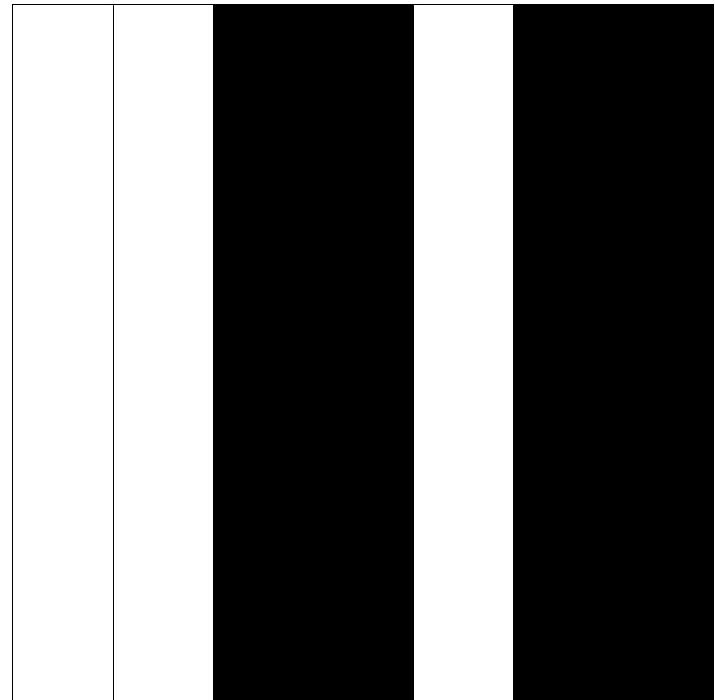
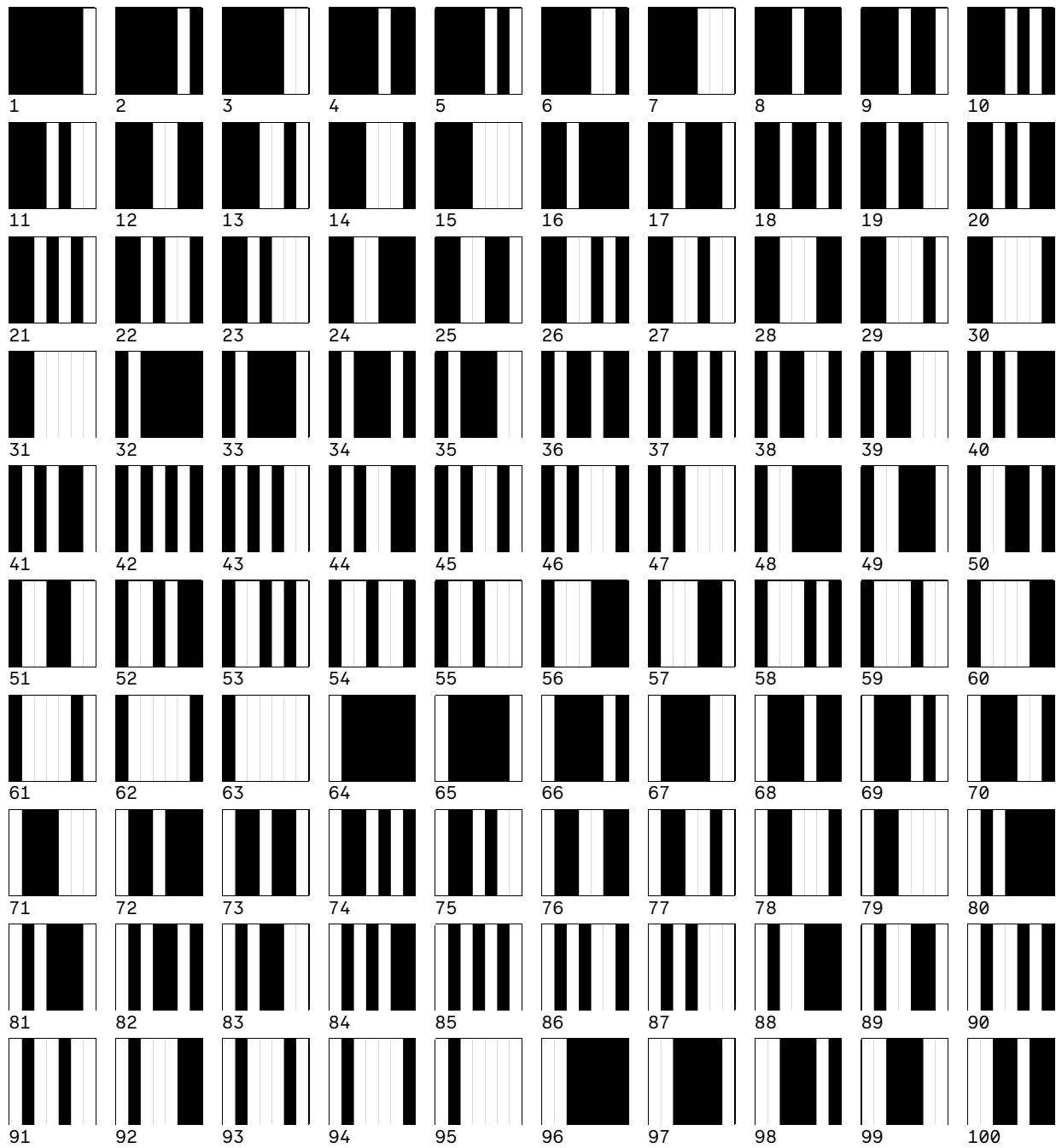


# 001

Divide a tela em 7 retângulos e os preenche de acordo com o valor em binário da contagem, 0 é preenchido de preto e 1 de branco.

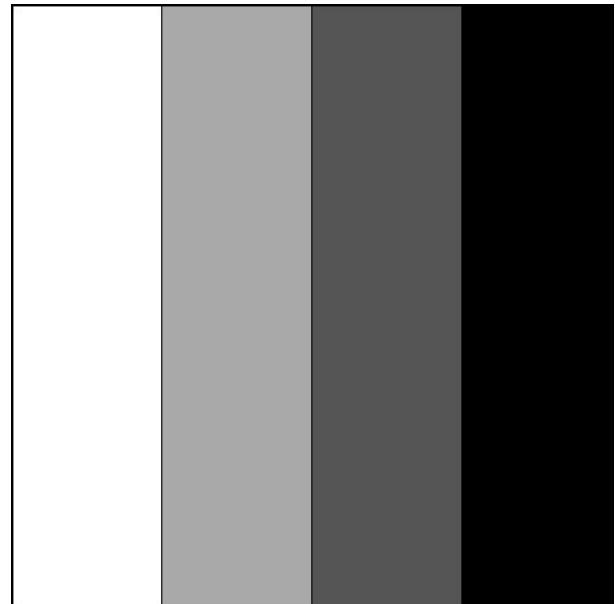


AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING

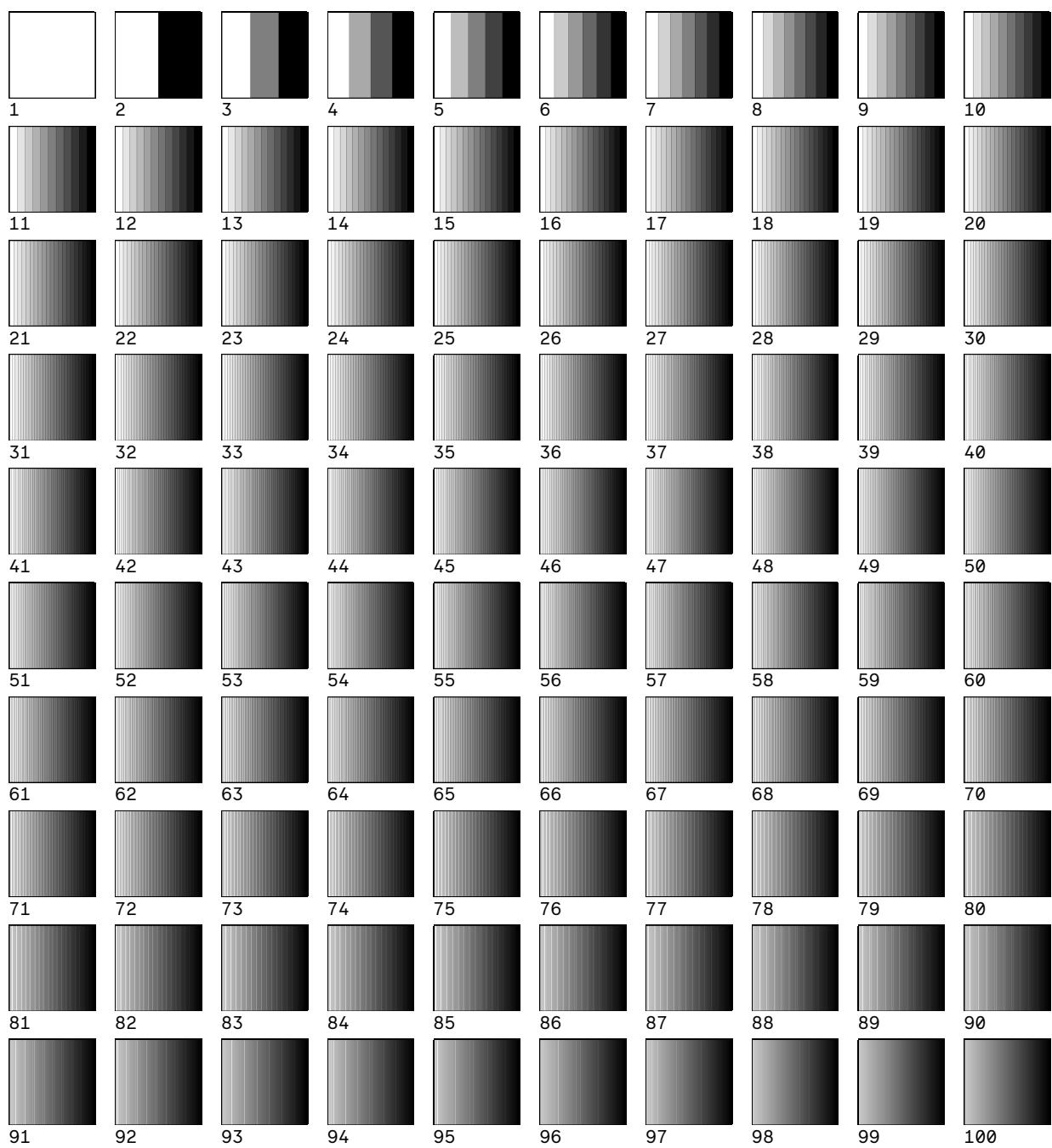


# 002

Divide a tela em retângulos de acordo com número da contagem. Os retângulos são preenchidos com uma escala de cinza iniciando com o branco e terminando com o preto.

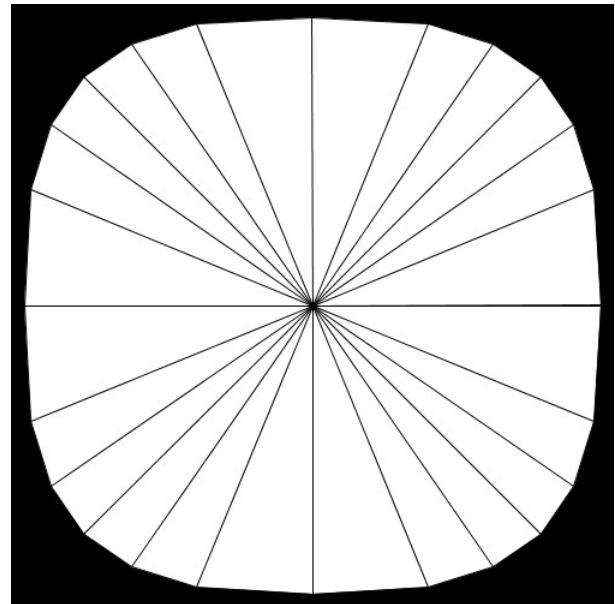


AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING

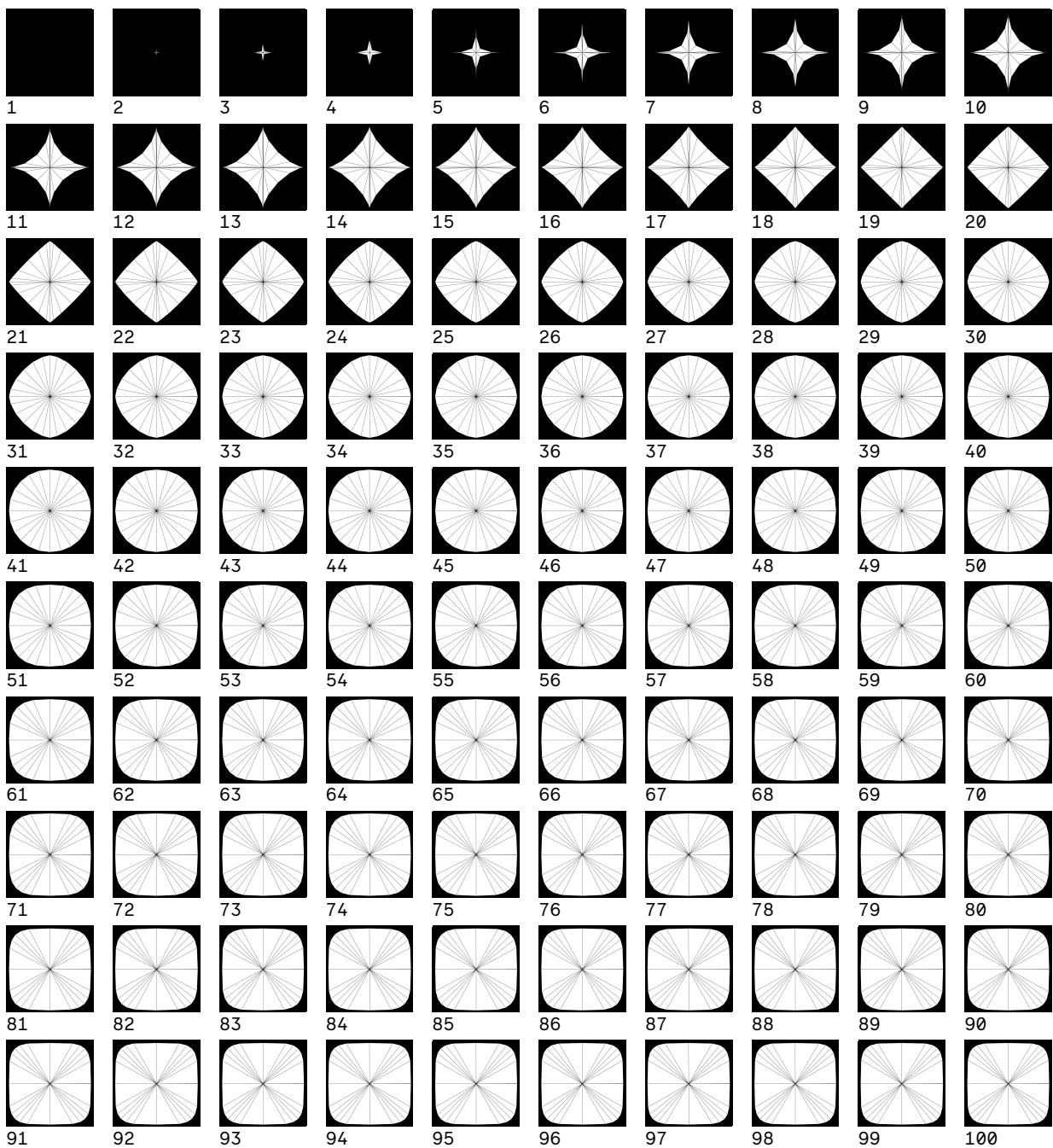


# 003

Cria uma forma a partir da formula da Superellipse para cada número da contagem.  
Depois de desenhada a forma, linhas partem do centro até os pontos de extremidade.



AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING

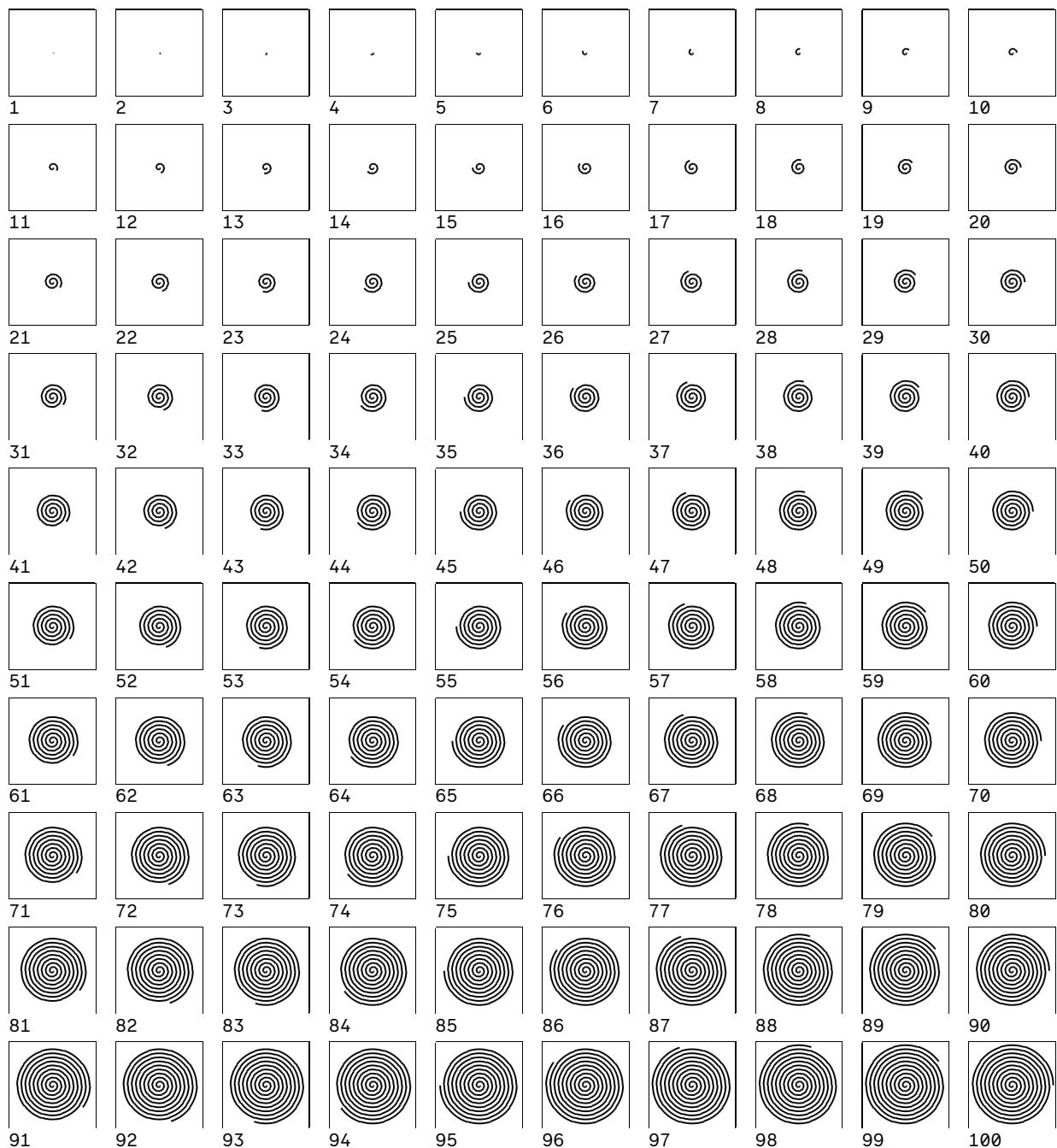


# 004

Para cada número da contagem cria um arco com mesmo ângulo de abertura e com raios proporcionais ao valor da contagem formando uma espiral.



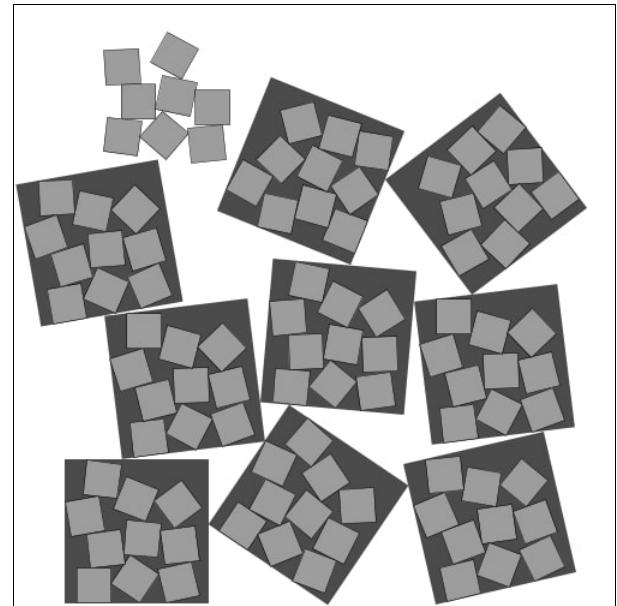
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 005

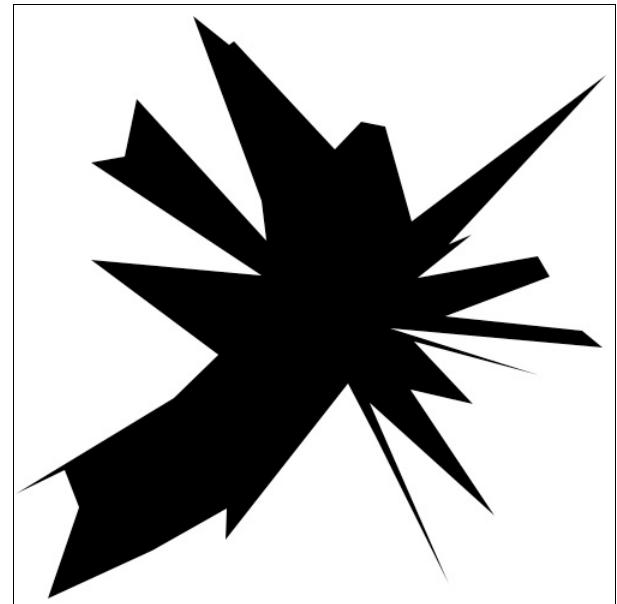
Empilha caixas ao acaso, dez de cada vez, em dez caixas que também são empilhados ao acaso.

AUTORIA JOHN CARTAN  
LINK INSTAGRAM.COM/JOHN.CARTAN/  
PLATAFORMA NODEBOX 3

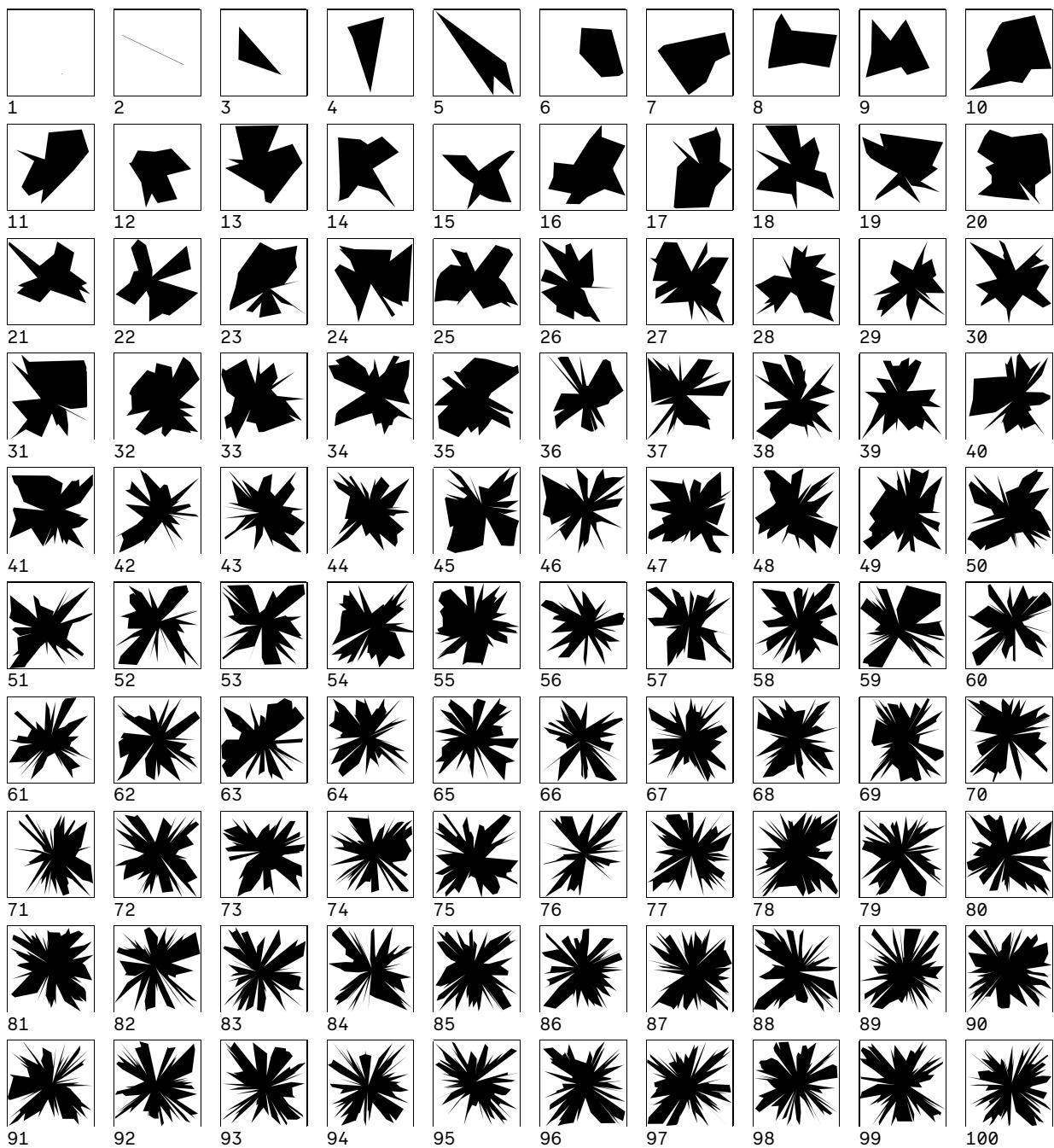


# 006

A cada ciclo, cria uma matriz com número equivalente de pontos, com coordenadas distribuídas aleatoriamente pelo plano; desenha um polígono sem intersecções utilizando a matriz.

