi być przed przystąpieniem do pisania programu uzgodniony z grupą, która ten program tworzy.

WYMAGANIA PODSTAWOWE

Po wczytaniu rysunku jest on wyświetlany w oknie aplikacji. Użytkownik oprócz rysunku widzi wszystkie parametry figur w postaci listy. Ma on możliwość zmiany koloru linii, koloru wypełnienia, grubości linii oraz położenia wierzchołków (odbywa się to poprzez ręczne wpisanie wartości). Po ewentualnym dokonaniu zmian użytkownik ma możliwość wyboru rozmiaru i zapisania obrazka jako plik BMP.

WYMAGANIA ROZSZERZONE

W wersji rozszerzonej każdy z obiektów wektorowych znajduje się na osobnej warstwie. Podstawową operacją możliwą do wykonania jest zamiana warstw miejscami. Warstwy numerujemy 0,1,... itd. Czym mniejszy numer określający warstwę tym warstwa głębiej się znajduje. Dodatkowo użytkownik może zmienić przezroczystość warstwy. Domyślnie wszystkie warstwy mają przezroczystość równą 0 – czyli obiekt na warstwie 2 przesłania całkowicie wszystkie obiekty położone niżej tzn. w tym przypadku na warstwie 1 oraz 0. Użytkownik ma do wyboru czy proces rastaryzacji odbywa się z użyciem algorytmu wygładzania krawędzi czy bez.

UWAGI DODATKOWE
