

MODELOWANIE GEOMETRYCZNE

Zestaw 3 (p5.js)

1. Napisać program, w którym na początku zostanie wylosowane położenie (współrzędne x , y oraz kąt obrotu) każdej z liter ustalonego napisu. Następnie litery mają same ułożyć się (w sposób płynny – animacja) w napis w ustalonym miejscu formy.
2. Stosując operator interpolacji liniowej (funkcja `lerp` w `p5.js`) odpowiadających sobie pikseli dwóch obrazów napisać program prezentujący prosty morfing obrazów.