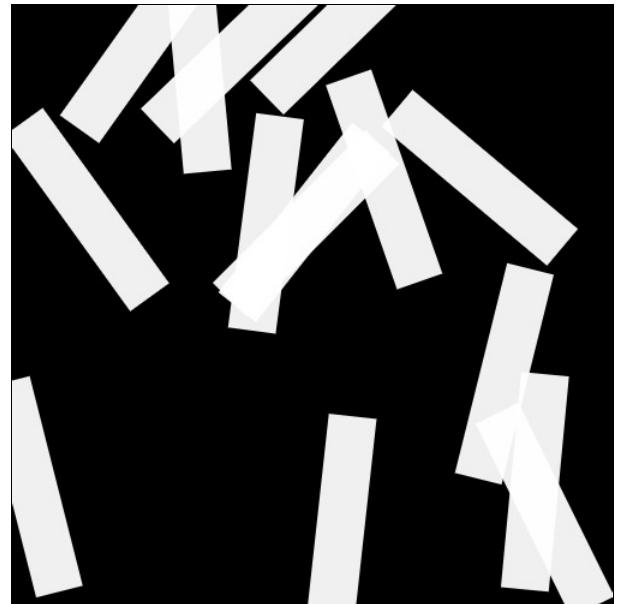


AUTORIA VITOR CARVALHO  
LINK VITORCARVALHO.COM  
PLATAFORMA DRAWBOT

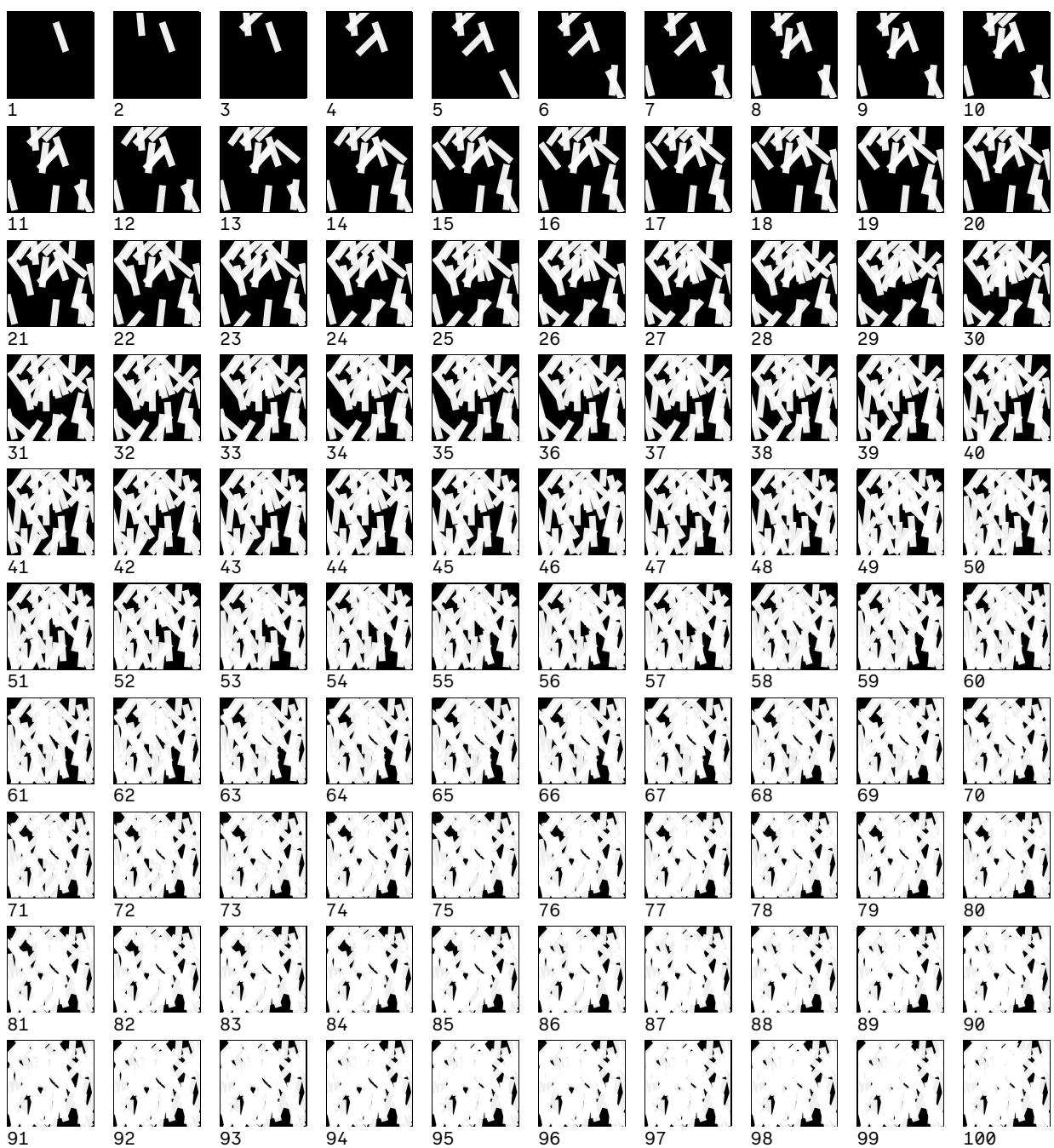


# 007

Cria retângulos sobrepostos que preenchem o canvas em posições e ângulos gerados randomicamente.



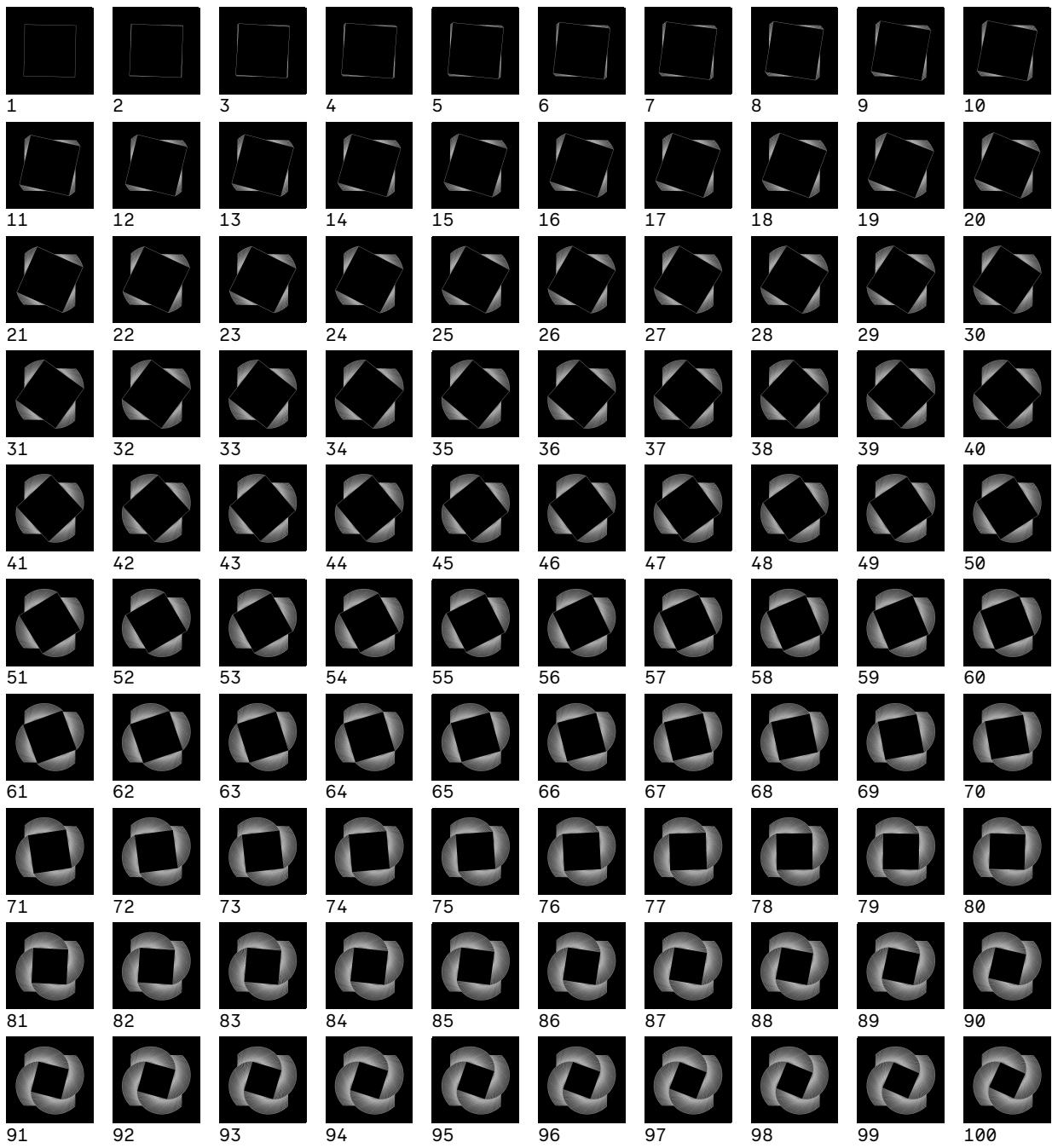
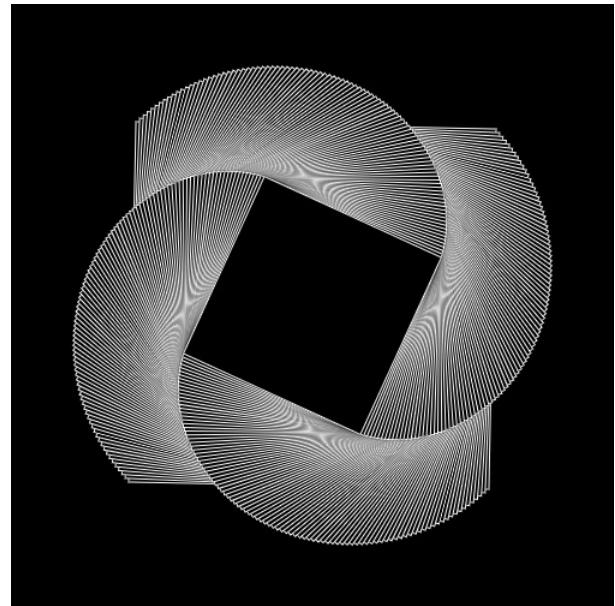
AUTORIA MARINA CARDOSO  
LINK INSTAGRAM.COM/MRNCRDS/  
PLATAFORMA P5.JS



# 008

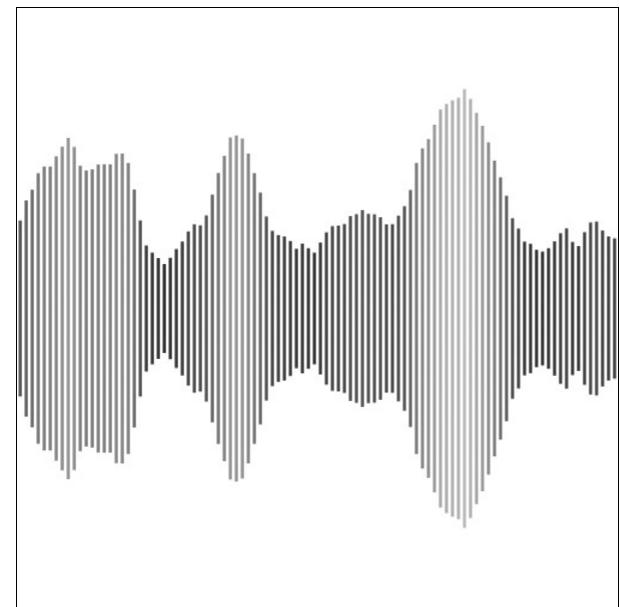
Este código simples gera um retângulo que gira sobre si mesmo quadro a quadro até chegar na contagem de 100.

(AUTORIA) EDUARDO ZMIEVSKI (A.K.A. CURLYBOY)  
(LINK) [INSTAGRAM.COM/CURLYBOY\\_\\_\\_\\_\\_](https://instagram.com/curlboy_____),  
[OPENPROCESSING.ORG/USER/89655#SKETCHES](https://openprocessing.org/user/89655#sketches)  
(PLATAFORMA) P5.JS

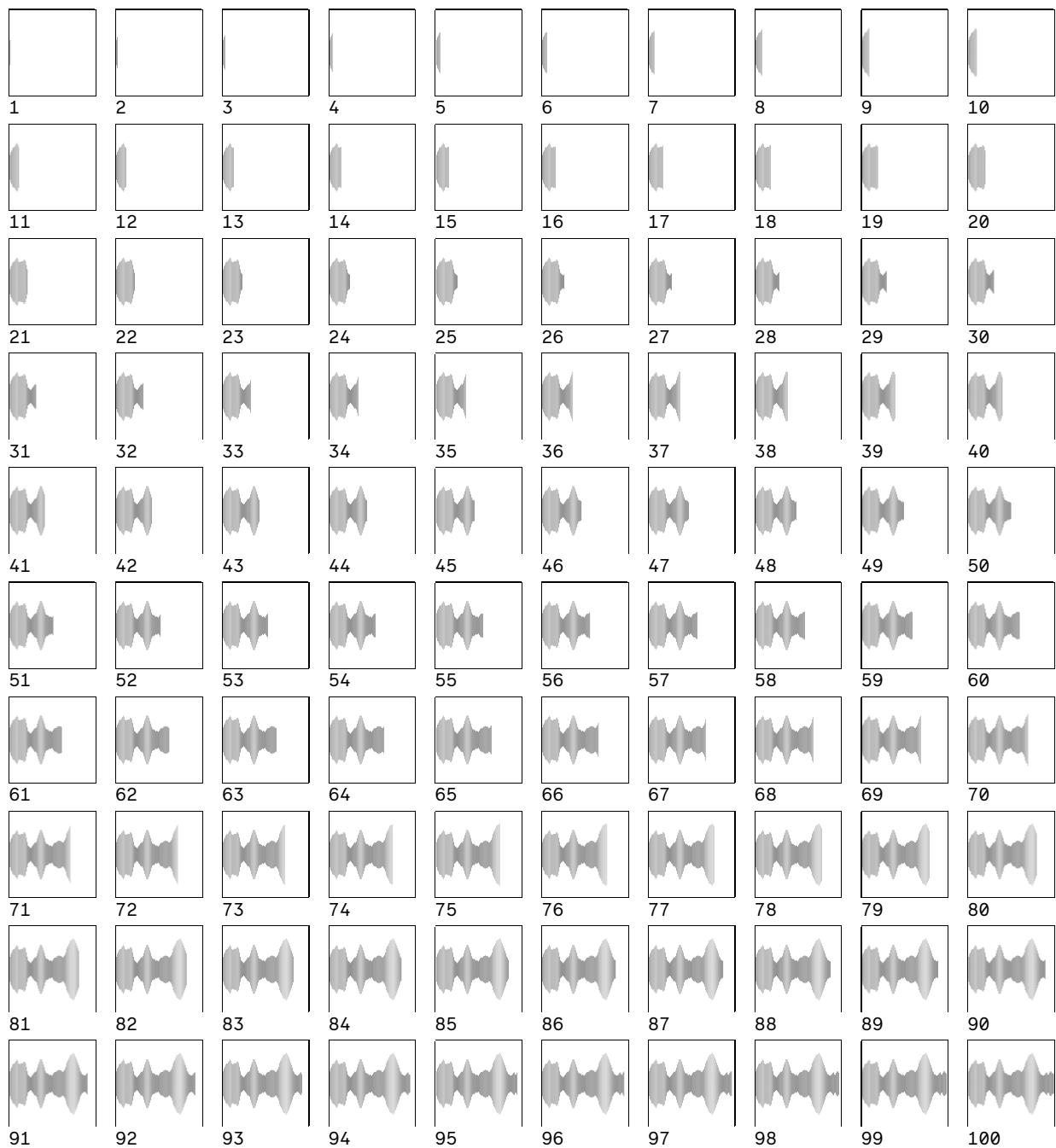


# 009

Cria retângulos a partir do eixo x utilizando o ruído de Perlin para definir altura e tom de cinza.

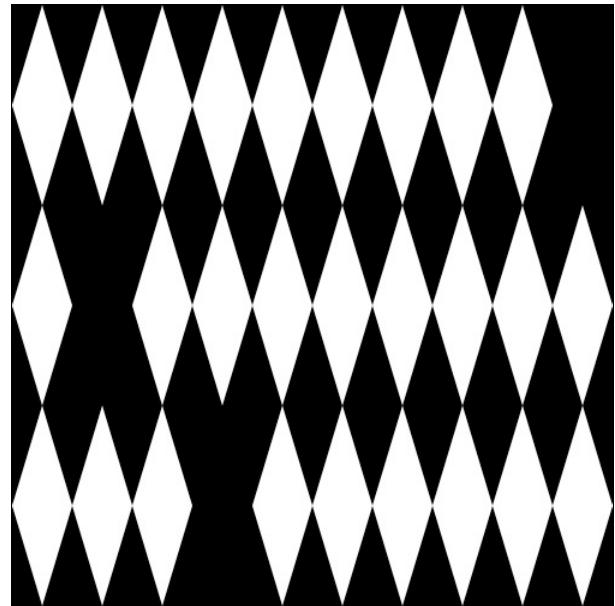


AUTORIA) THIAGO CORREIA  
LINK) INSTAGRAM.COM/THCORREIAG/  
PLATAFORMA) PROCESSING

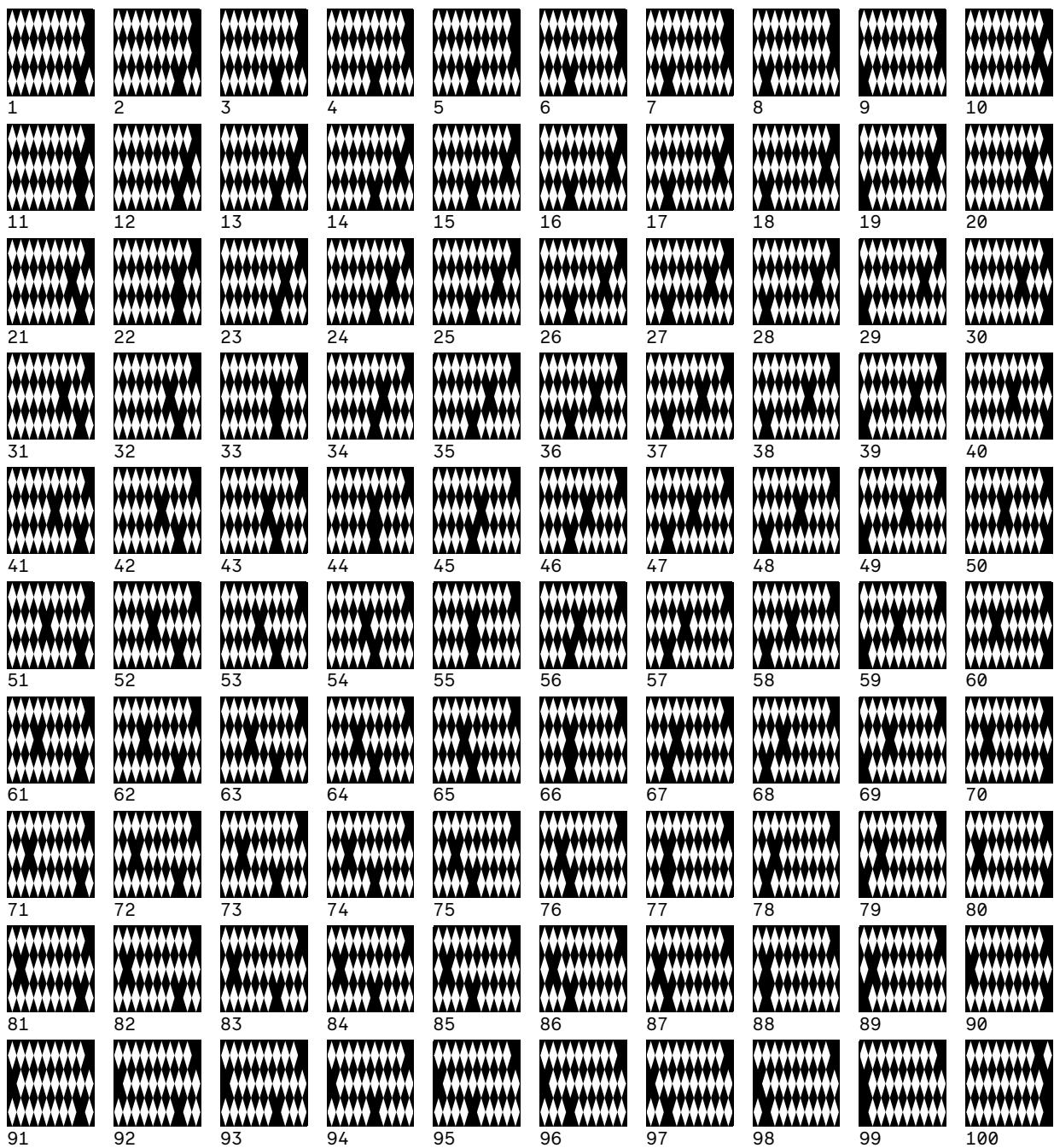


# 010

Um ábaco que conta até 100.



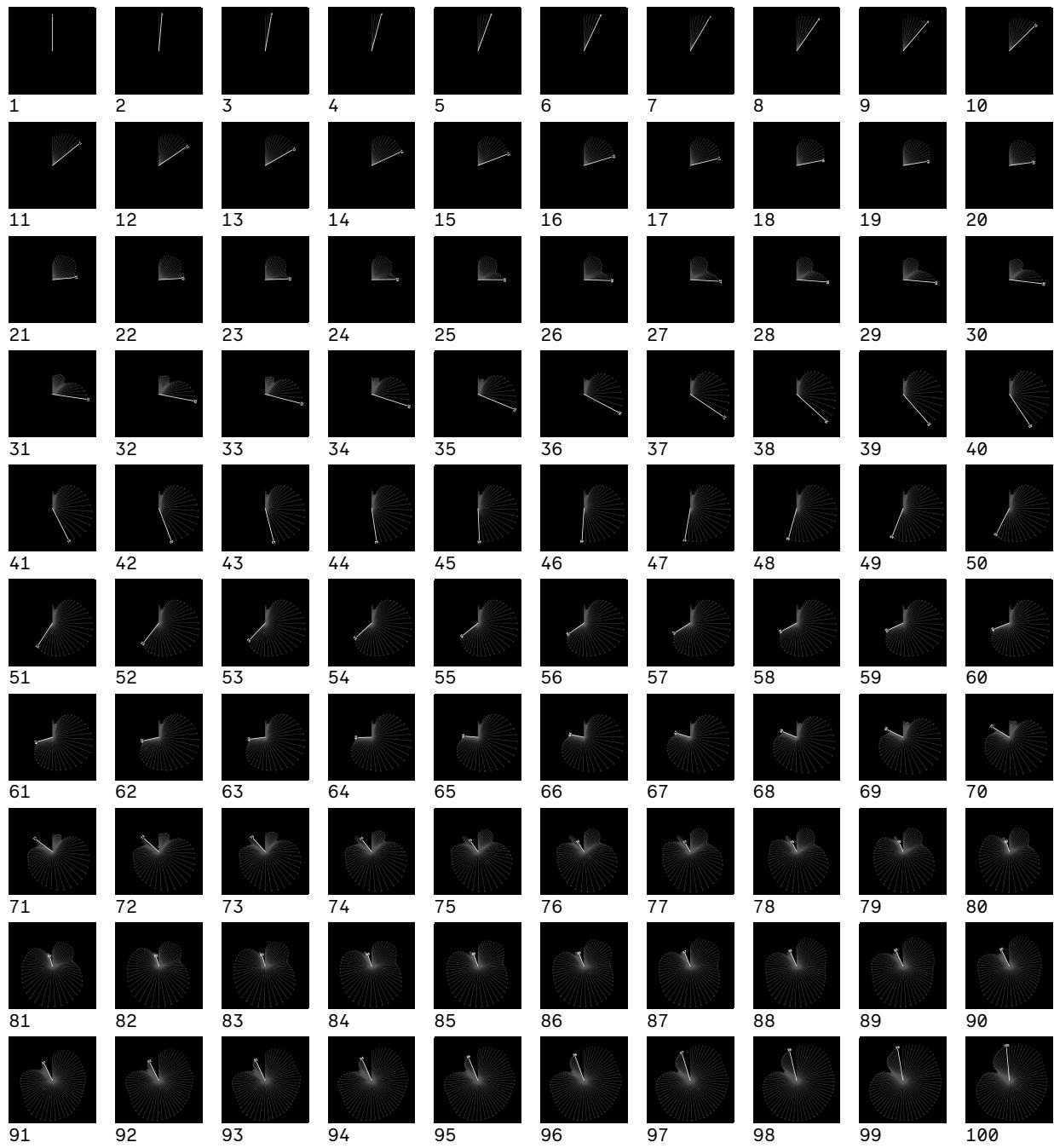
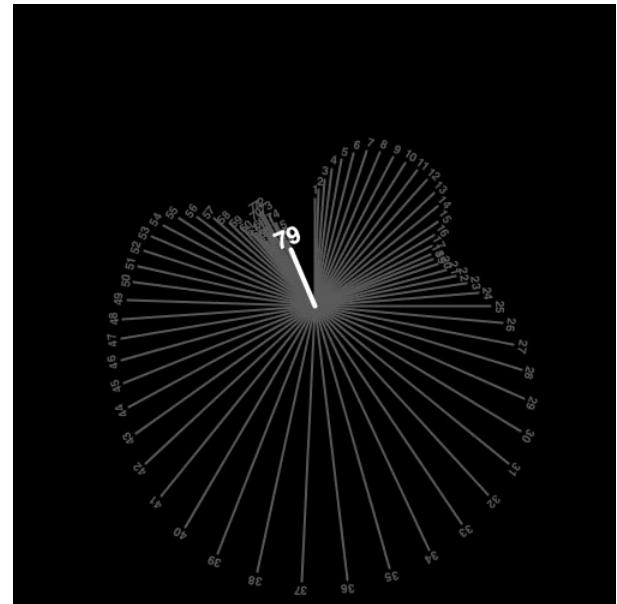
AUTORIA VITOR CARVALHO  
LINK VITORCARVALHO.COM  
PLATAFORMA DRAWBOT



# 011

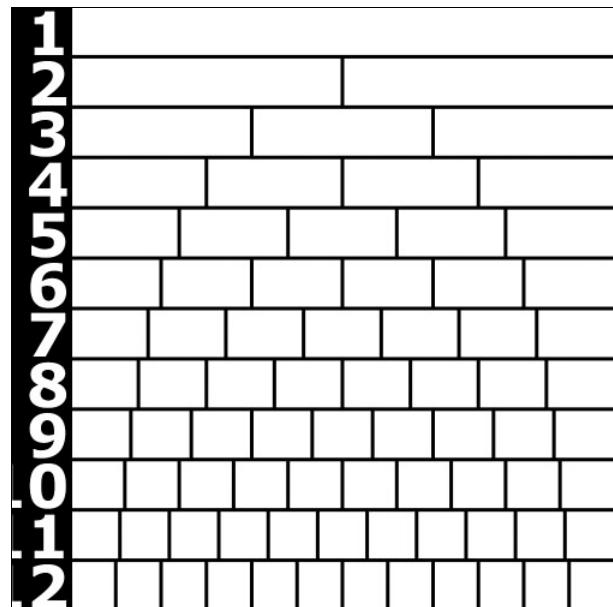
Contador que utiliza Perlin Noise pra dividir uma rotação completa em 100 partes desiguais.

**AUTORIA** ANDRÉ BURNIER  
**LINK** ANDREBURNIER.COM, INSTAGRAM.COM/BURNIER  
**PLATAFORMA** PROCESSING

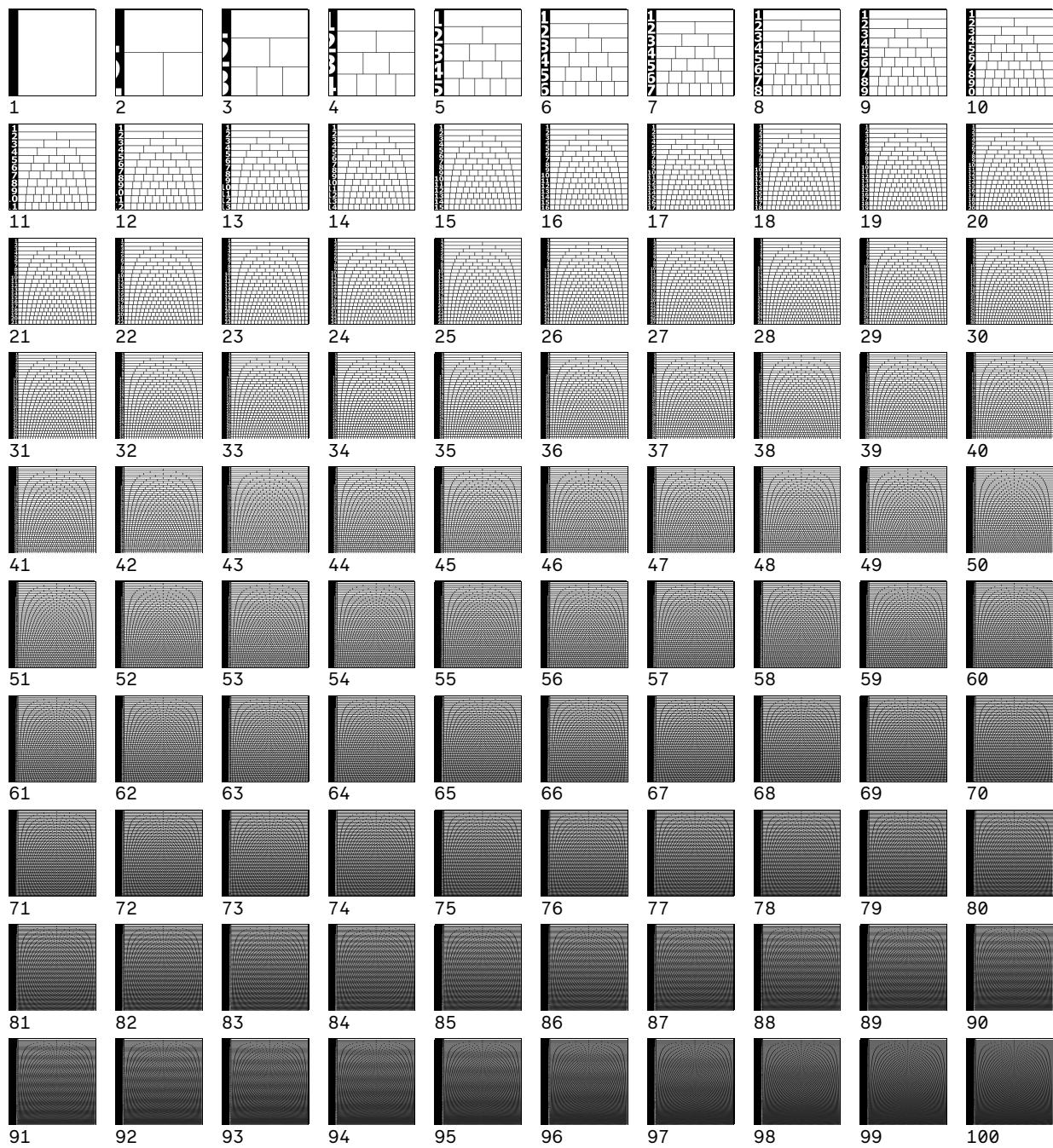


# 012

Contador que divide a altura pelo número contado  
– cada linha sub-dividida pelo número da linha.



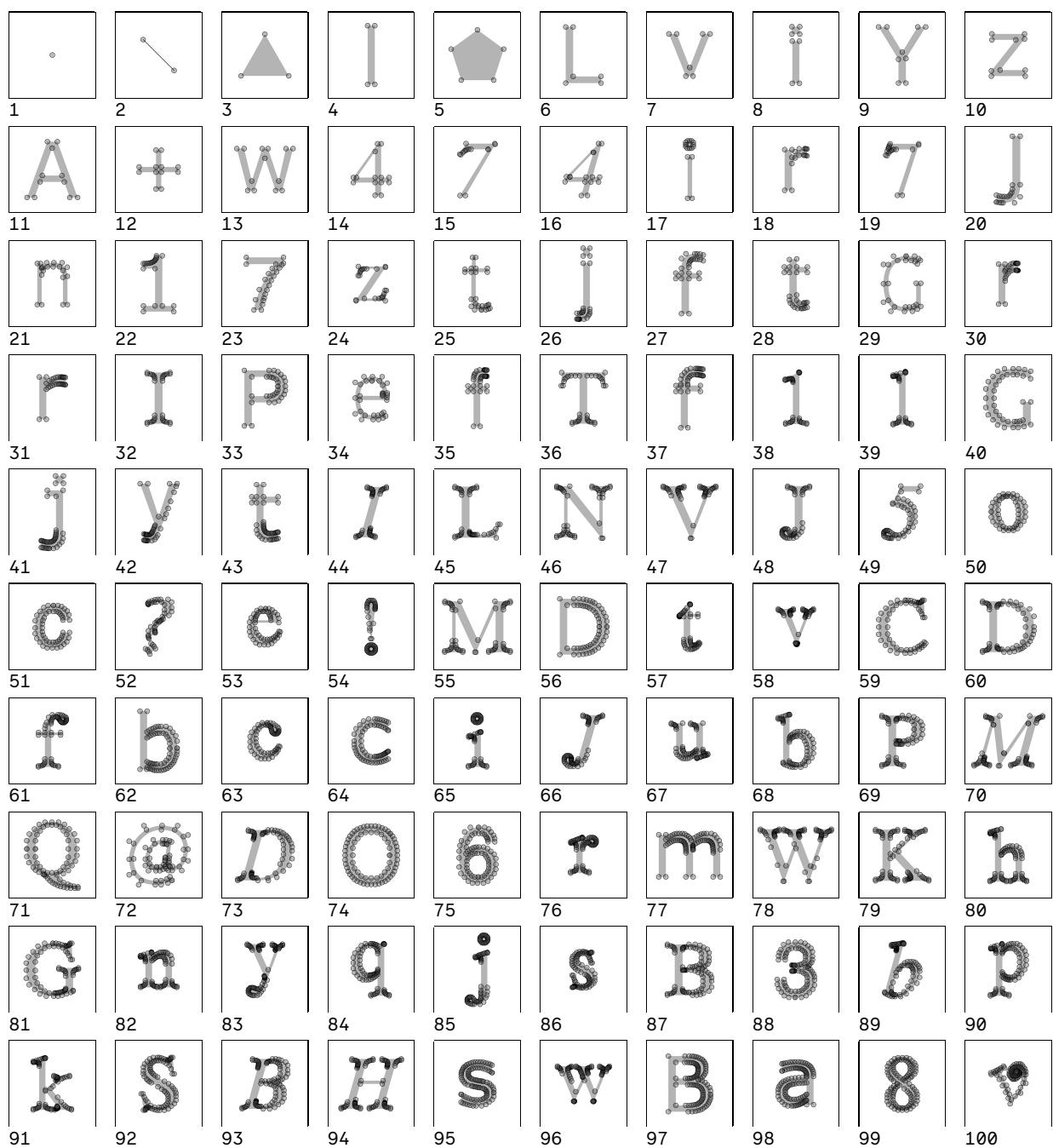
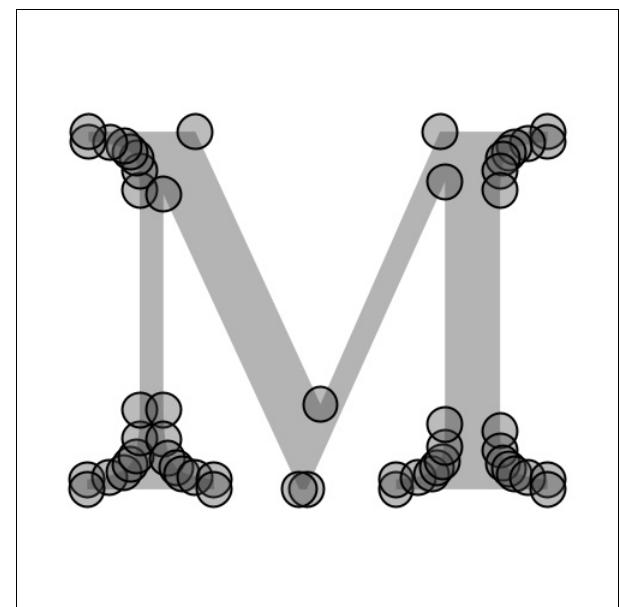
AUTORIA ANDRÉ BURNIER  
LINK ANDREBURNIER.COM, INSTAGRAM.COM/  
BURNIER  
PLATAFORMA PROCESSING



# 013

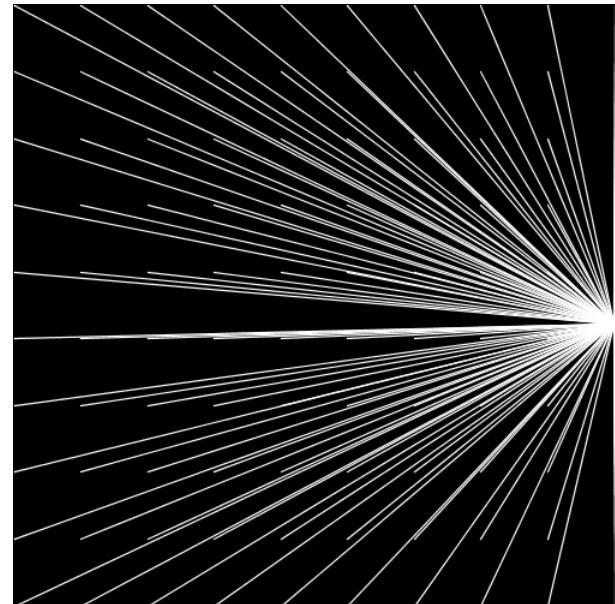
Aumenta a complexidade do desenho dos caracteres de diversas fontes com a variação de quantidade de pontos de 1 a 100.

**AUTORIA** JOHN CARTAN  
**LINK** [INSTAGRAM.COM/JOHN.CARTAN/](https://Instagram.com/john.cartan/)  
**PLATAFORMA** NODEBOX 3

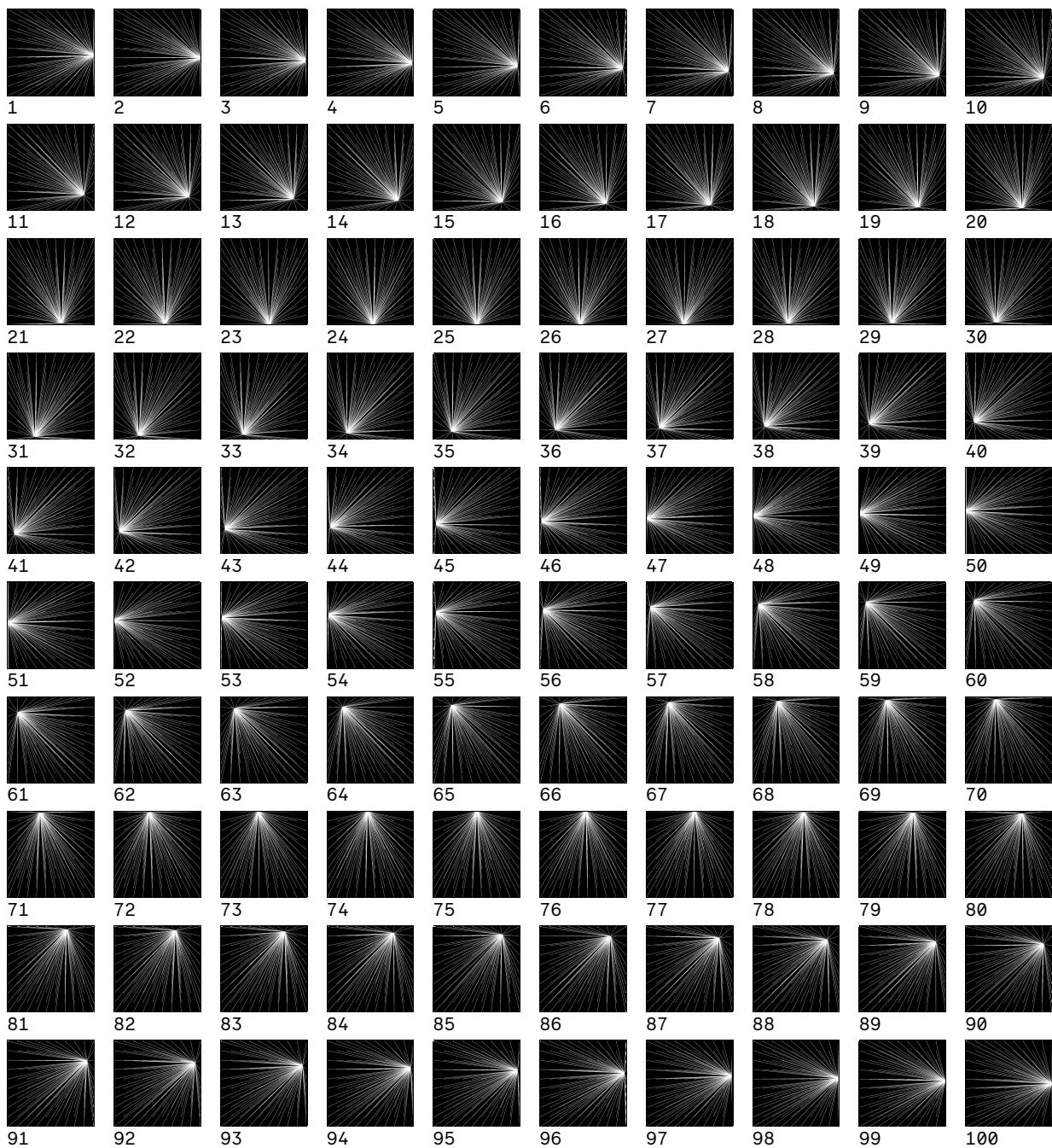


# 014

Um feixe de linhas descreve a trajetória de uma circunferência em 100 passos.

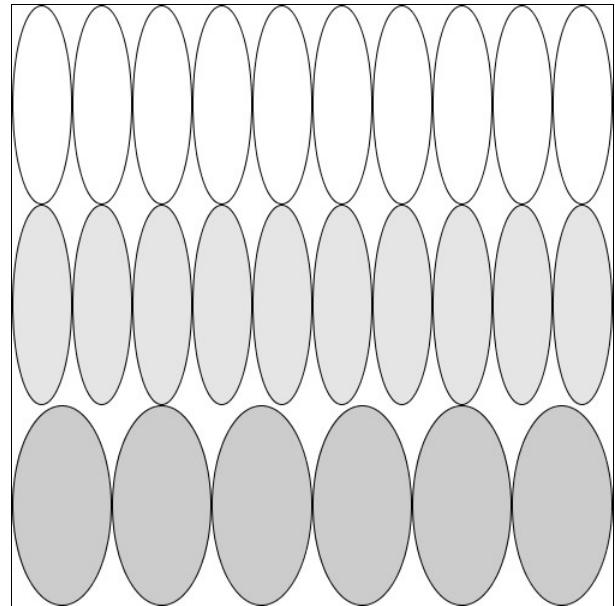


AUTORIA) FÁTIMA FINIZOLA  
LINK) INSTAGRAM.COM/FAFILETE/  
PLATAFORMA) NODEBOX 3

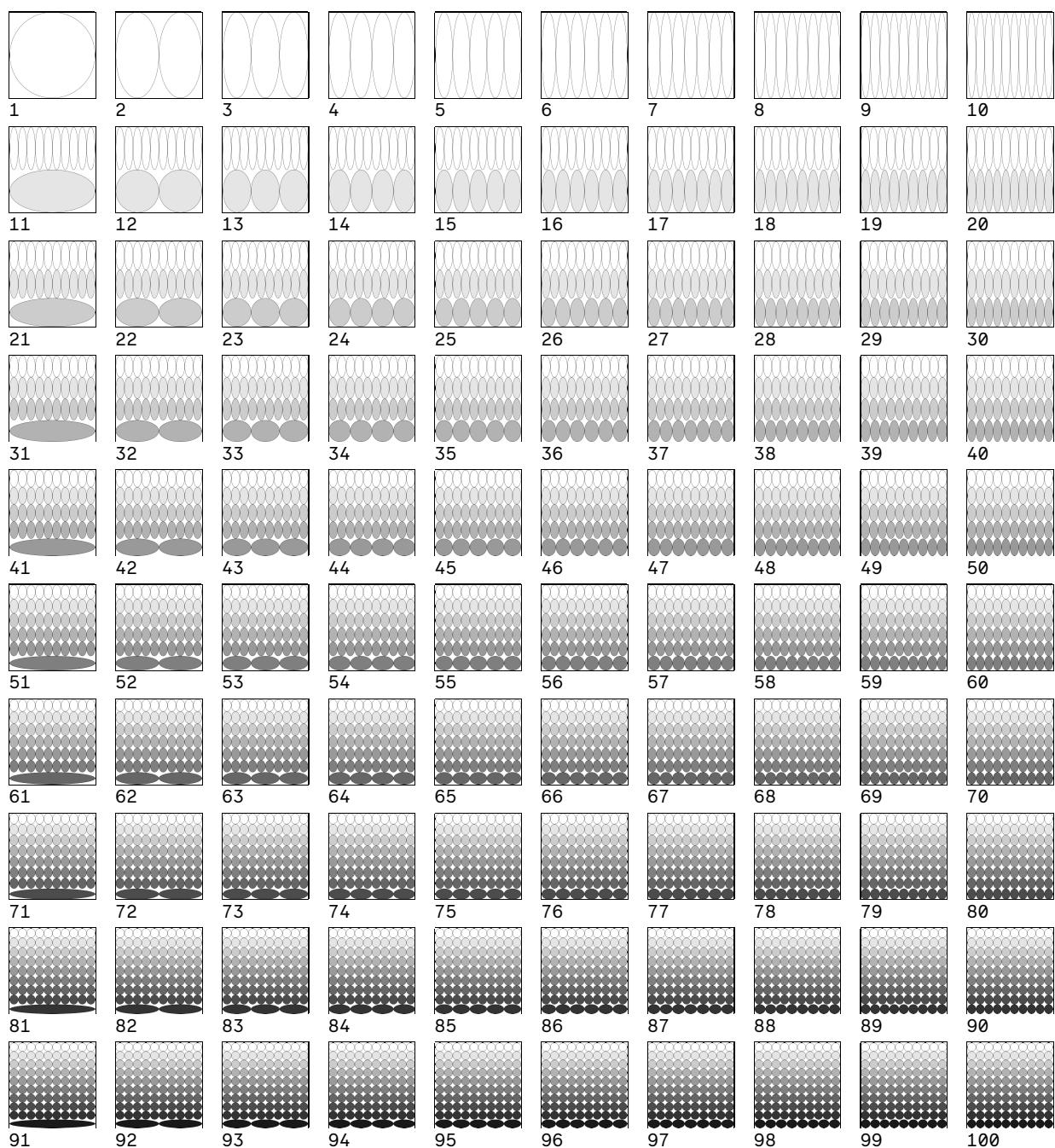


# 015

Divide o espaço da tela em colunas com elipses de unidades e linhas de dezenas. As linhas são coloridas em escala de cinza, atribuindo um tom diferente para cada dezena.



AUTORIA JÚNIOR MORIMOTO  
LINK [INSTAGRAM.COM/MOORIMOTO](https://instagram.com/moorimoto)  
PLATAFORMA PROCESSING



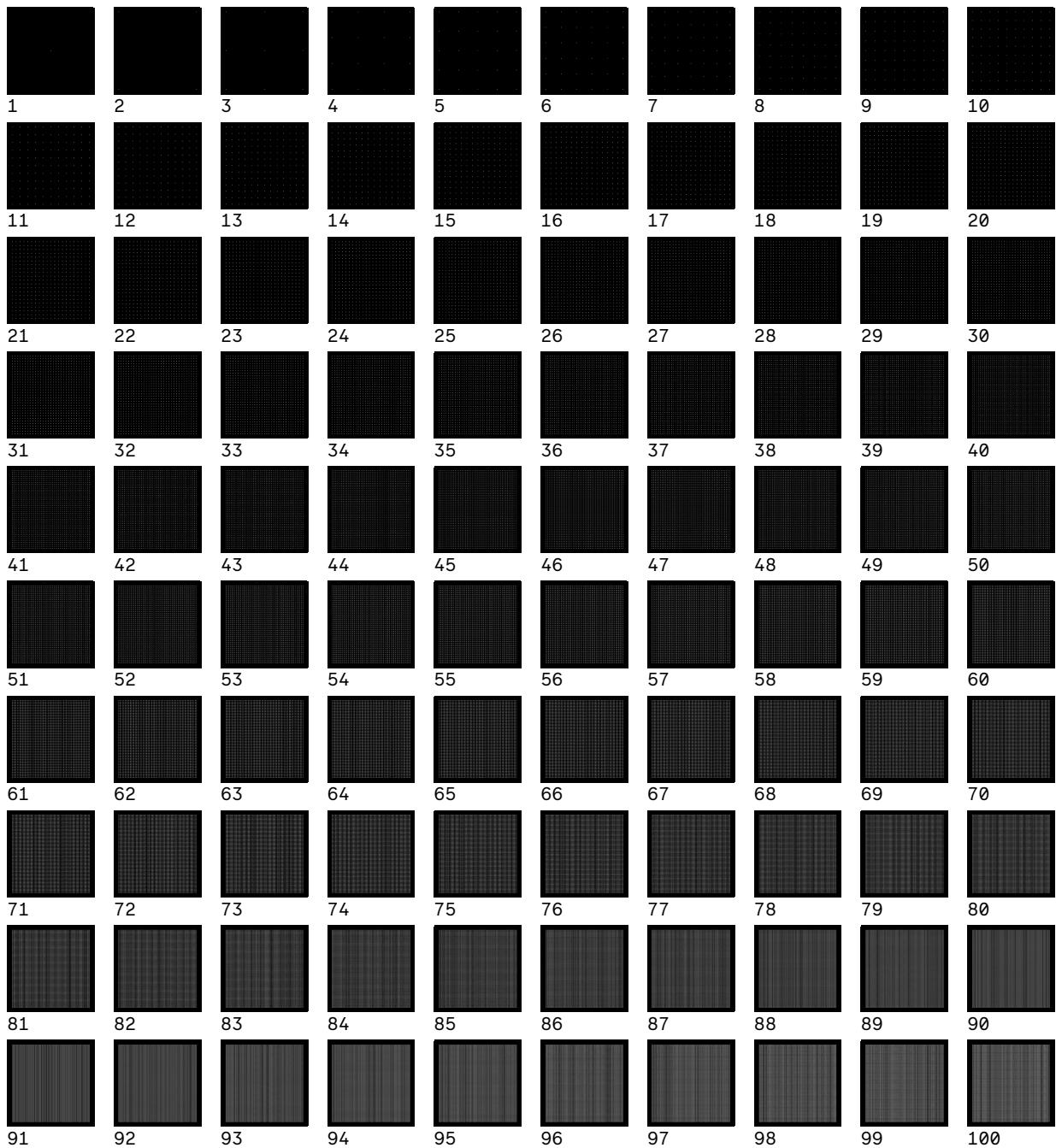
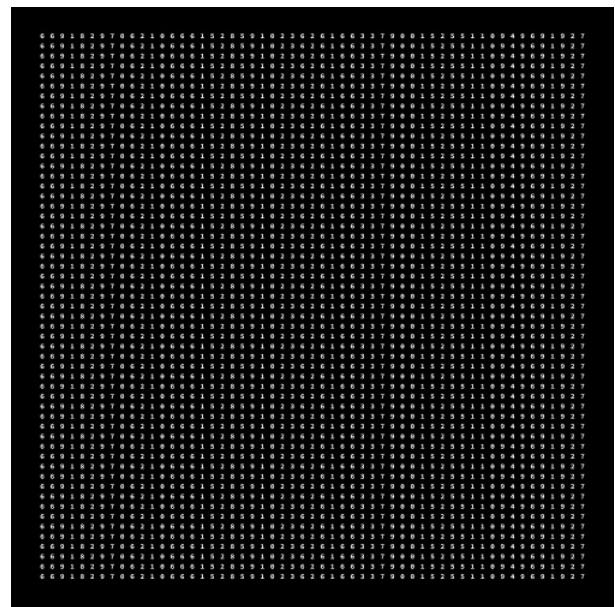
# 016

Cria sucessivamente linhas e colunas de uma grid preenchidas por algarismos aleatórios de 0 a 9.

AUTORIA CÉSAR GANIMI MACHADO

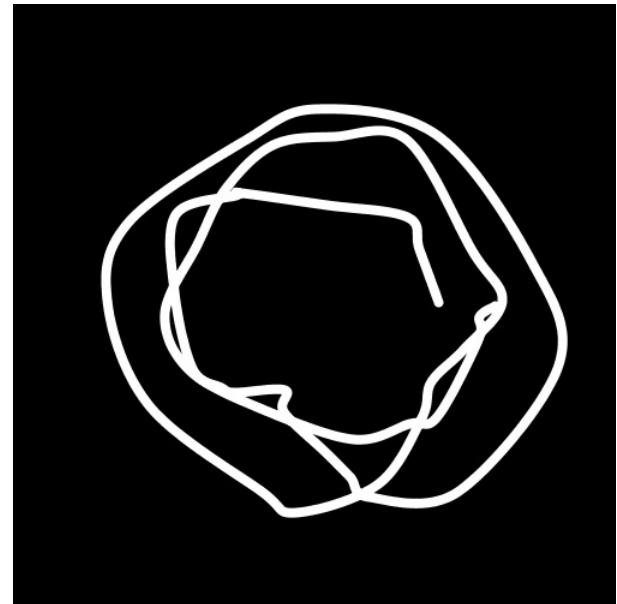
LINK CESARG.COM.BR/

PLATAFORMA NODEBOX 3

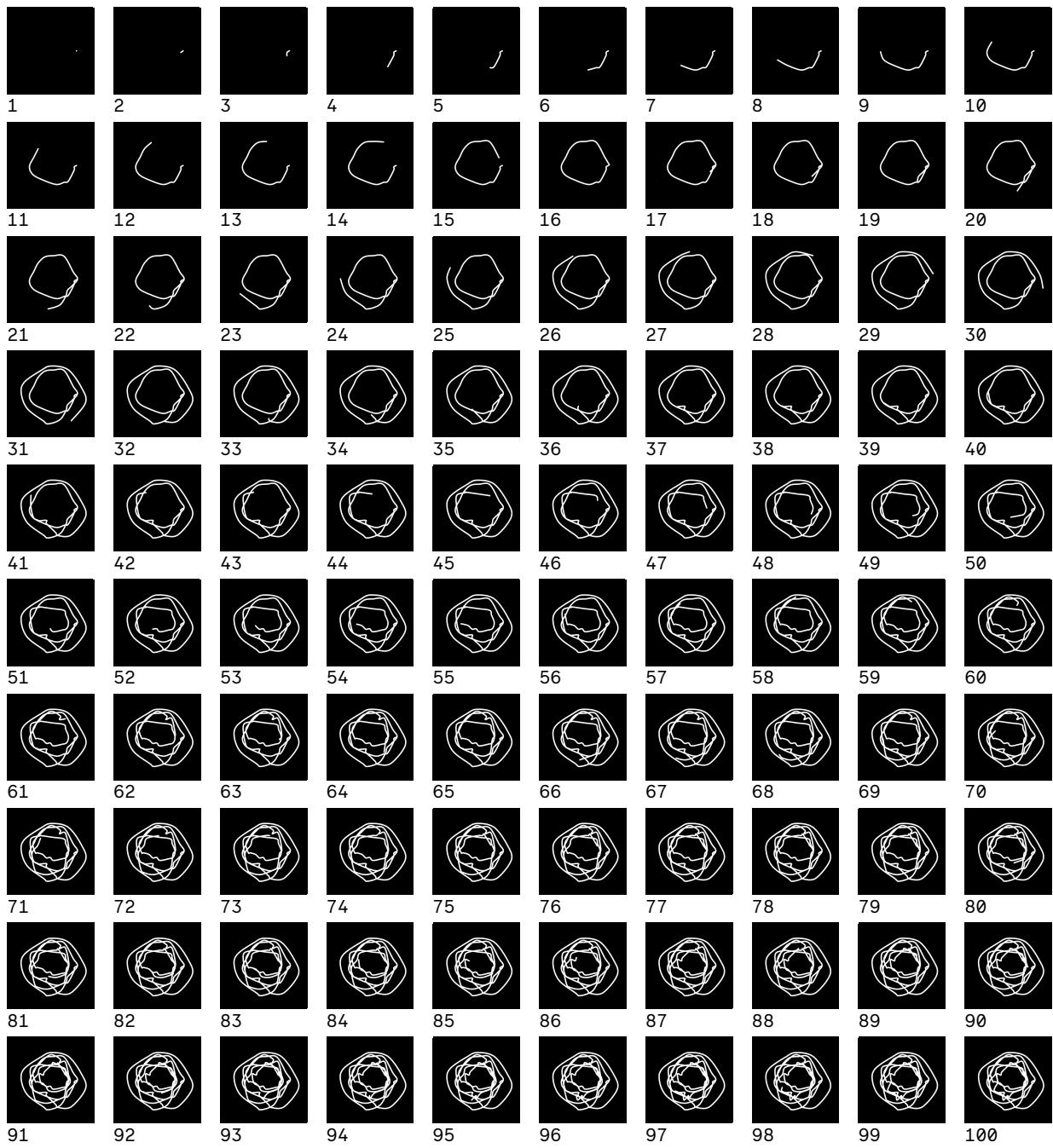


# 017

Cria um rabisco em formato espiral com 100 pontos vetoriais.

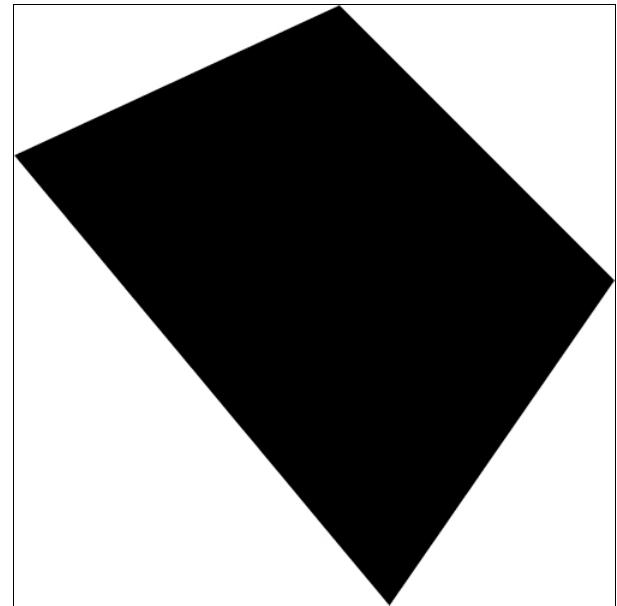


AUTORIA) MONICA RIZZOLLI  
LINK) CONTRAST.PARTS  
PLATAFORMA) PROCESSING

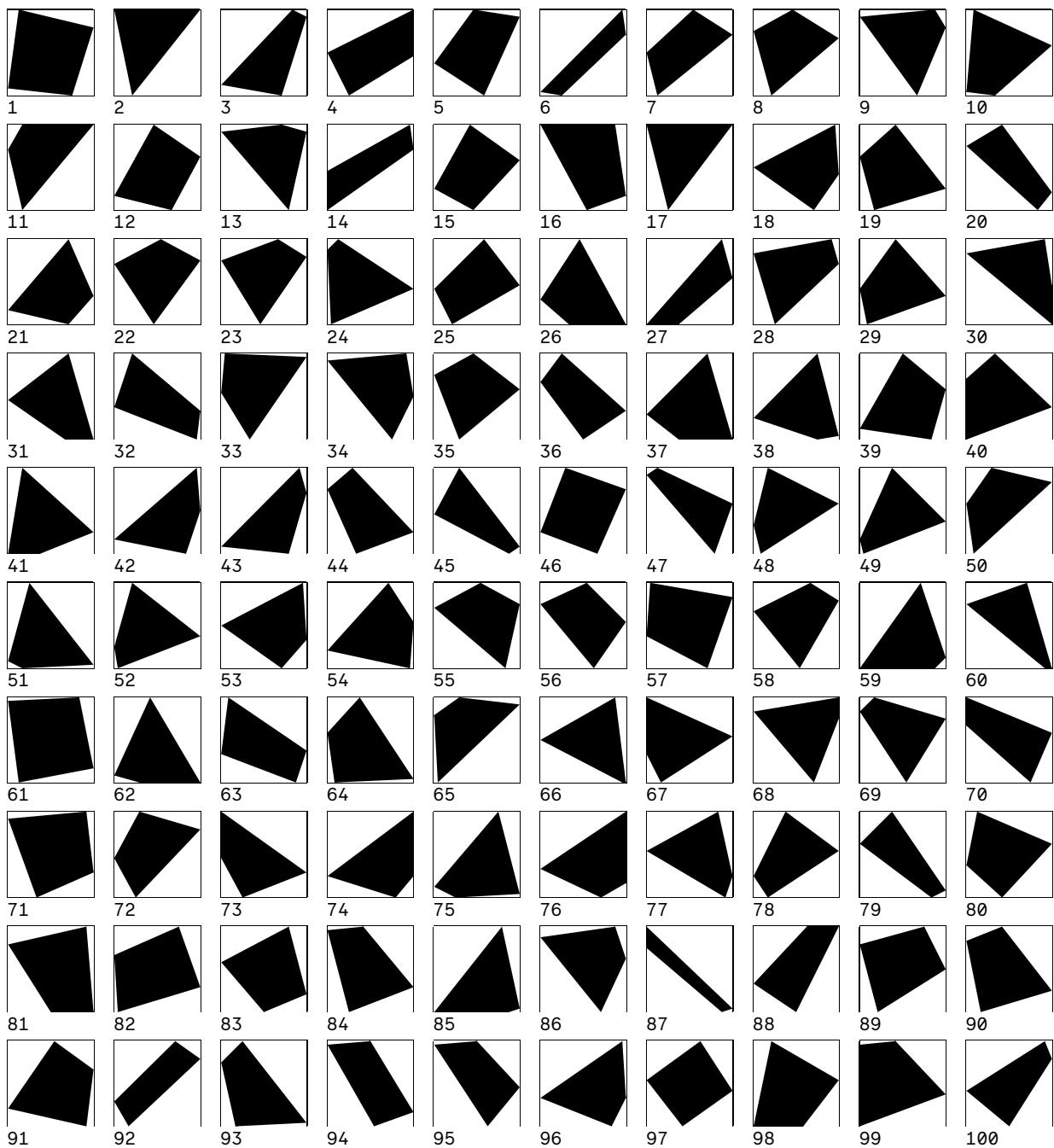


# 018

Quatro pontos são selecionados e conectados para formar um polígono. Cada ponto é selecionado aleatoriamente entre 25 possibilidades em cada um dos quatro lados da composição. A randomização produz, potencialmente, 100 polígonos diferentes.



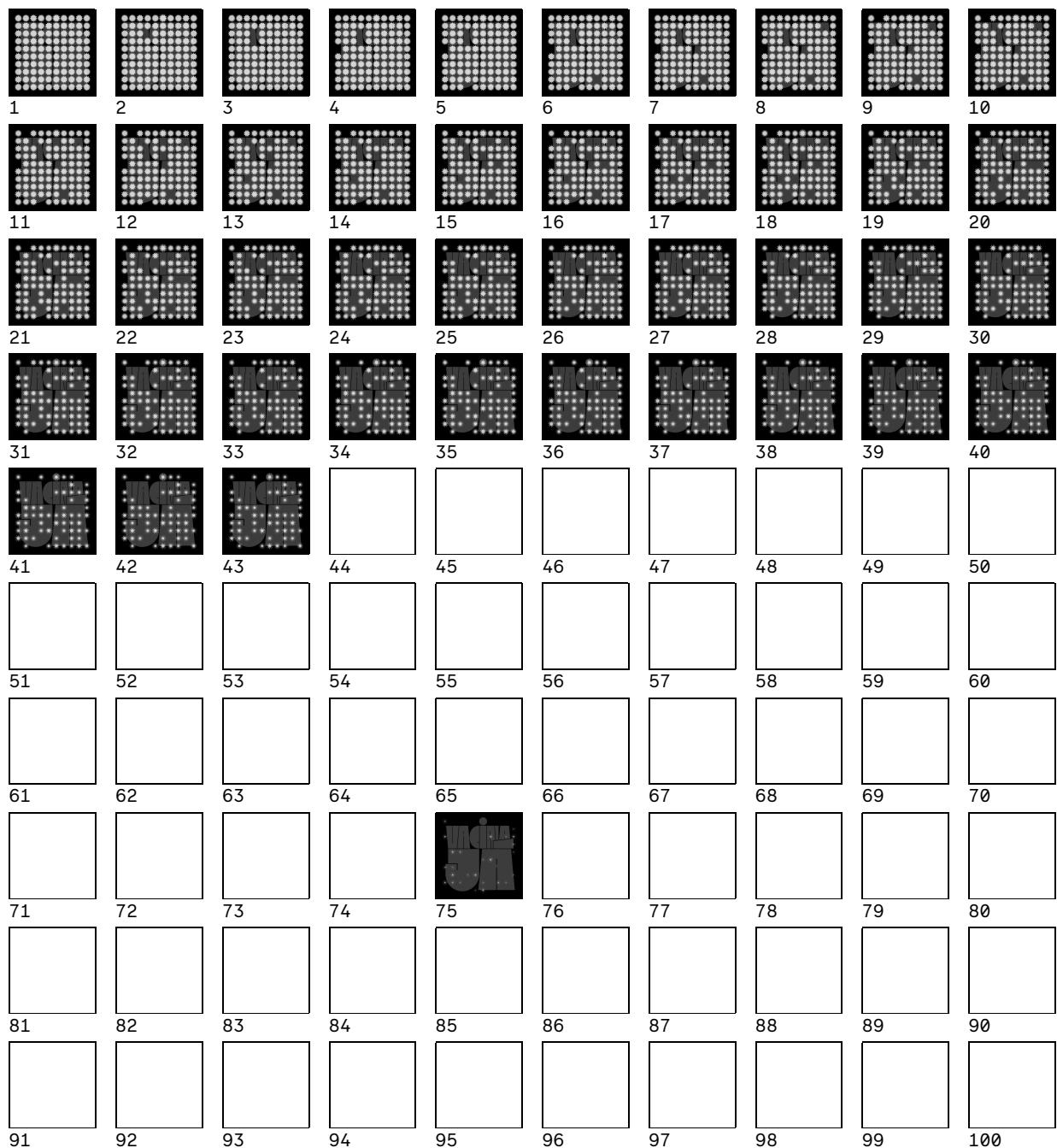
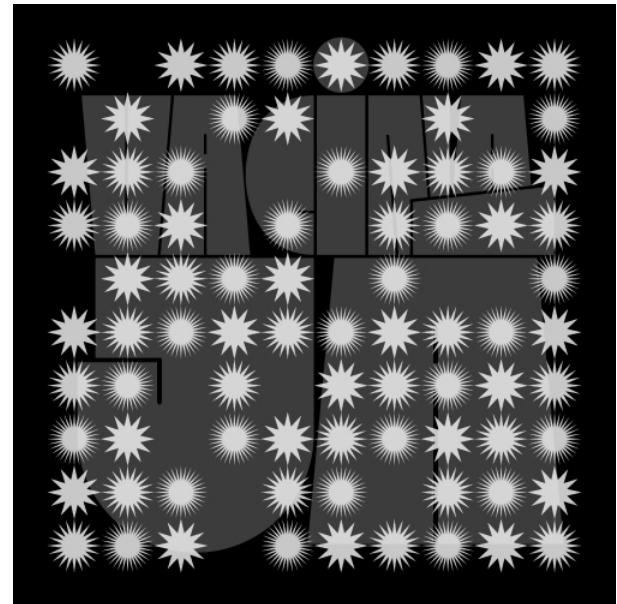
**AUTORIA** HENRIQUE EIRA  
**LINK** HENRIQUEEIRA.COM, INSTAGRAM.COM/  
HEEEIRA  
**PLATAFORMA** NODEBOX 3



# 019

O código cria um grid com 100 visualizações do coronavírus que são diminuídas e, uma a uma, eliminadas em ordem randômica. Aos poucos, revela-se a mensagem de fundo: VACINA JÁ!

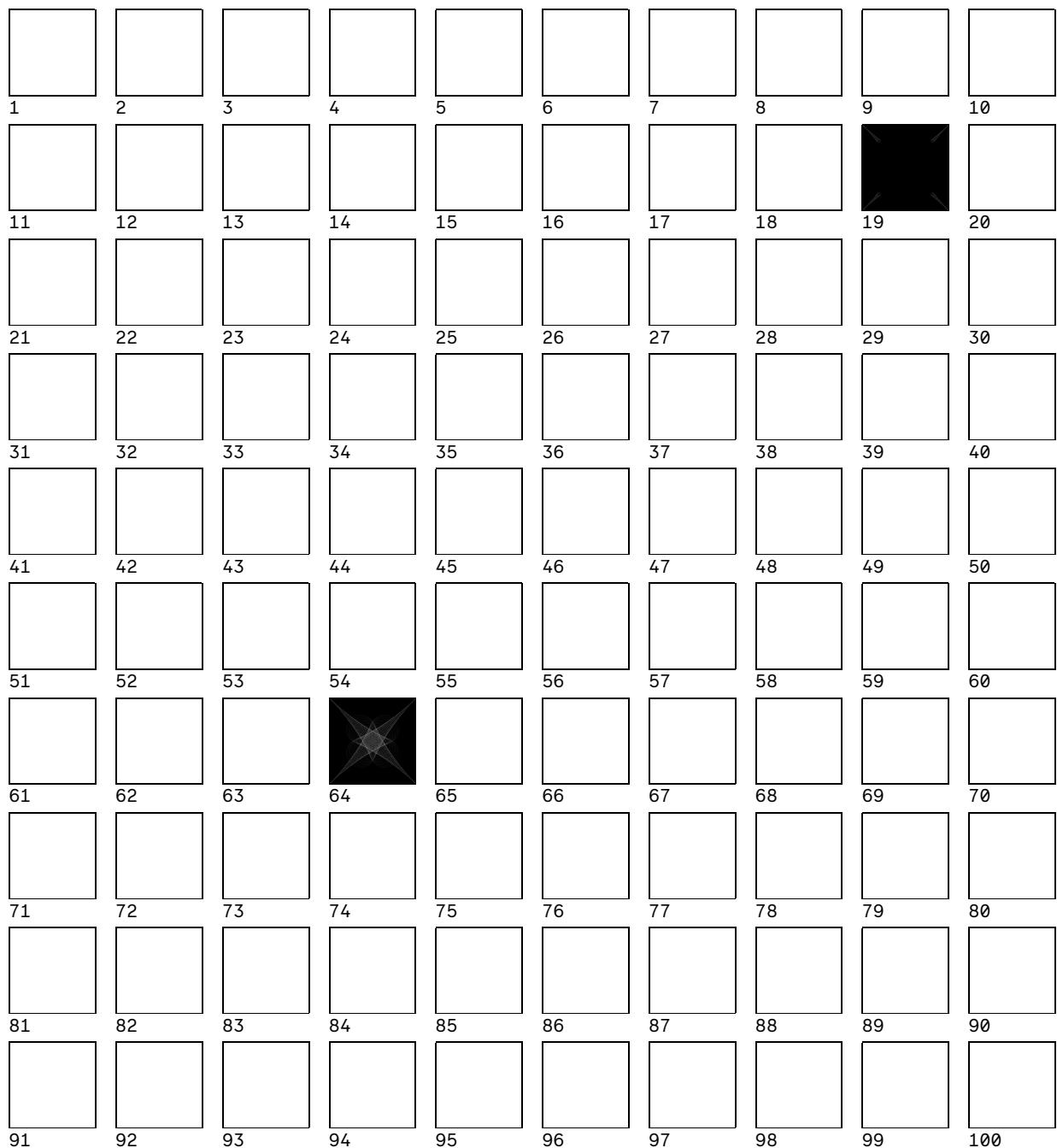
(AUTORIA) HENRIQUE EIRA  
(LINK) HENRIQUEEIRA.COM, INSTAGRAM.COM/  
HEEEIRA  
(PLATAFORMA) NODEBOX 3



# 020

Imprime uma memória sobreposta dada pela  
trajetória de quatro elipses simétricas

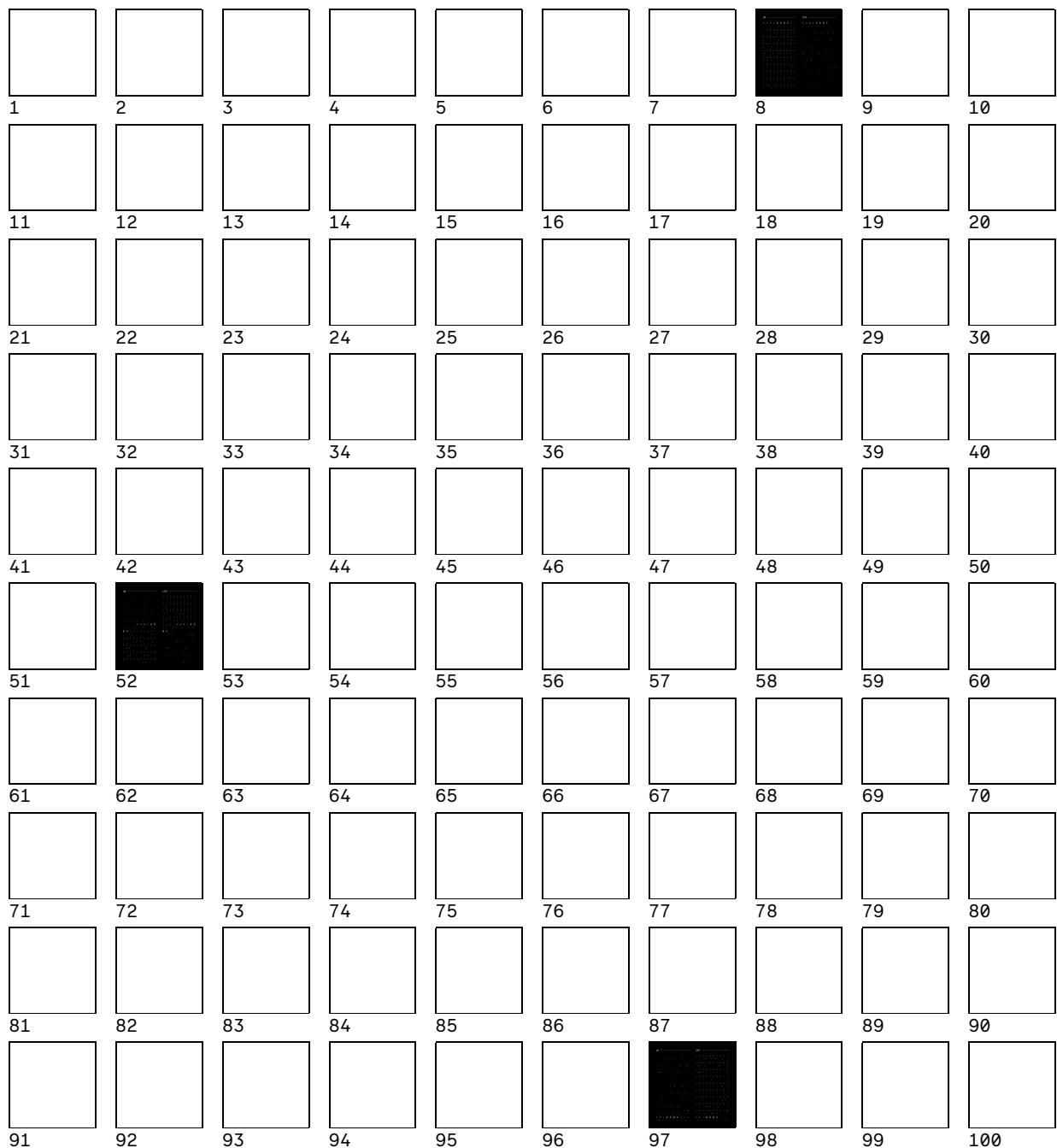
AUTORIA LUIZ JALES  
LINK LUIZJAL.ES  
PLATAFORMA PROCESSING



# 021

Pra esse projeto, resolvi replicar de forma imaginativa, algum tipo de dispositivo obsoleto, onde só caracteres ASCII pudessem ser utilizados. A ideia aqui foi de alguma forma representar a transferência de dados.

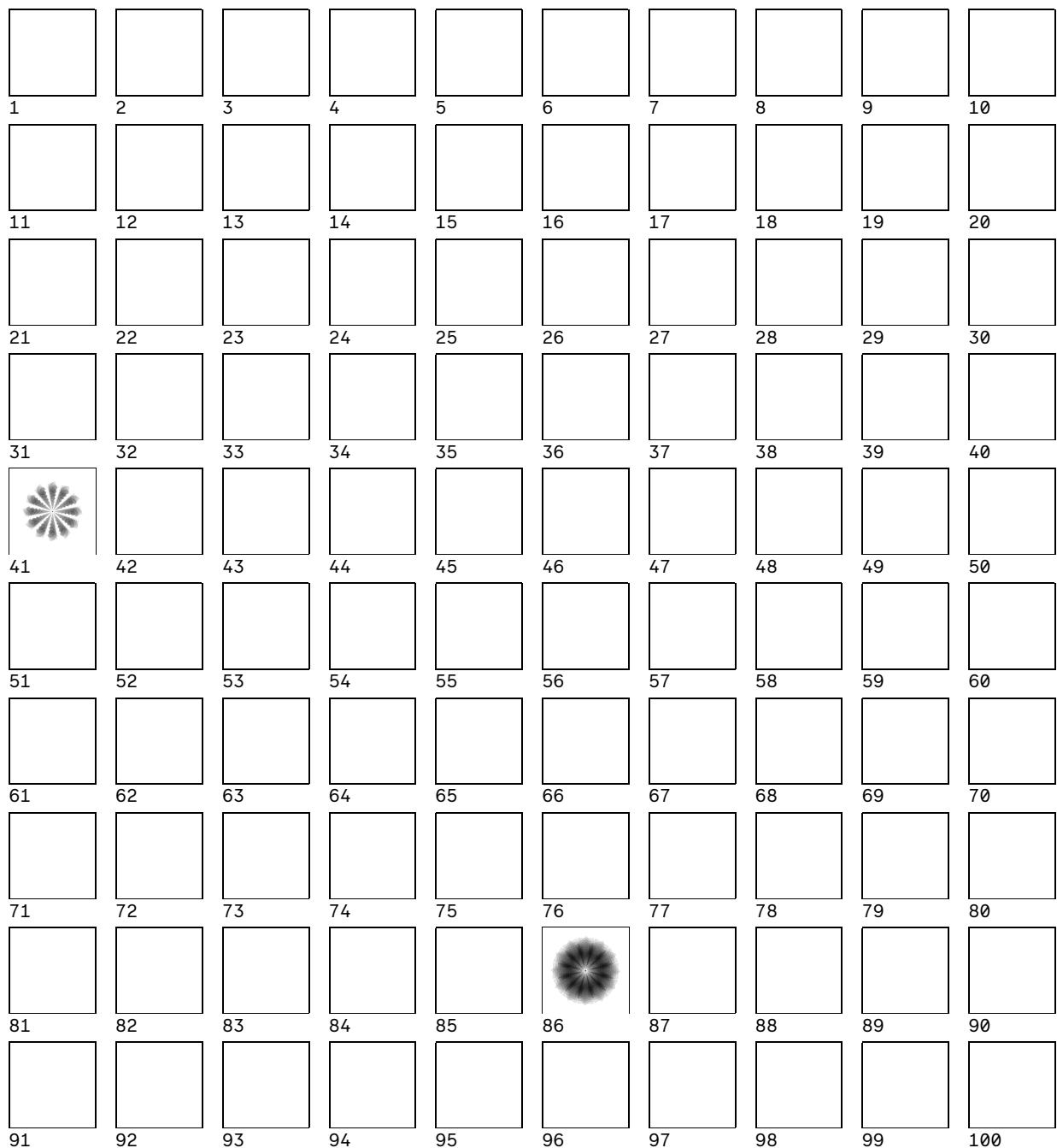
(AUTORIA) ADVAN SHUMISKI  
(LINK) [HTTP://WWW.SHUMISKI.COM](http://www.shumiski.com), [HTTP://INSTAGRAM.COM/SHUMISKI](http://instagram.com/shumiski)  
(PLATAFORMA) PROCESSING



# 022

Retângulos com rotação, largura e altura  
recebendo o mesmo valor. A somatória de todos  
eles forma um kaleidoscópio.

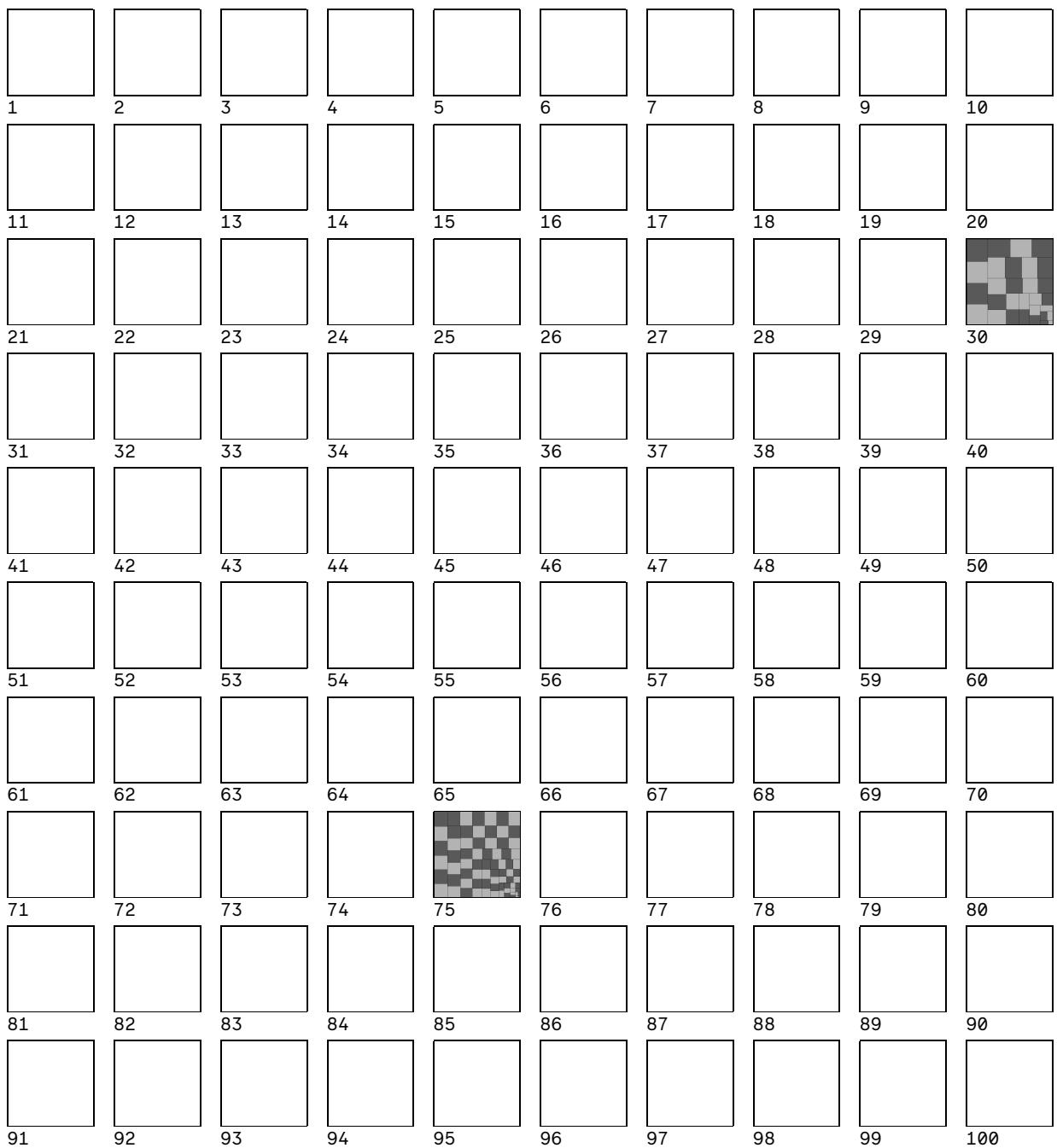
AUTORIA MANDU  
LINK [MANDU.TV/](http://MANDU.TV/)  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 023

Treemaps mostrando o tamanho relativo de números variando de 1 a n, onde n varia de 1 a 100.

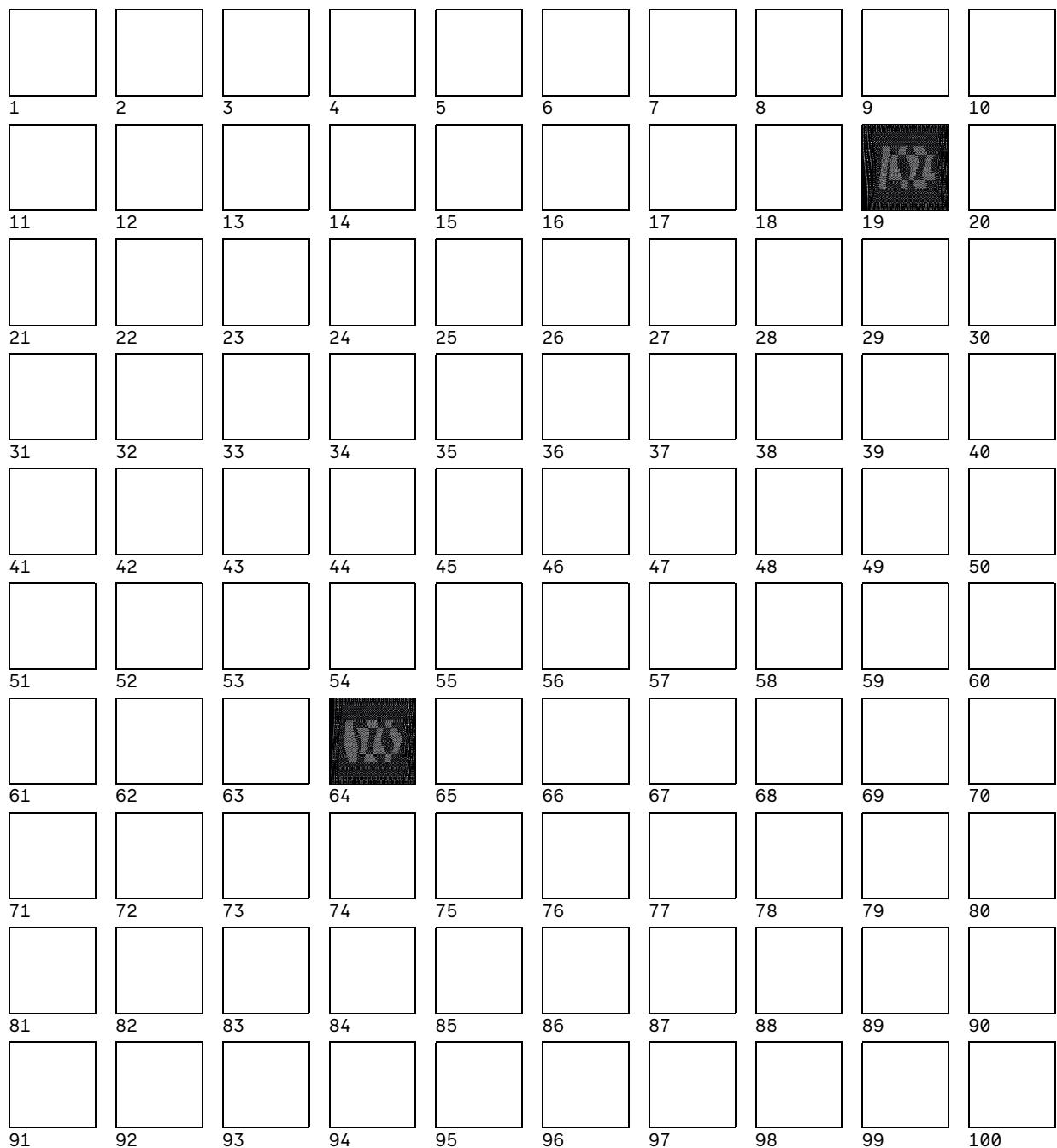
AUTORIA JOHN CARTAN  
LINK [INSTAGRAM.COM/JOHN.CARTAN/](https://Instagram.com/john.cartan/)  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 024

Uma mistura de dithering e ondas senoidais.  
Apesar da contagem de 1-100 ser a base que torna  
possível todos os movimentos contidos nessa  
proposta, coloco em jogo (como faço  
constantemente em meu trabalho) nossa  
percepção sobre o tempo. O trabalho conta de  
1-100, mas seus limites são visíveis?

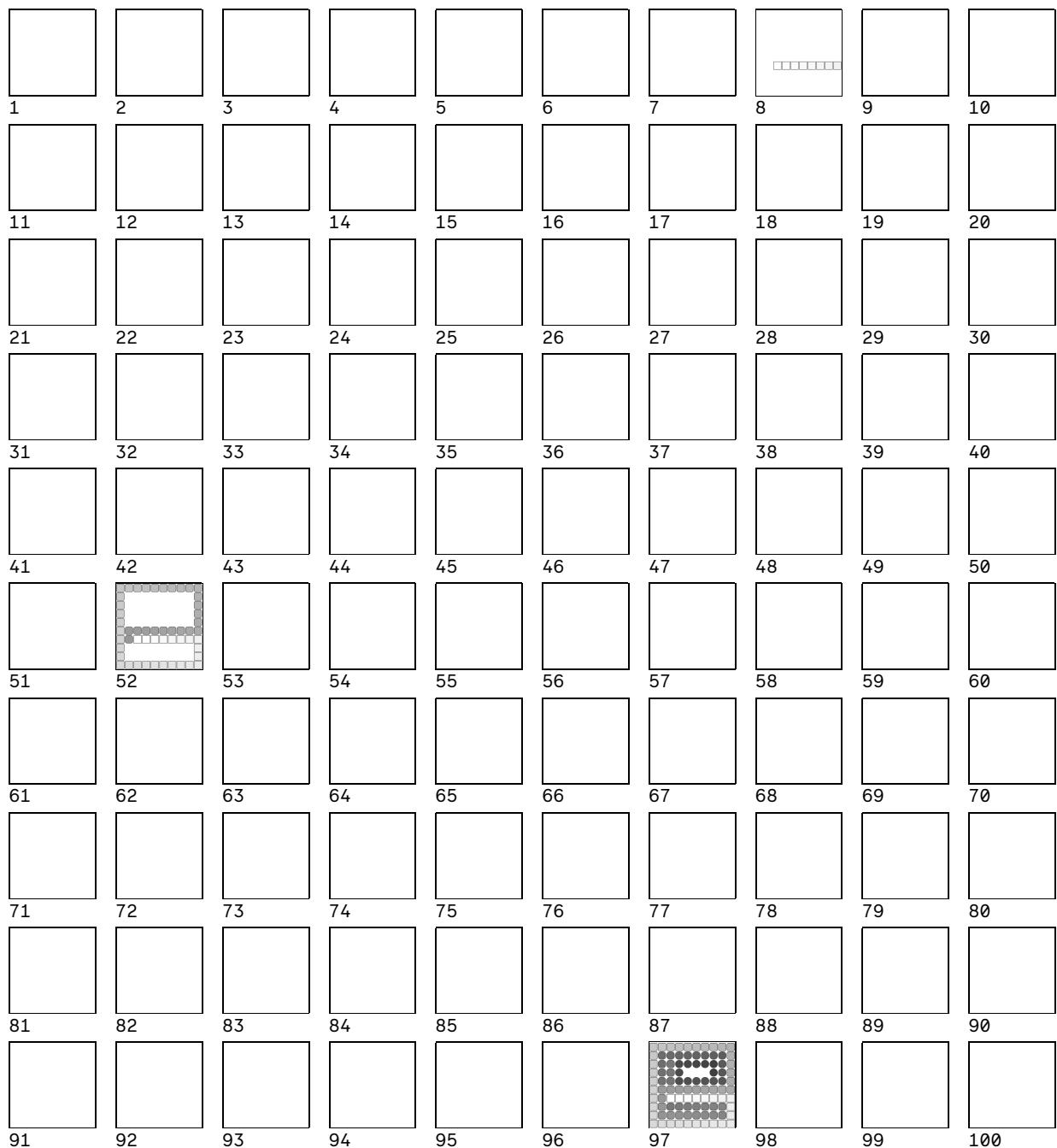
(AUTORIA) ADVAN SHUMISKI  
(LINK) [HTTP://WWW.SHUMISKI.COM](http://www.shumiski.com), [HTTP://INSTAGRAM.COM/SHUMISKI](http://instagram.com/shumiski)  
(PLATAFORMA) PROCESSING



# 025

Um quadrado se transforma em um círculo,  
enquanto vaga aleatoriamente pelos espaços vagos  
do canvas, em 100 passos.

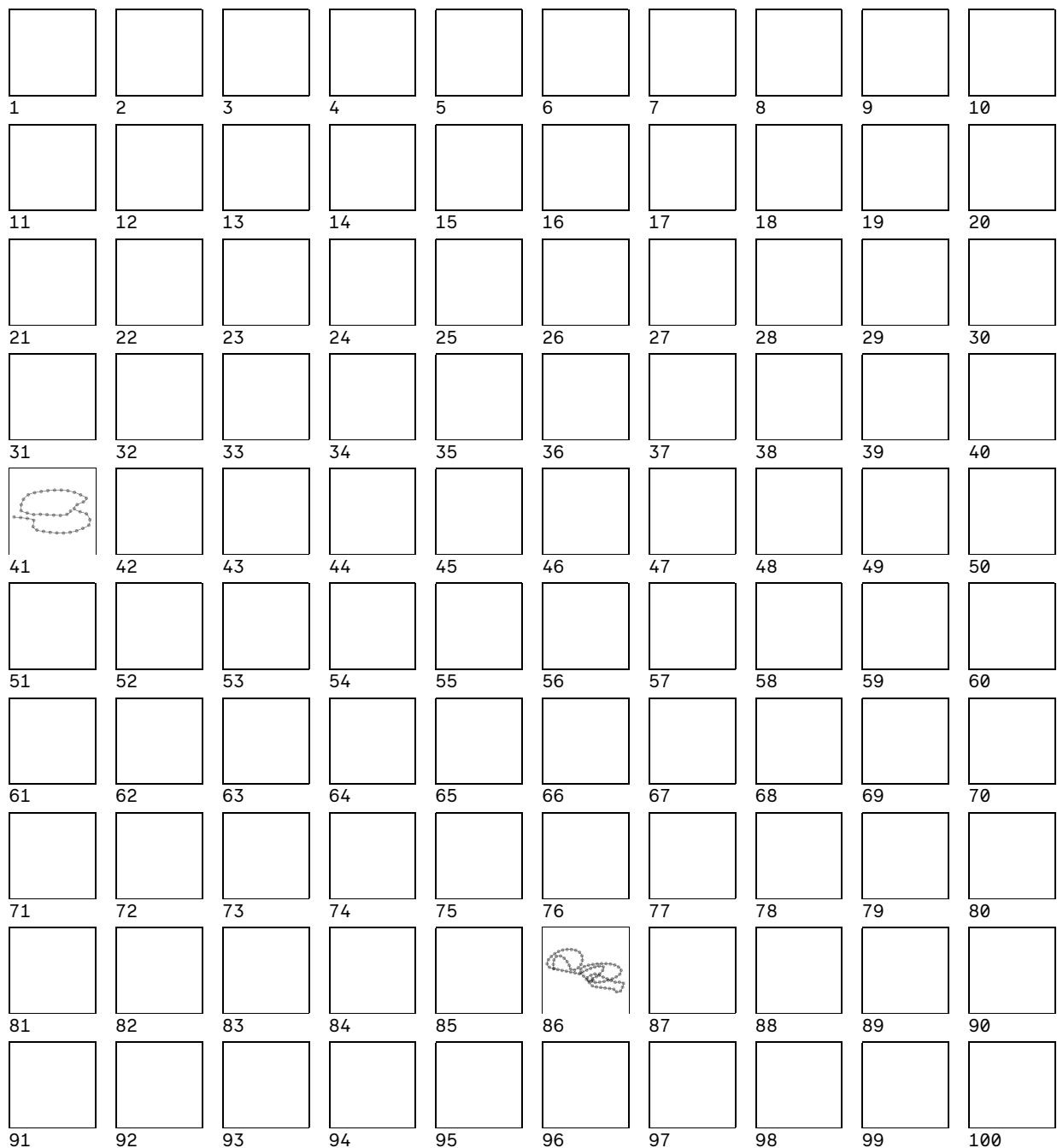
AUTORIA RODRIGO JUNQUEIRA  
LINK INSTAGRAM.COM/RODJUNART  
PLATAFORMA P5.JS



# 026

Amassar e entortar um fio 100 vezes para formar o número 100.

AUTORIA JOHN CARTAN  
LINK INSTAGRAM.COM/JOHN.CARTAN/  
PLATAFORMA NODEBOX 3



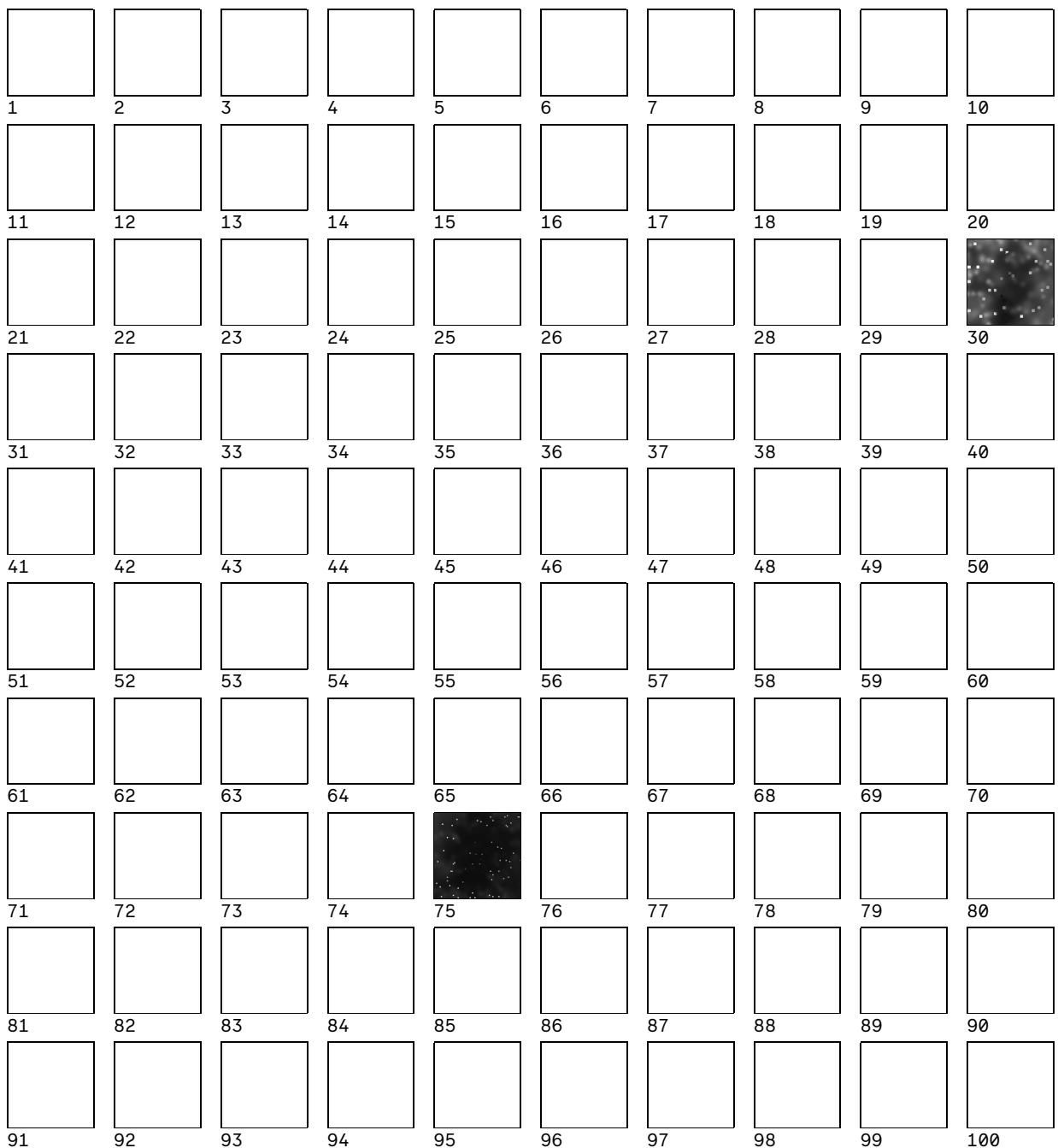
# 027

Pegue uma imagem. Divida seus lados em n partes, formando  $n^2$  quadrados, n indo de 1 a 100. A cada rodada, pegue n quadrados aleatoriamente e cole os por cima da imagem em suas posições originais. Vá empilhando imagens, deixando as instâncias anteriores cada vez mais borradadas, cada vez mais escuras.

**AUTORIA** CALUÃ DE LACERDA PATACA (PREFACE)

**LINK** CALUAPATACA.COM, PREFACE.COM.BR

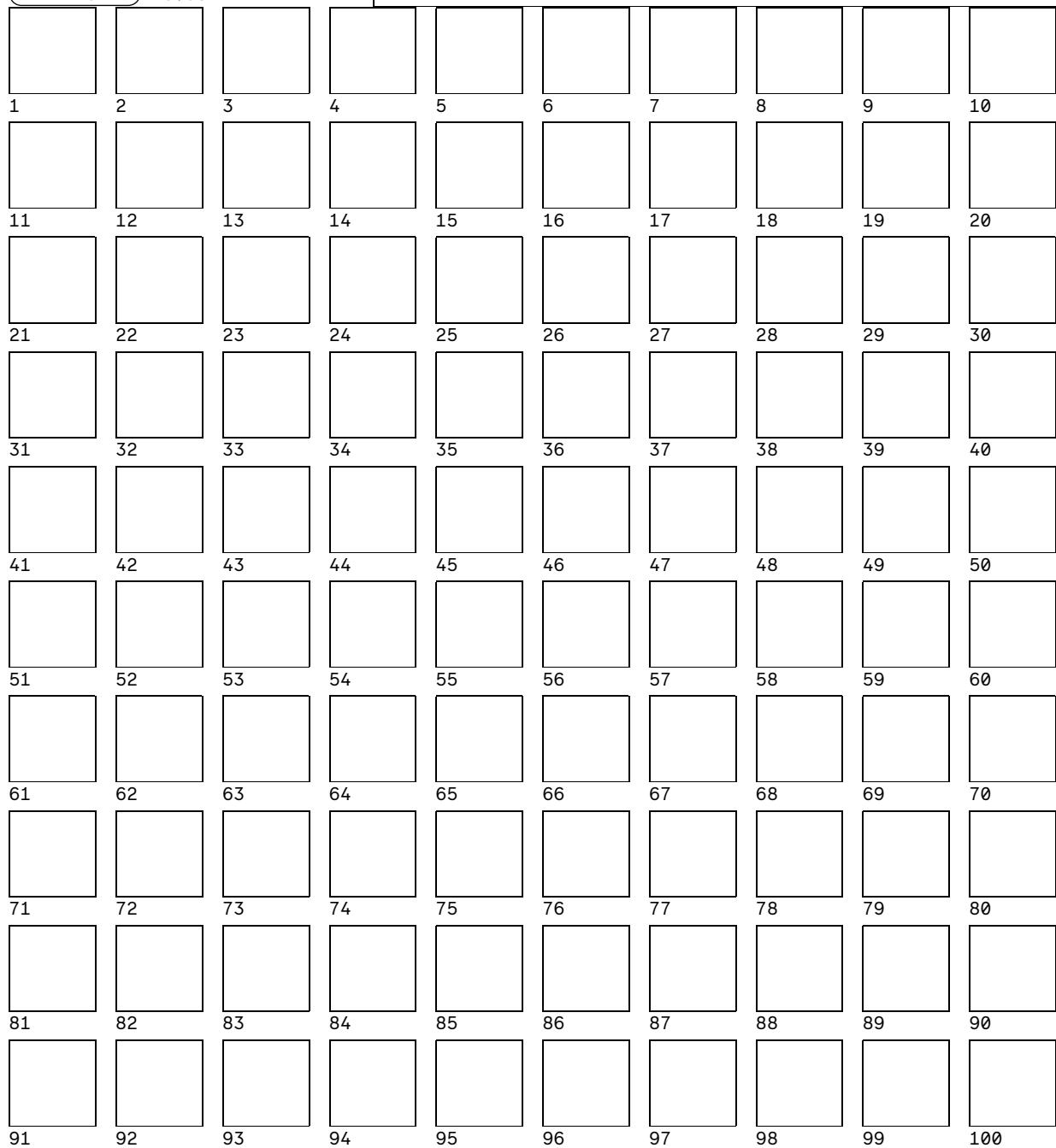
**PLATAFORMA** P5.JS



# 028

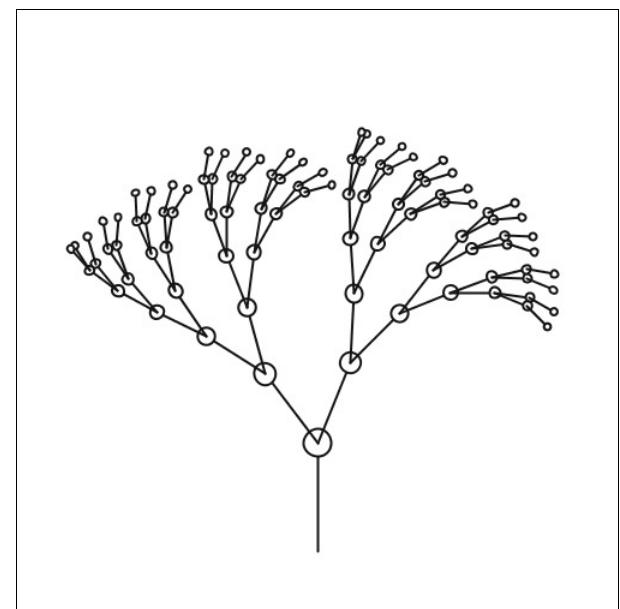
Cada ponto vazado emite um feixe de 10 linhas. Cada ponto inteiro recebe um feixe de 10 linhas.  $10 \times 10$ . E uma estrela no final.

(AUTORIA) MARLON TENÓRIO  
(LINK) [INSTAGRAM.COM/CODINGP5](https://INSTAGRAM.COM/CODINGP5)  
(PLATAFORMA) P5.JS

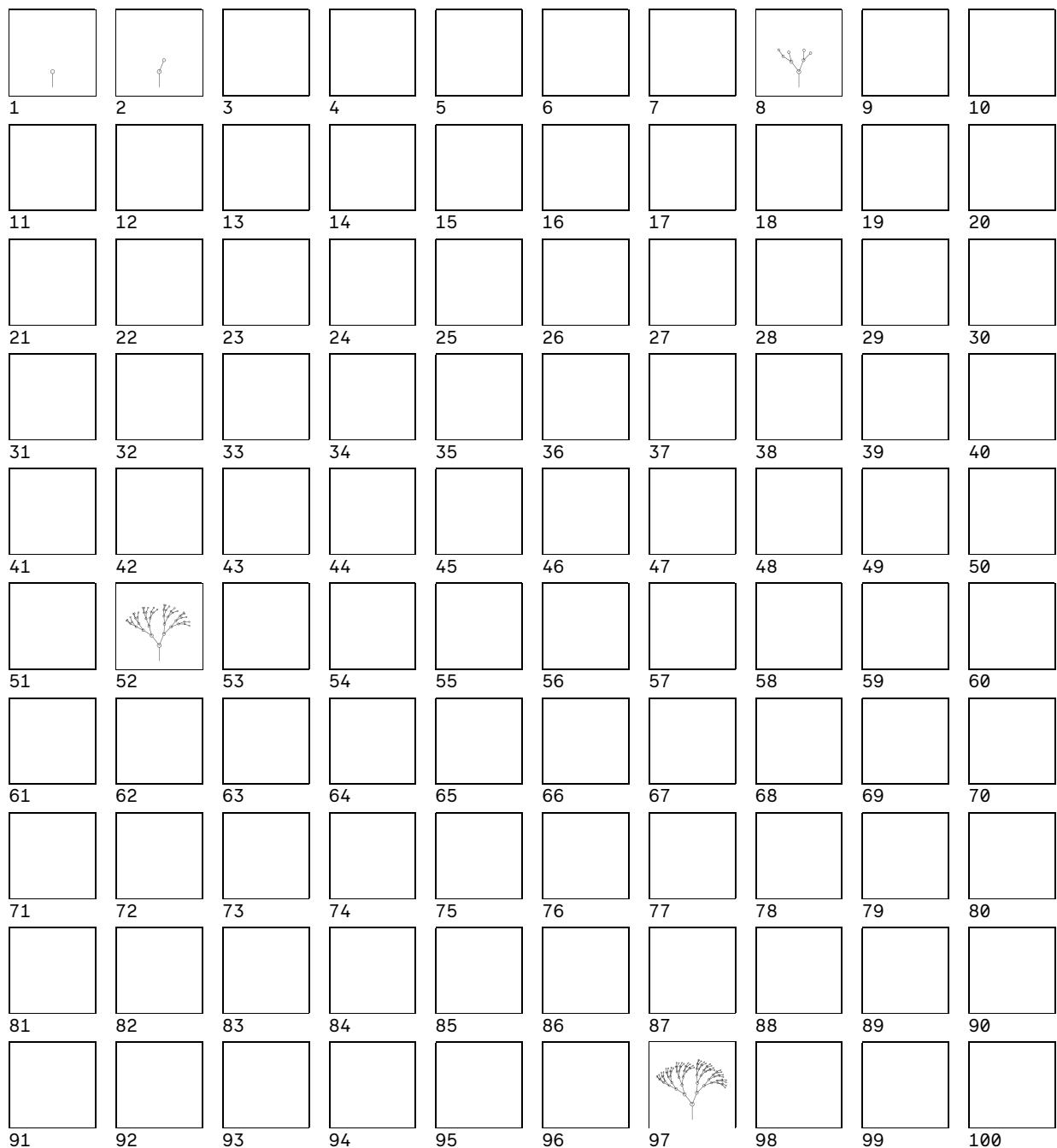


# 029

Uma árvore tem dois ramos. Cada ramo é uma árvore. Quantos ramos eu posso contar? O programa progressivamente cria uma árvore binária com um nó para cada número contado.



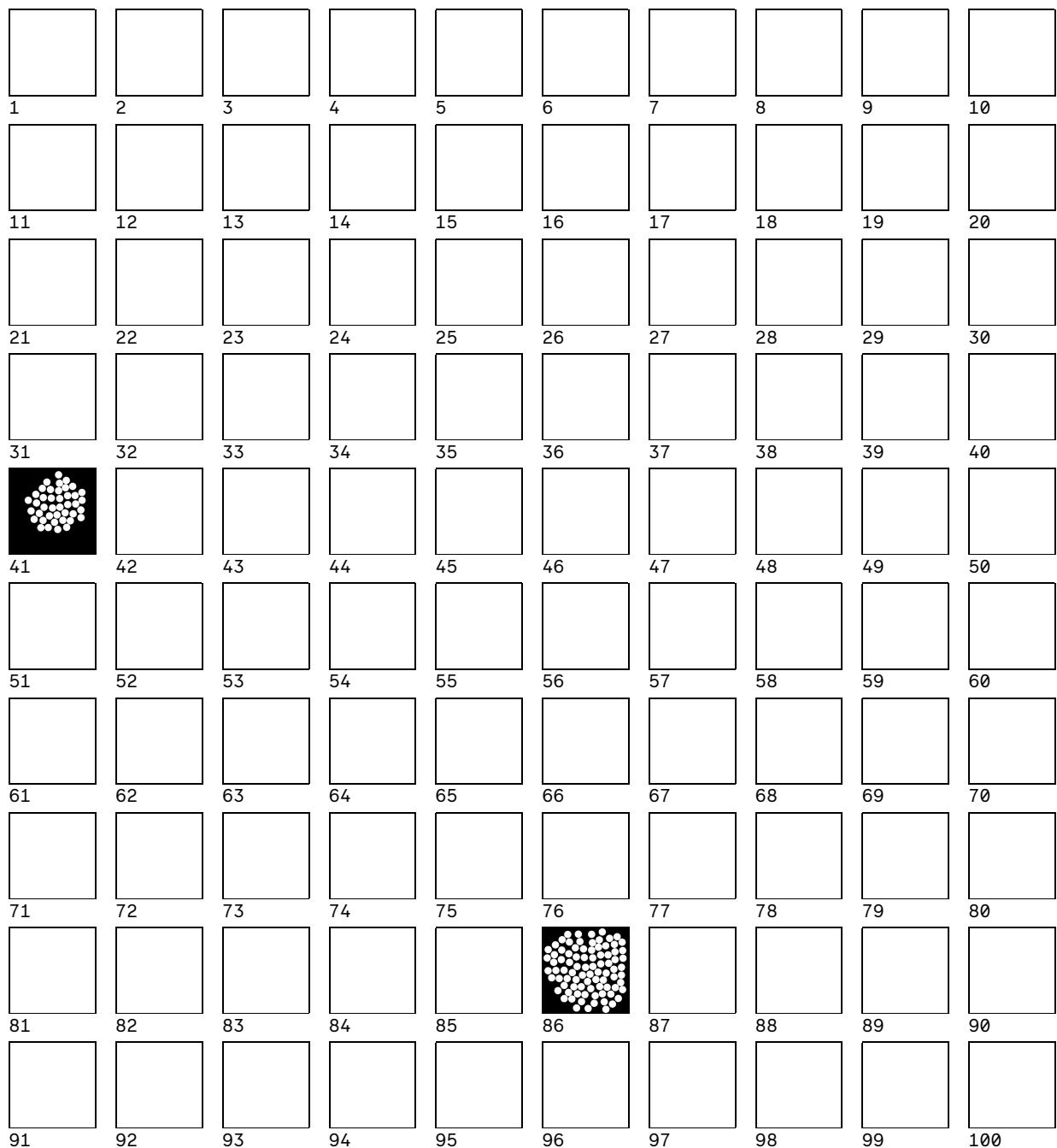
(AUTORIA) TIAGO FERNANDES TAVARES  
(LINK) INSTAGRAM.COM/TIAGOFT, TWITTER.COM/TIAGOFT  
(PLATAFORMA) PROCESSING



# 030

Bolinhas vão preenchendo o espaço. Por trás da visualização, está um conjunto de 100 pontos gerados com Poisson Disc Sampling. E o desenho desses pontos, de 1 a 100, dá pistas do funcionamento desse algoritmo.

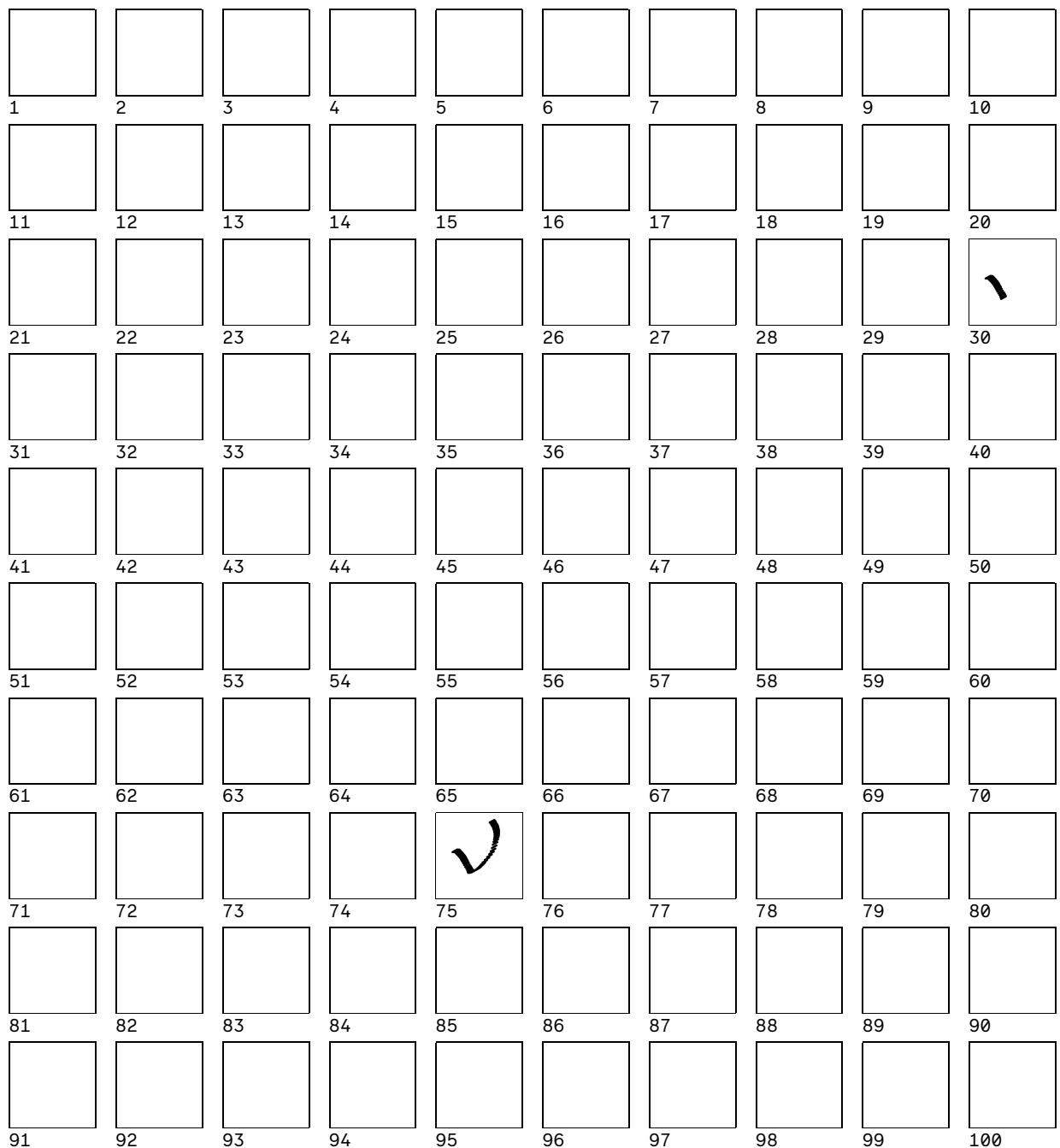
AUTORIA FELIPE TURCHETI  
LINK FELIPE TURCHETI.COM/  
PLATAFORMA CANVAS-SKETCH



# 031

Um traço caligráfico é feito ao passar por cem posições do mouse armazenadas.

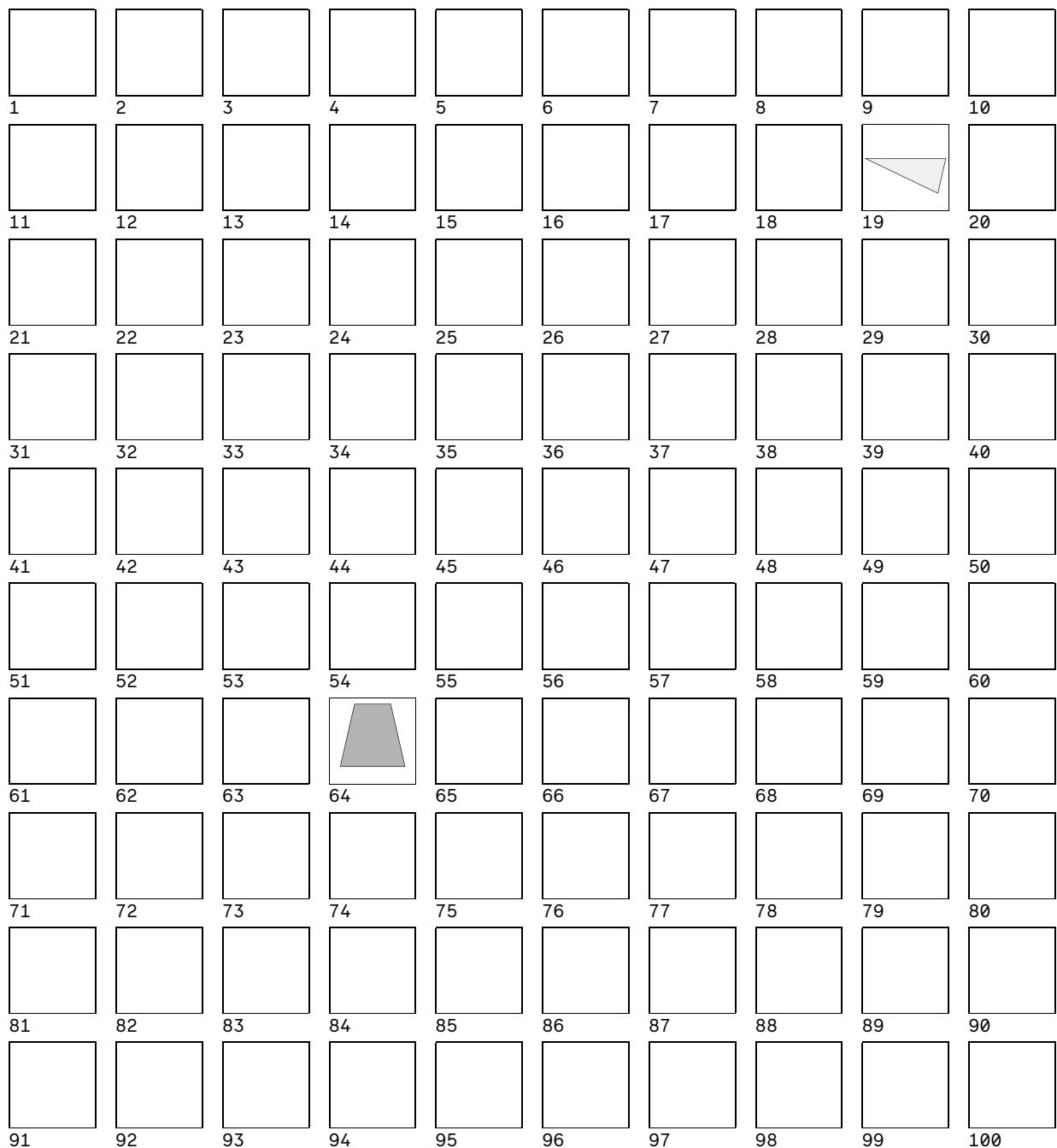
AUTORIA MARIANA LEAL  
LINK MARILEAL.GITHUB.IO/  
PLATAFORMA PROCESSING



# 032

Mostra sete vértices regularmente espaçados em um círculo (formando um heptágono) e em seguida os 99 polígonos convexos que podem ser desenhados com esses vértices, começando com triângulos e terminando com o próprio heptágono inicial.

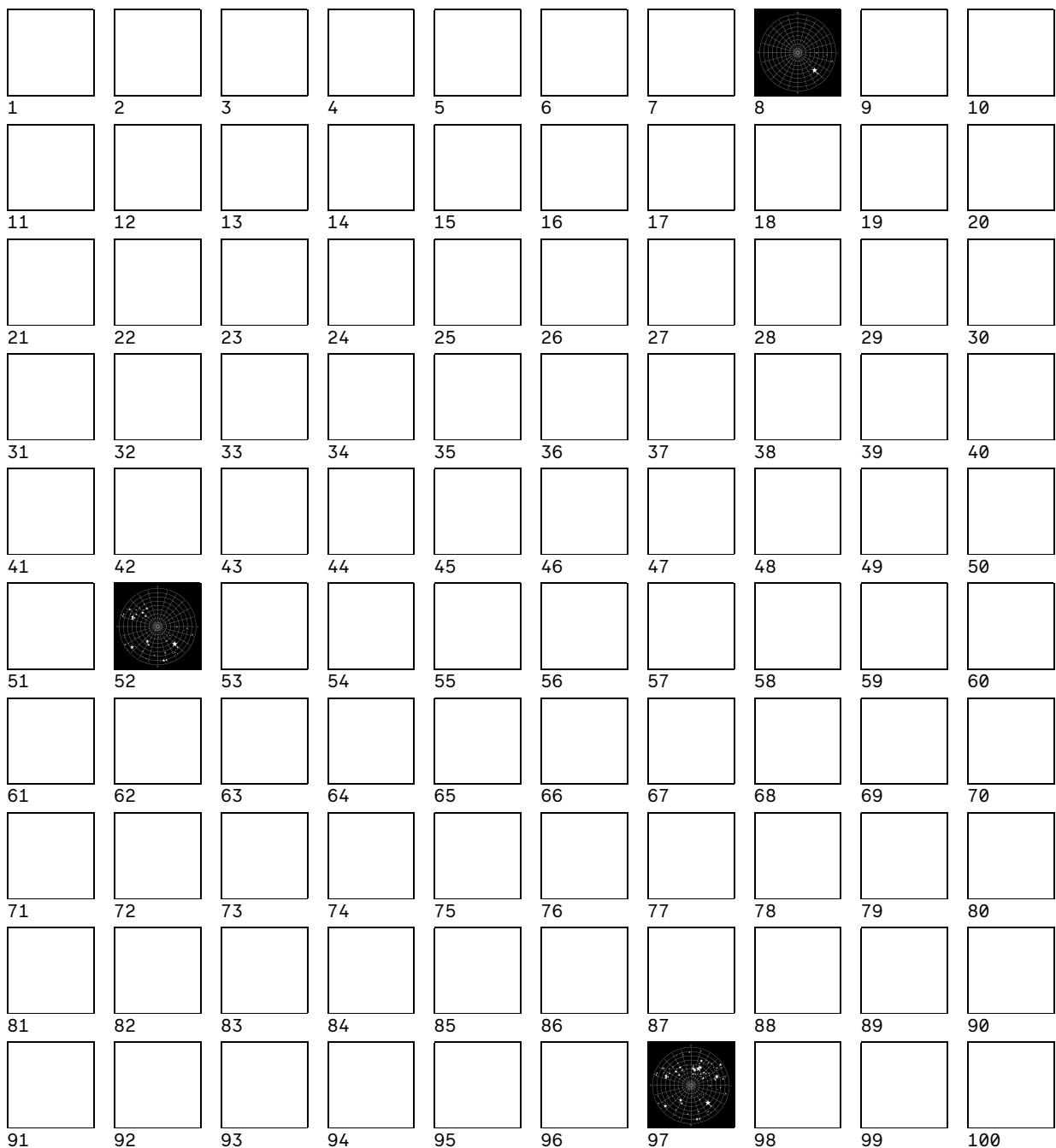
AUTORIA ALEXANDRE B A VILLARES  
LINK [HTTP://ABAV.LUGARALGUM.COM](http://abav.lugaralgum.com)  
PLATAFORMA PROCESSING-PYTHON



# 033

Exibe de 1 a 100 estrelas visíveis no céu a partir de São Paulo no dia 25/05/2021 as 19:30 de acordo com o site [in-the-sky.org/](http://in-the-sky.org/) em ordem aleatória desenhadas a partir do eixo leste. Esta contagem foi desenvolvida especialmente para o evento [Noite de Processing sobre esse projeto] ([youtube.com/watch?v=hjoILO9\\_oJQ](https://youtube.com/watch?v=hjoILO9_oJQ)).

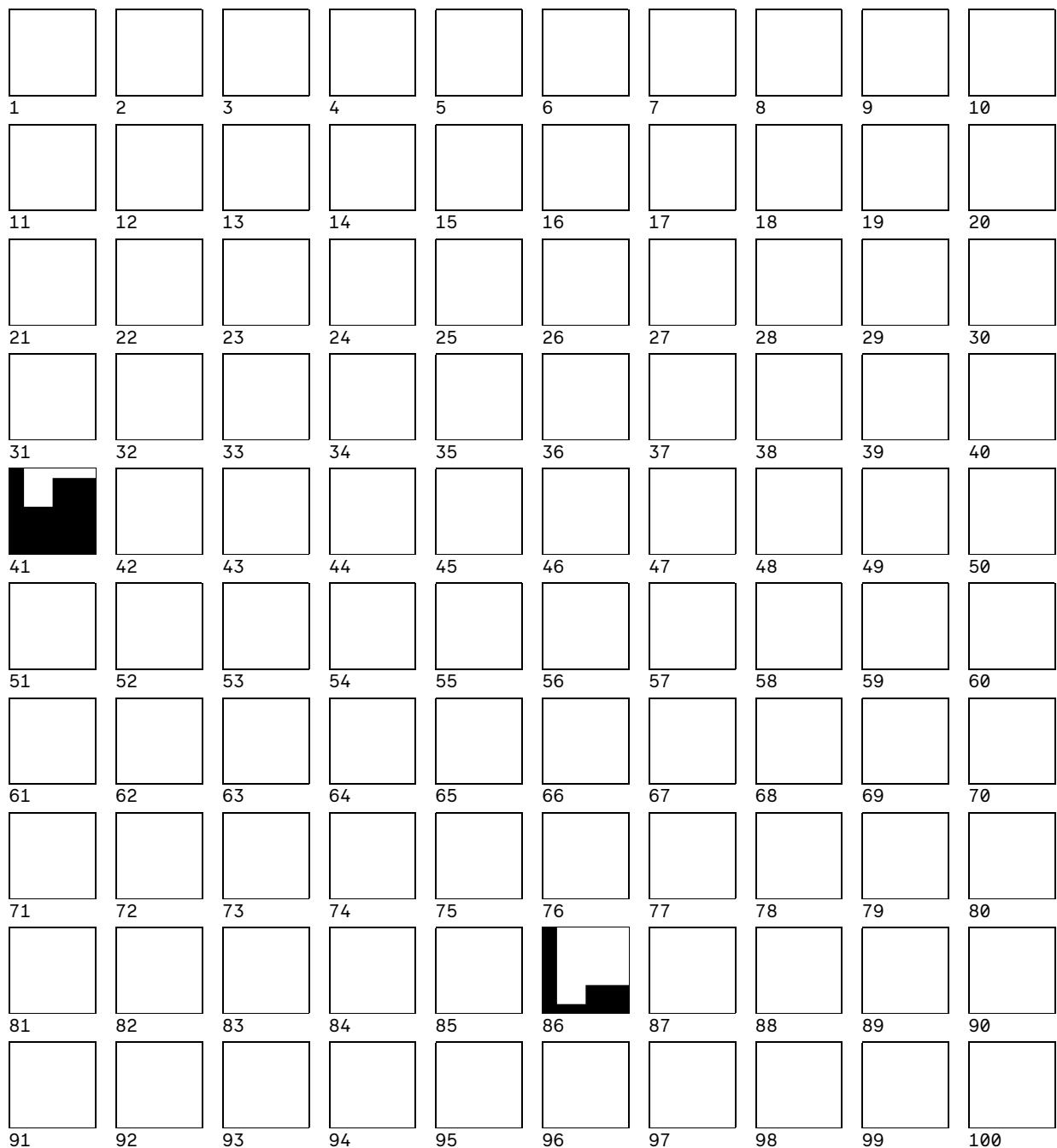
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK [GUILHERMEVIEIRA.INFO](http://GUILHERMEVIEIRA.INFO)  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 034

A contagem é representada por barras verticais que vão crescendo dentro de um grid. Uma barra indica as unidades, outra as dezenas e a última, a centena. Inspirado no "Grid Based Clock Screensaver", de Michael C. Place e G. Delobel a partir do trabalho de Sleepatwork.

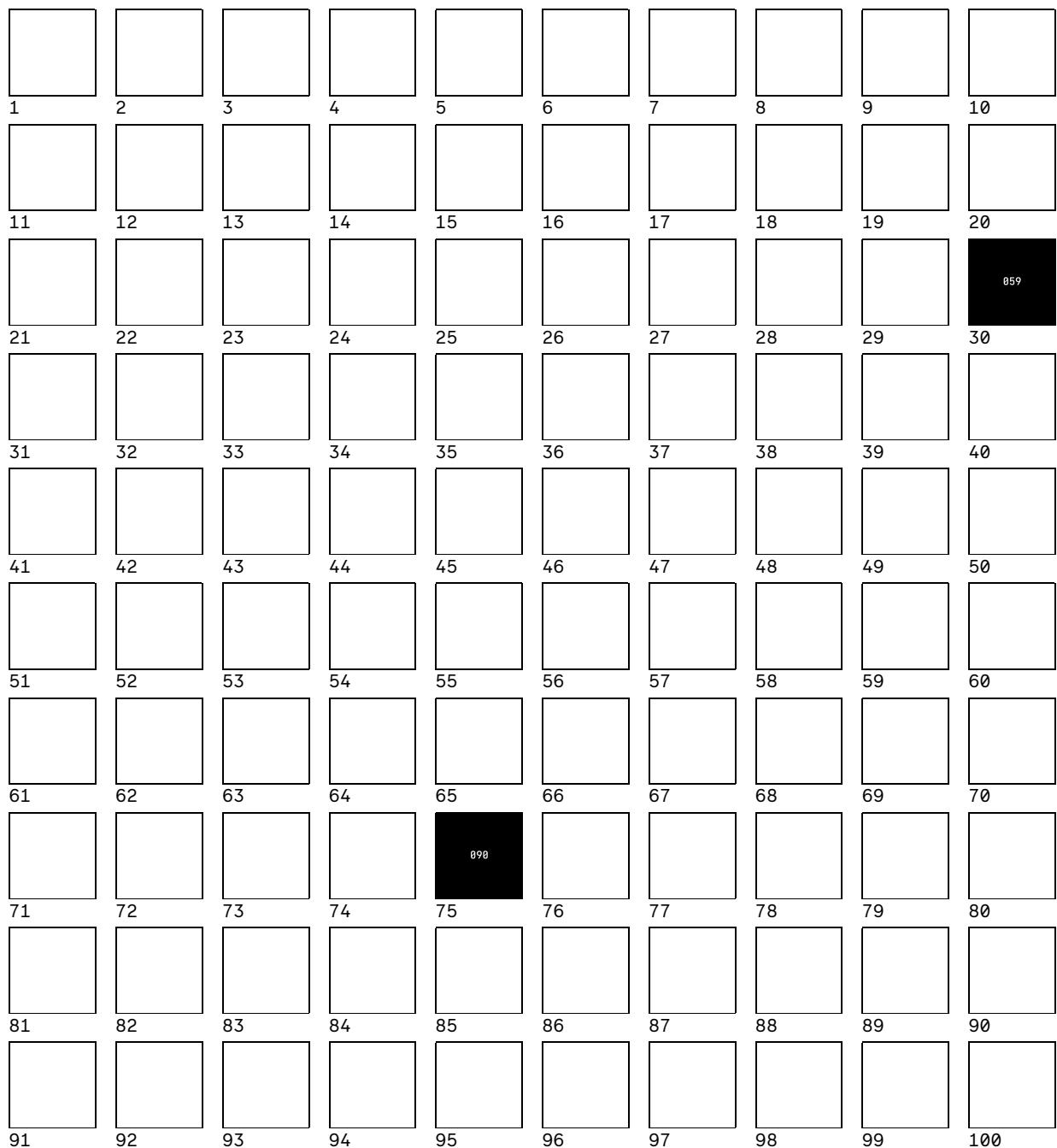
**AUTORIA** FELIPE TURCHETI  
**LINK** [FELIPETÜRKETİ.COM](http://FELIPETÜRKETİ.COM)  
**PLATAFORMA** CANVAS-SKETCH



# 035

Indo de 1 a 100 por um caminho aleatório. A aleatoriedade é uma importante ferramenta para exploração e descoberta no desenvolvimento de arte generativa. Aqui essa ferramenta se torna a protagonista e o resultado é, na prática, uma espécie de debug art.

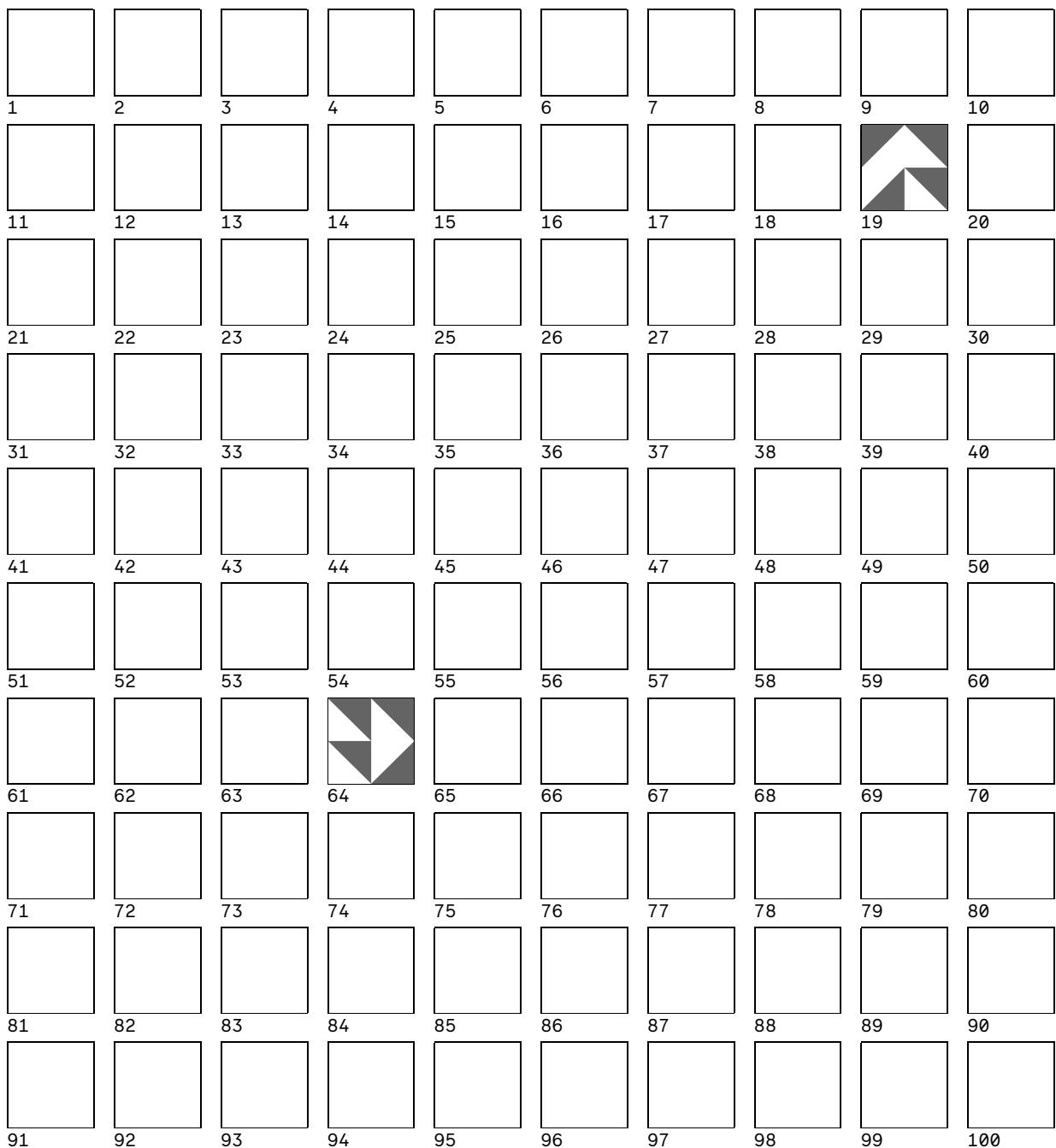
AUTORIA FELIPE TURCHETI  
LINK FELIPE TURCHETI.COM/  
PLATAFORMA CANVAS-SKETCH



# 036

Contagem de 1 a 100 num sistema de numeração quaternário. Cada dígito é um triângulo retângulo de 250 x 250 pixels, e seu valor é baseado no ângulo de rotação ( $0^\circ = 0, 90^\circ = 1, 180^\circ = 2$  e  $270^\circ = 3$ ).

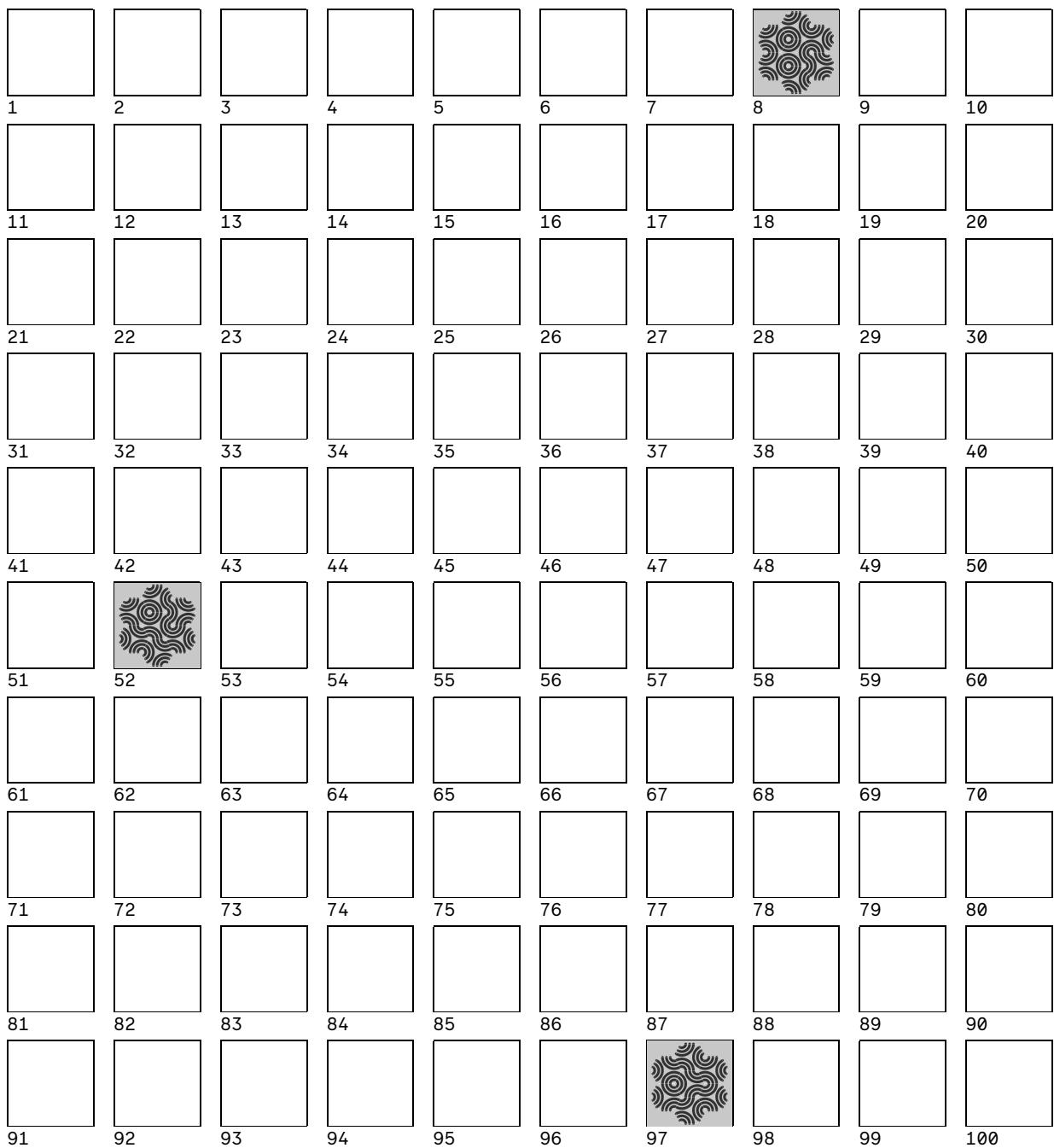
AUTORIA) VINÍCIUS LADIVEZ  
LINK) INSTAGRAM.COM/VLADIVEZ/  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 037

Contagem de 10 a 100 num sistema de numeração binário, onde cada bit é um módulo hexagonal com curvas, e seu valor é baseado no ângulo de rotação ( $0^\circ = 0$ ,  $60^\circ = 1$ ).

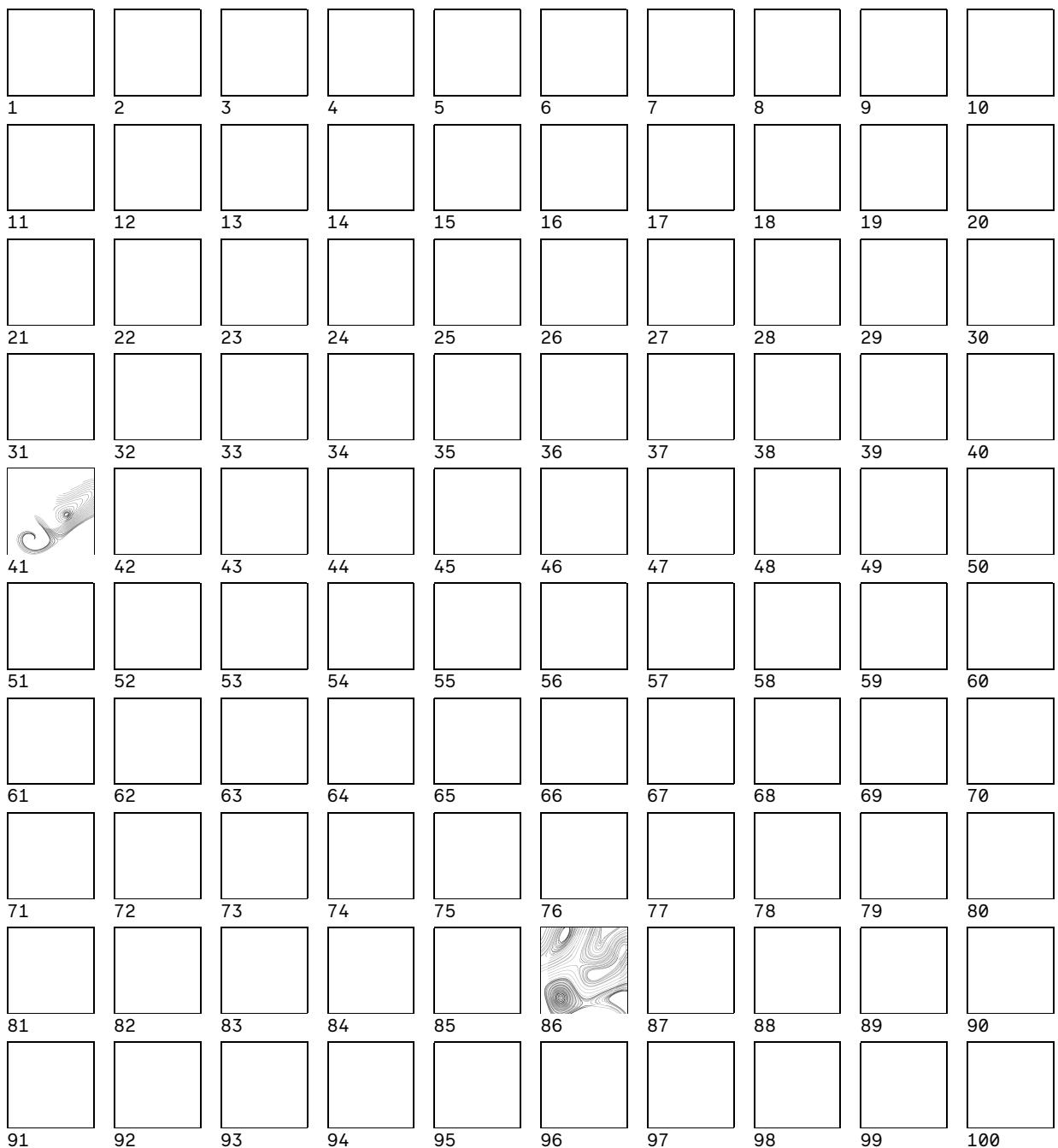
AUTORIA) VINÍCIUS LADIVEZ  
LINK) INSTAGRAM.COM/VLADIVEZ/  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 038

1 a 100 agentes transitam sobre um campo vetorial ruidoso.

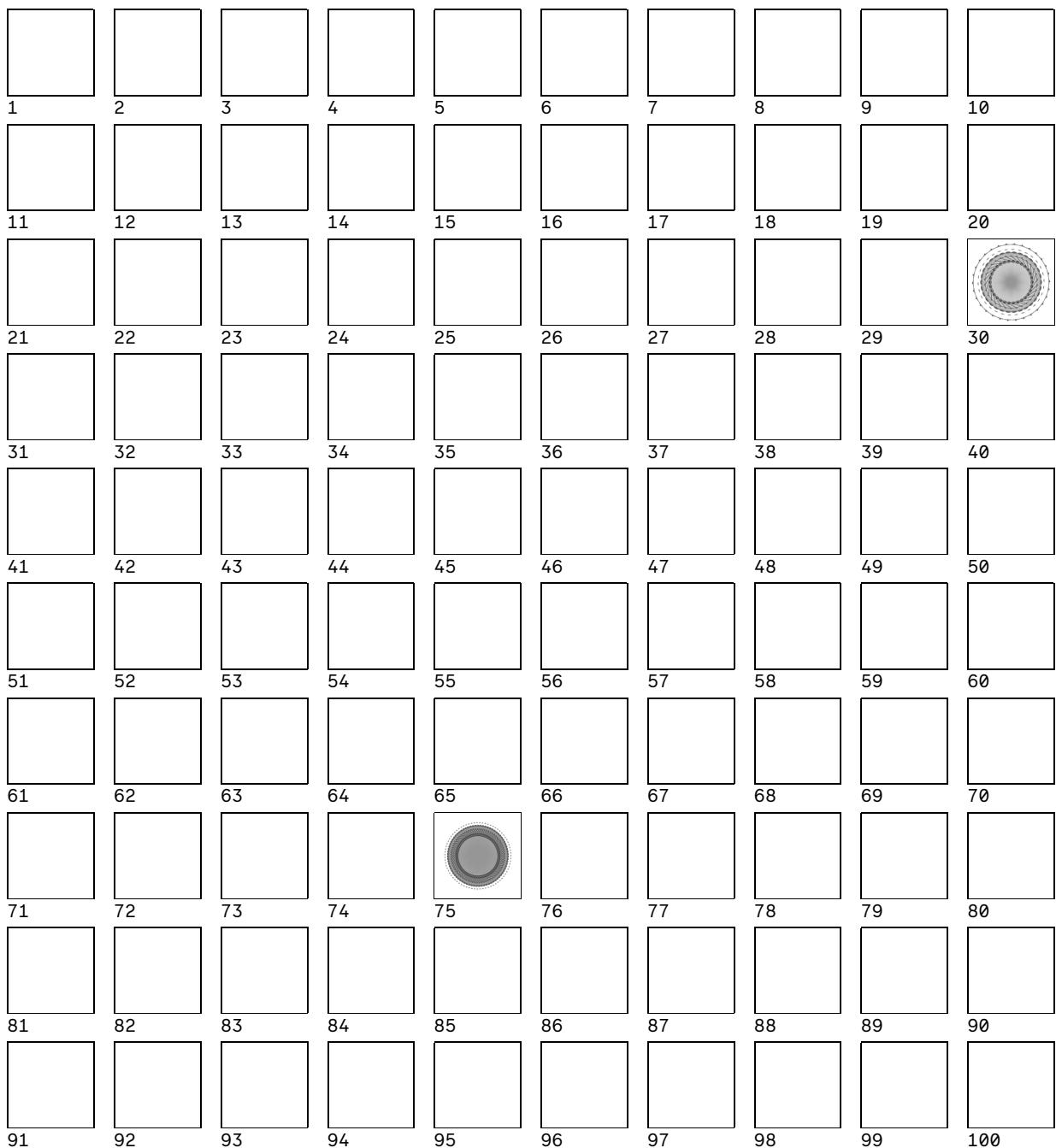
AUTORIA) MATEUS BERRUEZO  
LINK) CODIGOTRASCENDENTE.GITHUB.IO/LIVRO/  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 039

Códigos Arcturianos - Ascensão é uma investigação sobre a geometria presente nos códigos Arcturianos. Estas imagens foram criadas originalmente com intenção de cura, ao observar estas geometrias consideradas sagradas, há um convite para alcançar altos níveis consciência, neste caso a Ascensão.

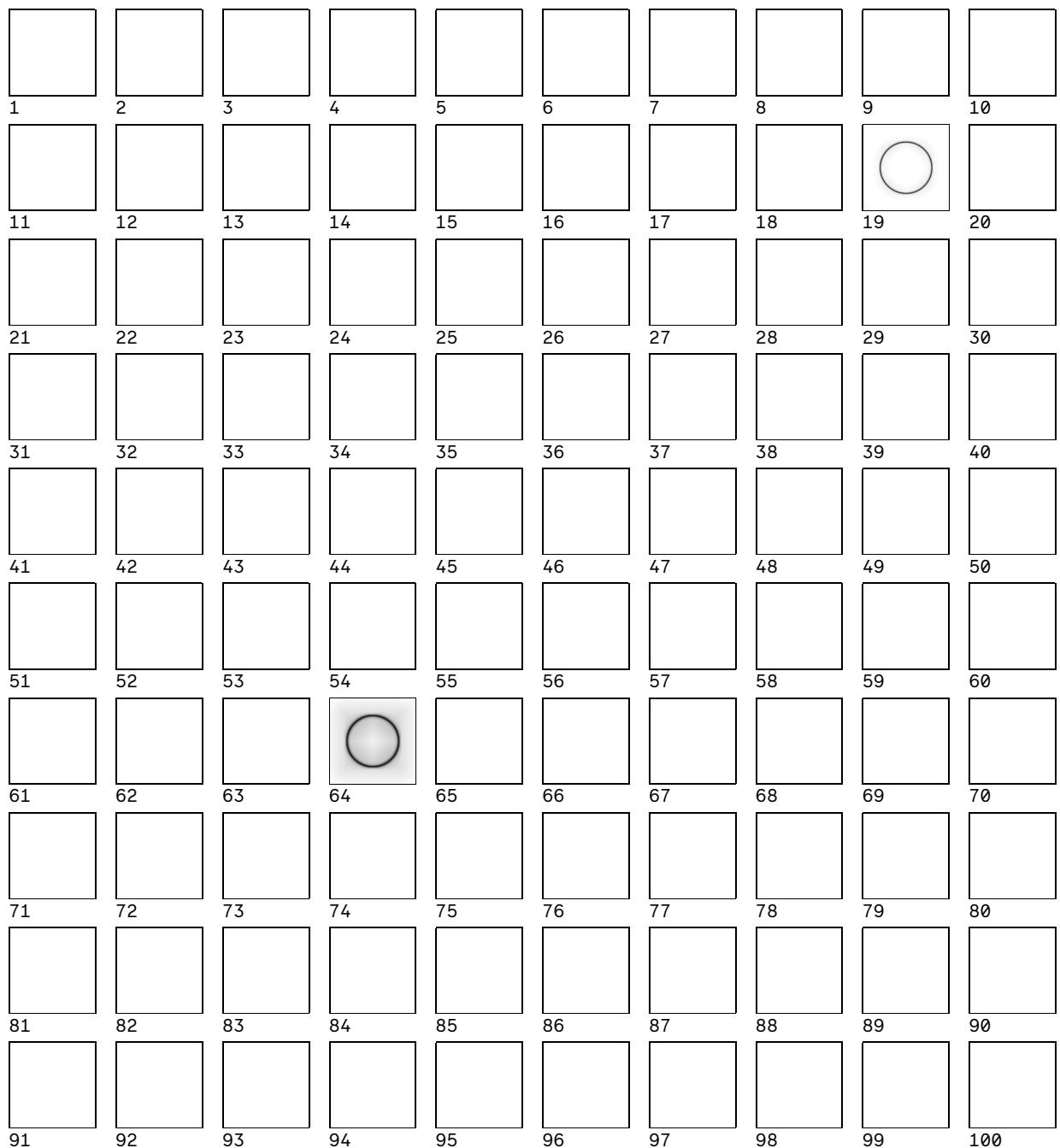
AUTORIA VAMOSS  
LINK OPENPROCESSING.ORG/SKETCH/1241518  
PLATAFORMA P5. JS



# 040

Um círculo é desfocado 100 vezes.

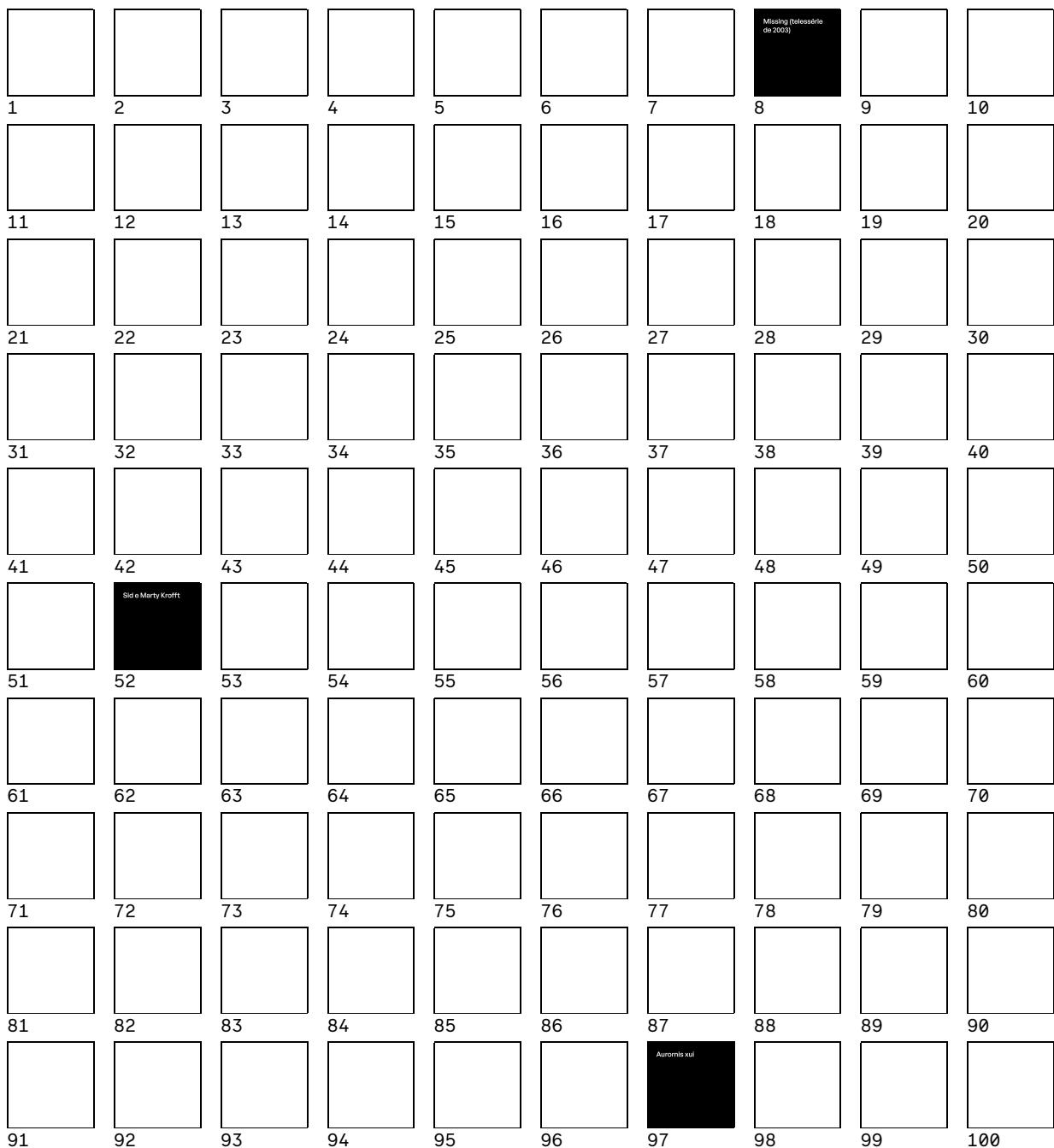
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



041

100 artigos aleatórios da Wikipedia, um para cada número.

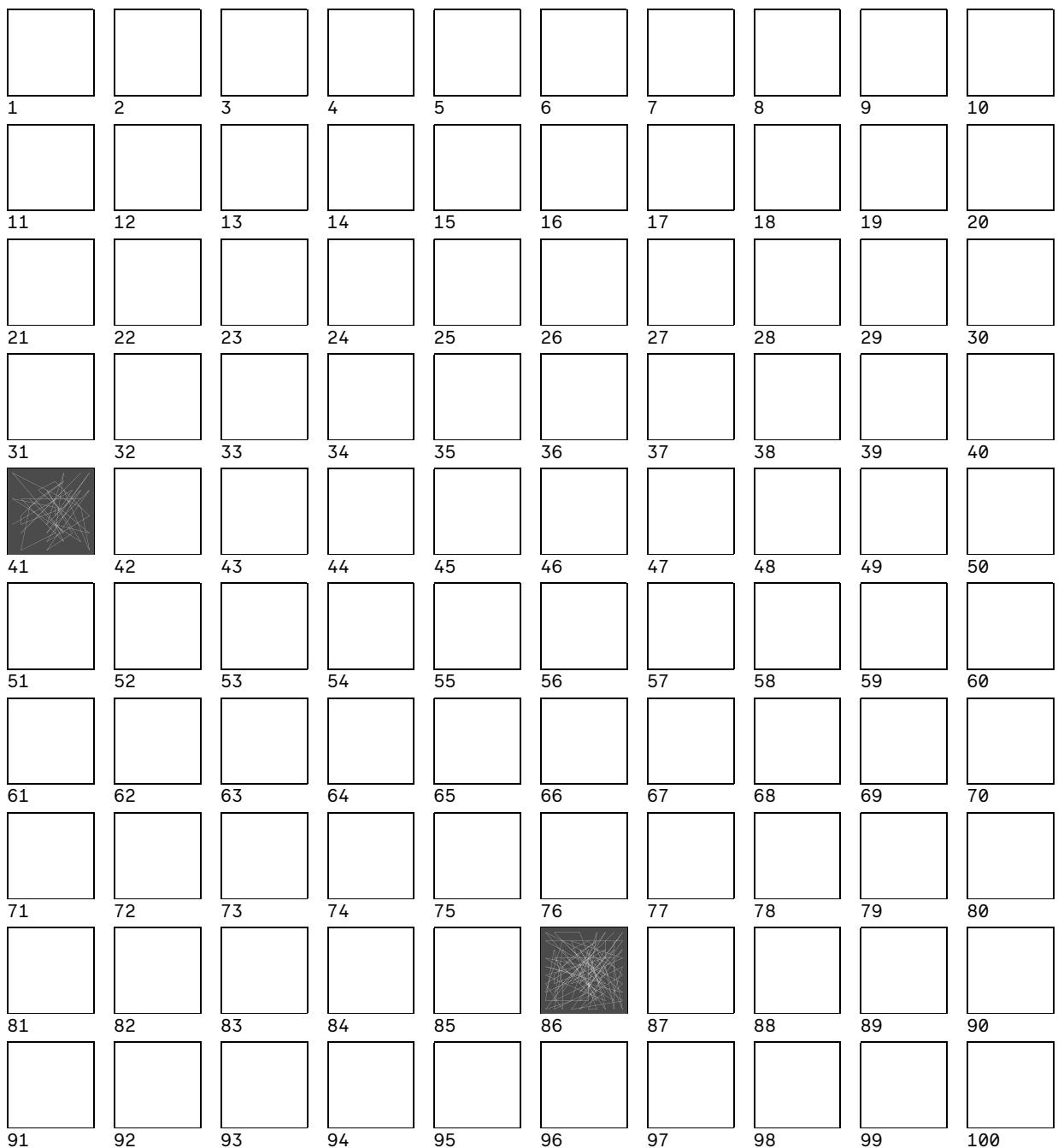
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 042

Cria uma linha continua que caminha aleatoriamente dentro de um grid de 10x10 pontos.

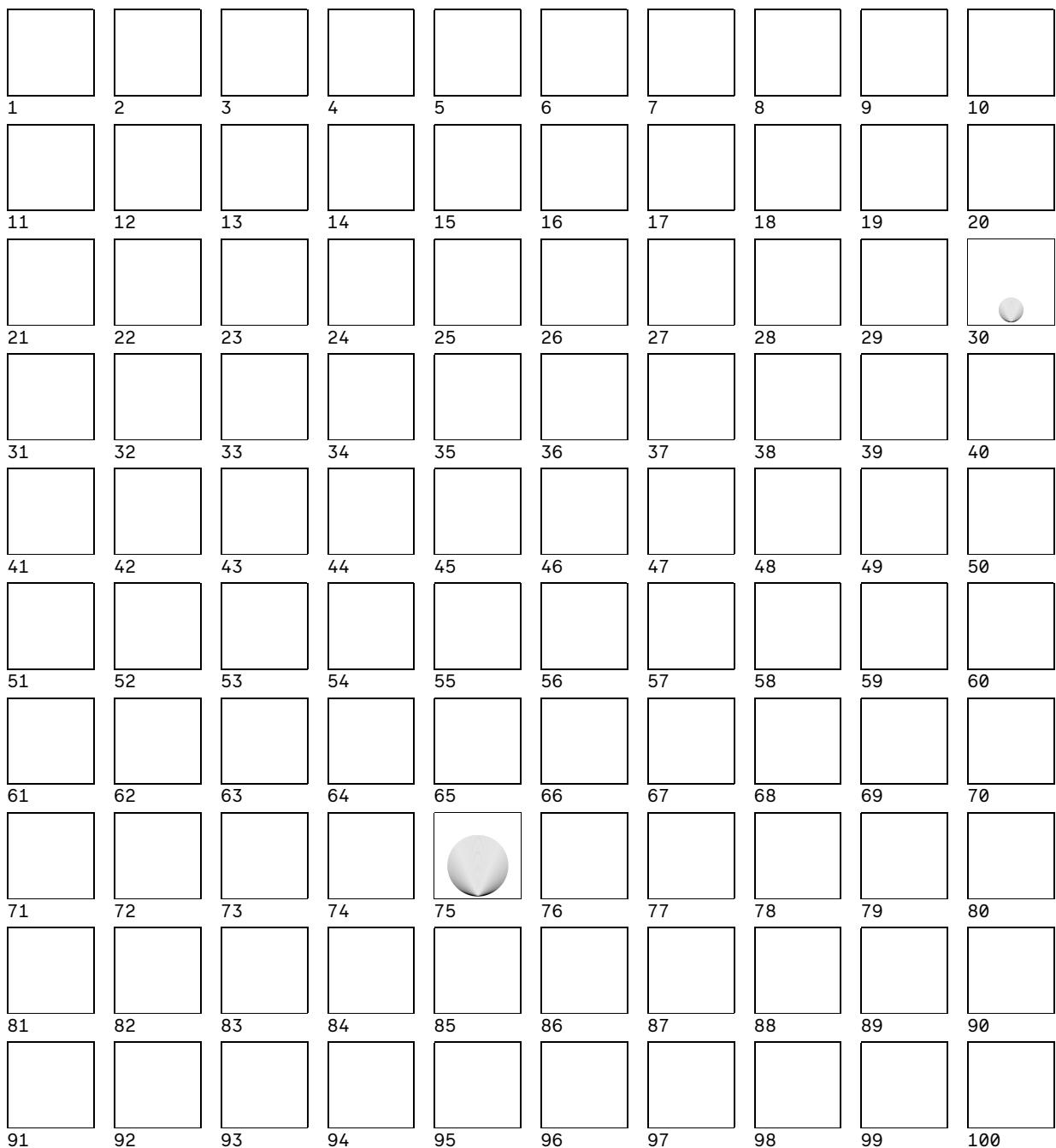
AUTORIA) THIAGO CORREIA  
LINK) INSTAGRAM.COM/THCORREIAG/  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 043

O 1 gera um ponto. O 2 gera um segmento de reta.  
O 3 gera um triângulo. O 4, um quadrado... e assim  
até formar um polígono de 100 lados.

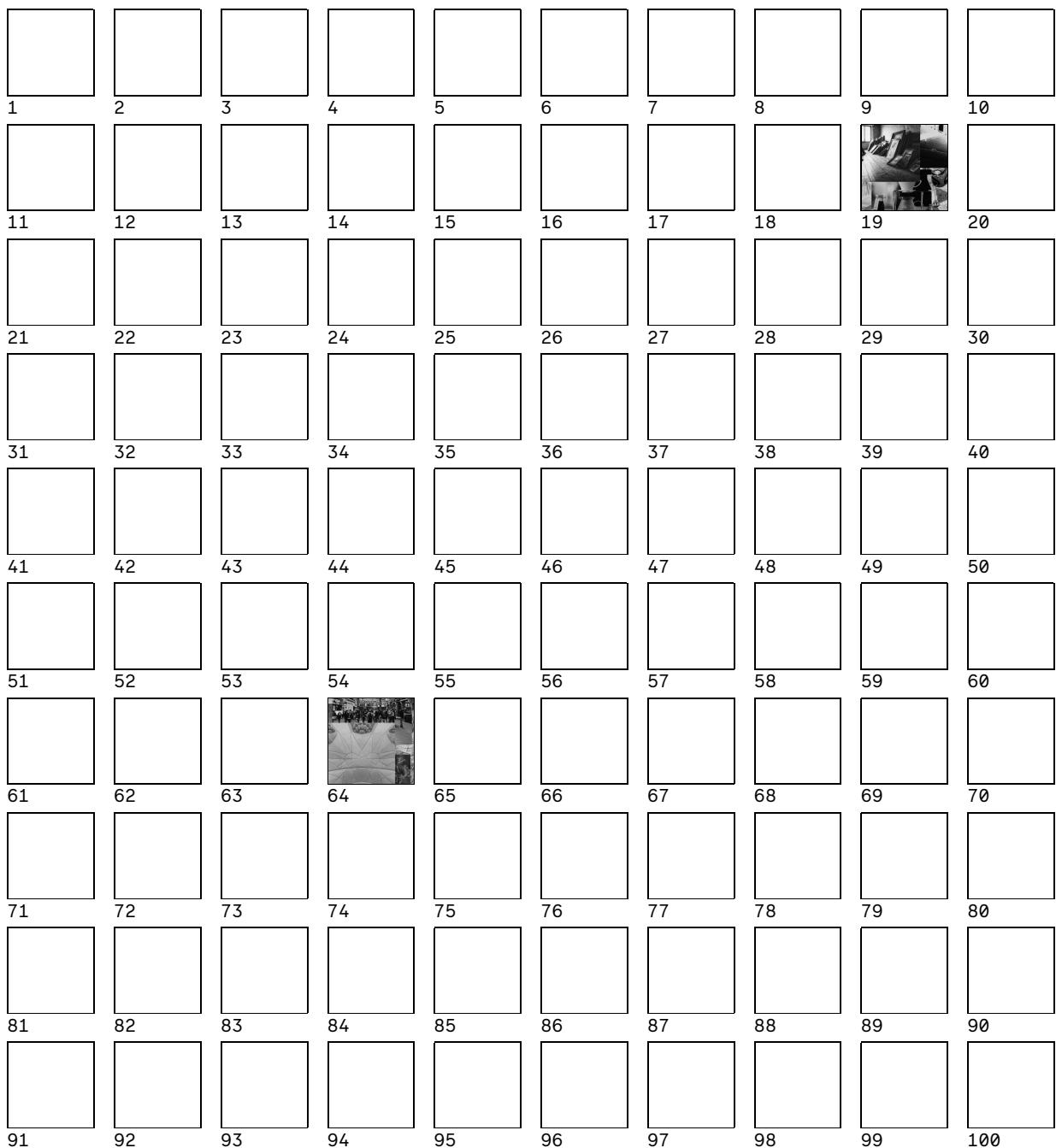
AUTORIA MARLON TENÓRIO  
LINK INSTAGRAM.COM/CODINGP5  
PLATAFORMA P5.JS



# 044

Sobreposições de imagens aleatórias do site  
Unsplash para cada valor da contagem.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING, PYTHON



# 045

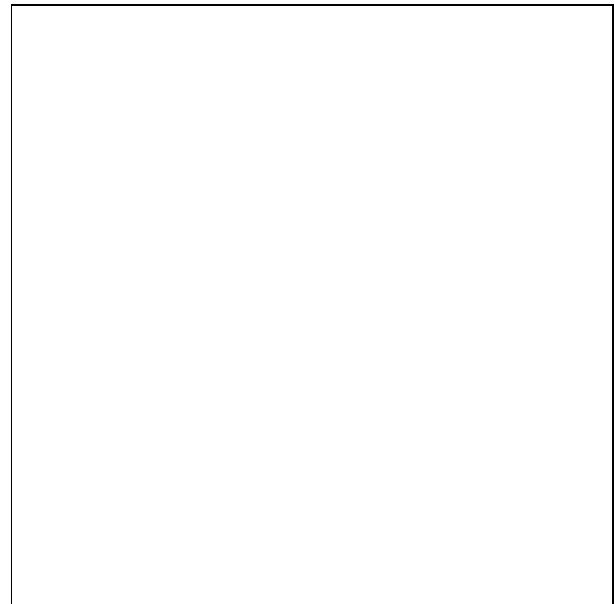
100 símbolos do bloco de símbolos do Unicode, um para cada valor da contagem.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 046

Reproduz uma fotografia limitando a quantidade de tons de acordo com o valor da contagem.



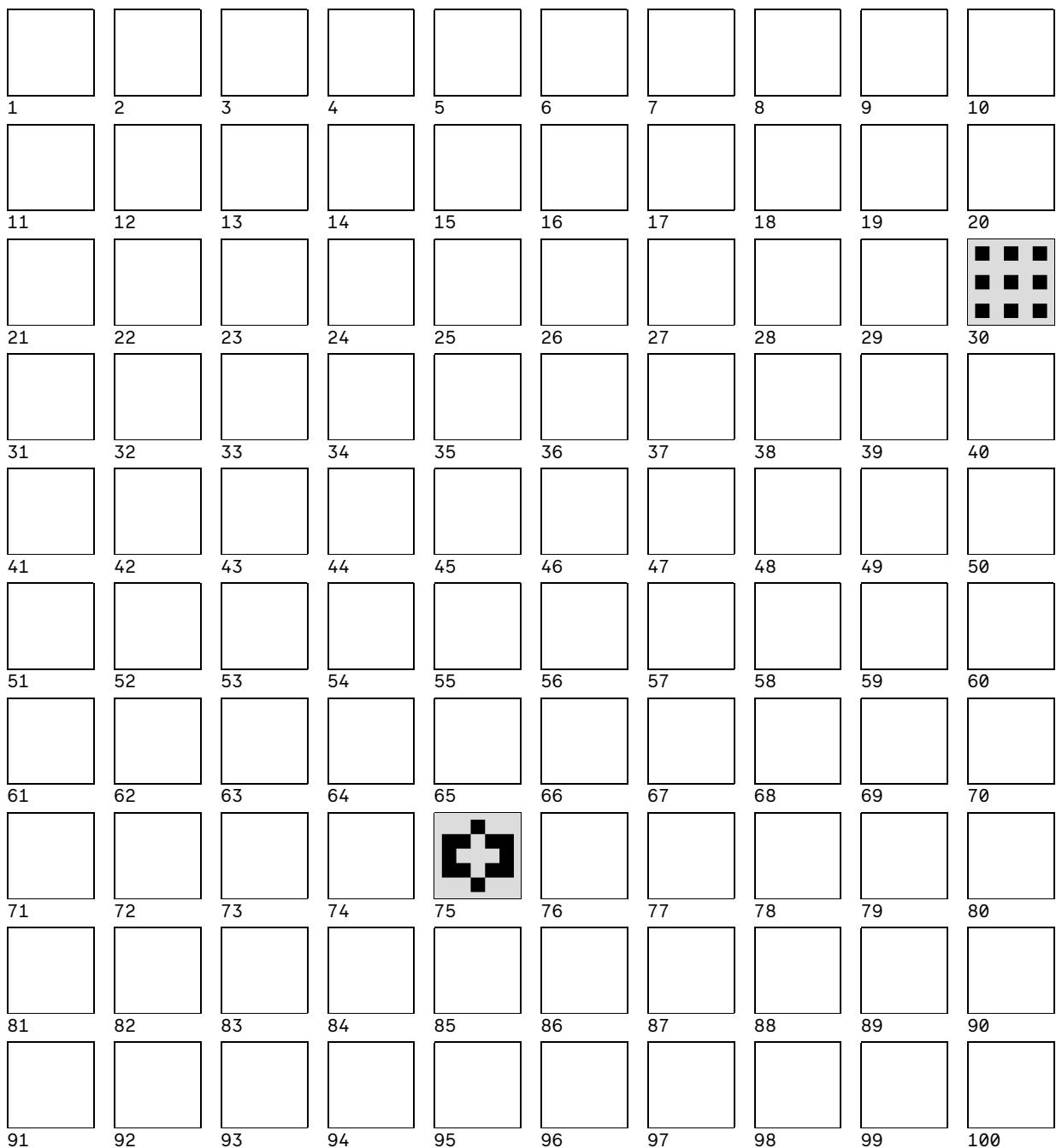
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 047

Cria 100 símbolos únicos baseado no trabalho  
Diamond Theory de Steven Cullinane publicado na  
revista Computer Graphics and Art de 1977.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 048

Procura na constante PI a primeira aparição de um dos valores de 1 a 100.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

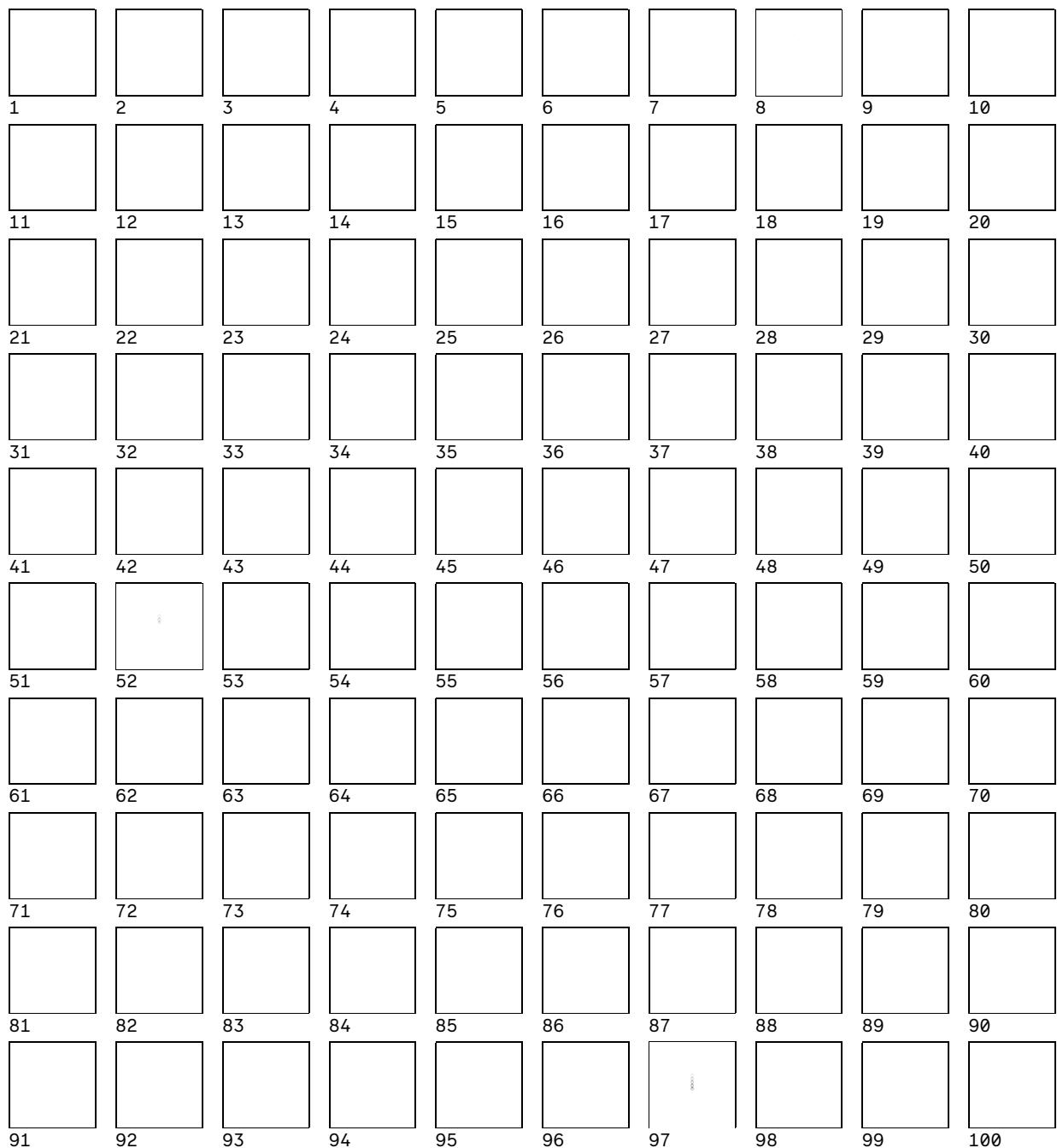
# 049

Círculos em crescente que geram cones a partir da divisão da largura do canvas e de parâmetros que alteram a contagem de frames. lágrimas graduais com parâmetro para cessar.

AUTORIA JÉSSICA BREDA

LINK JMRCG.HOTGLUE.ME

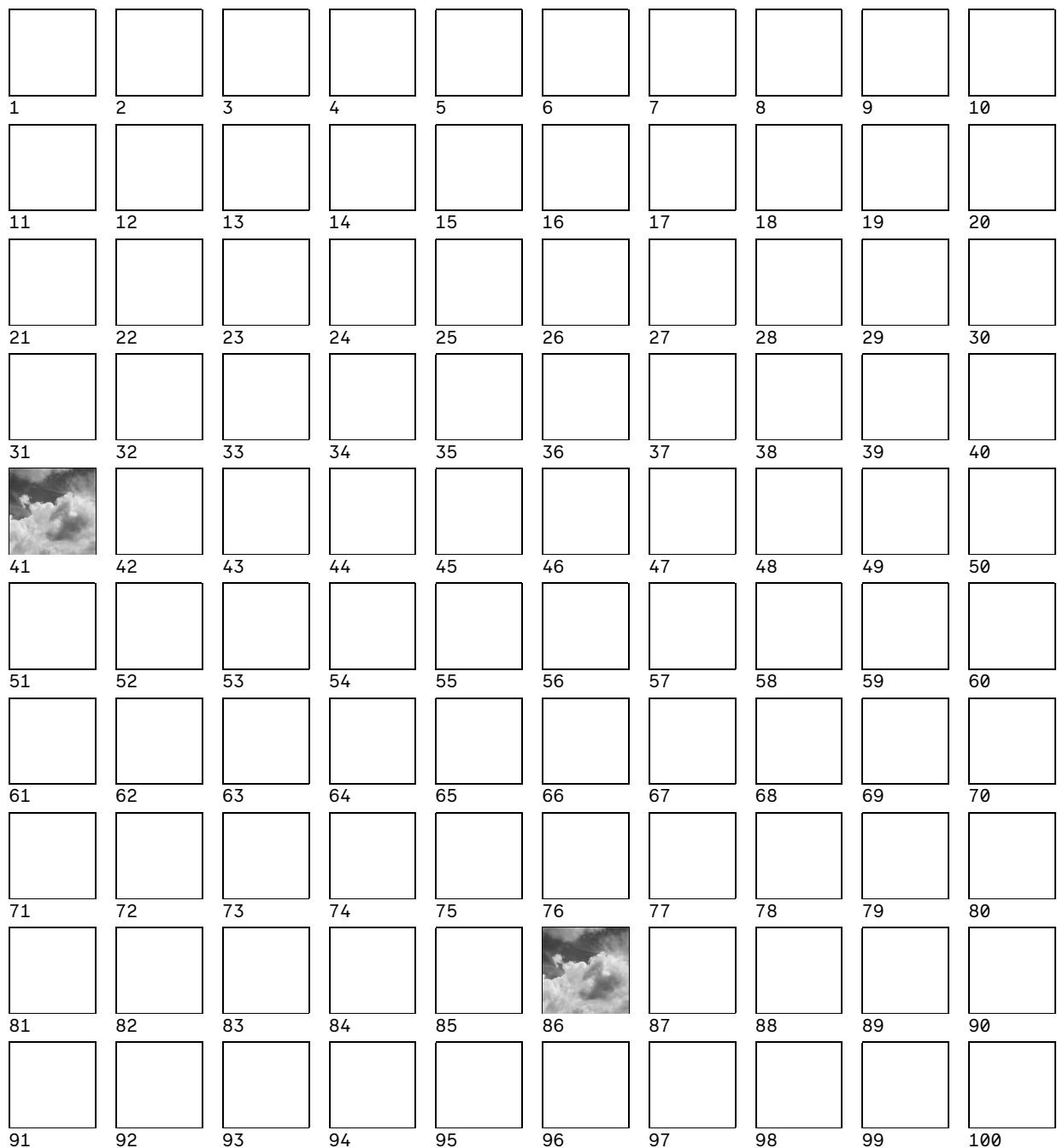
PLATAFORMA P5.JS



# 050

Uma imagem é compactada em JPEG variando sua qualidade de 1 a 100.

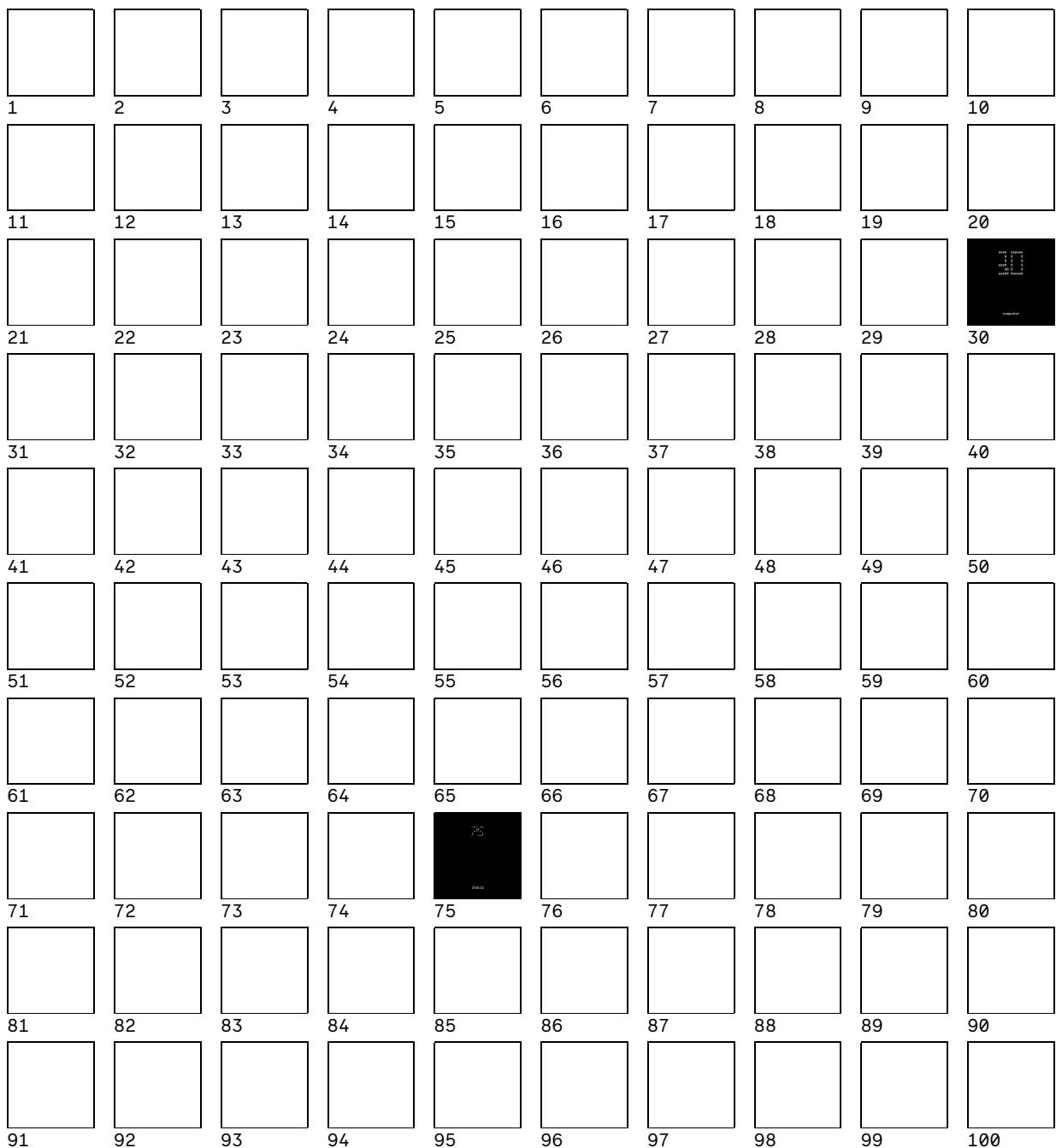
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 051

Contagem de 1 a 100 utilizando FIGlet. Cada contagem exibe abaixo do número o nome da fonte.

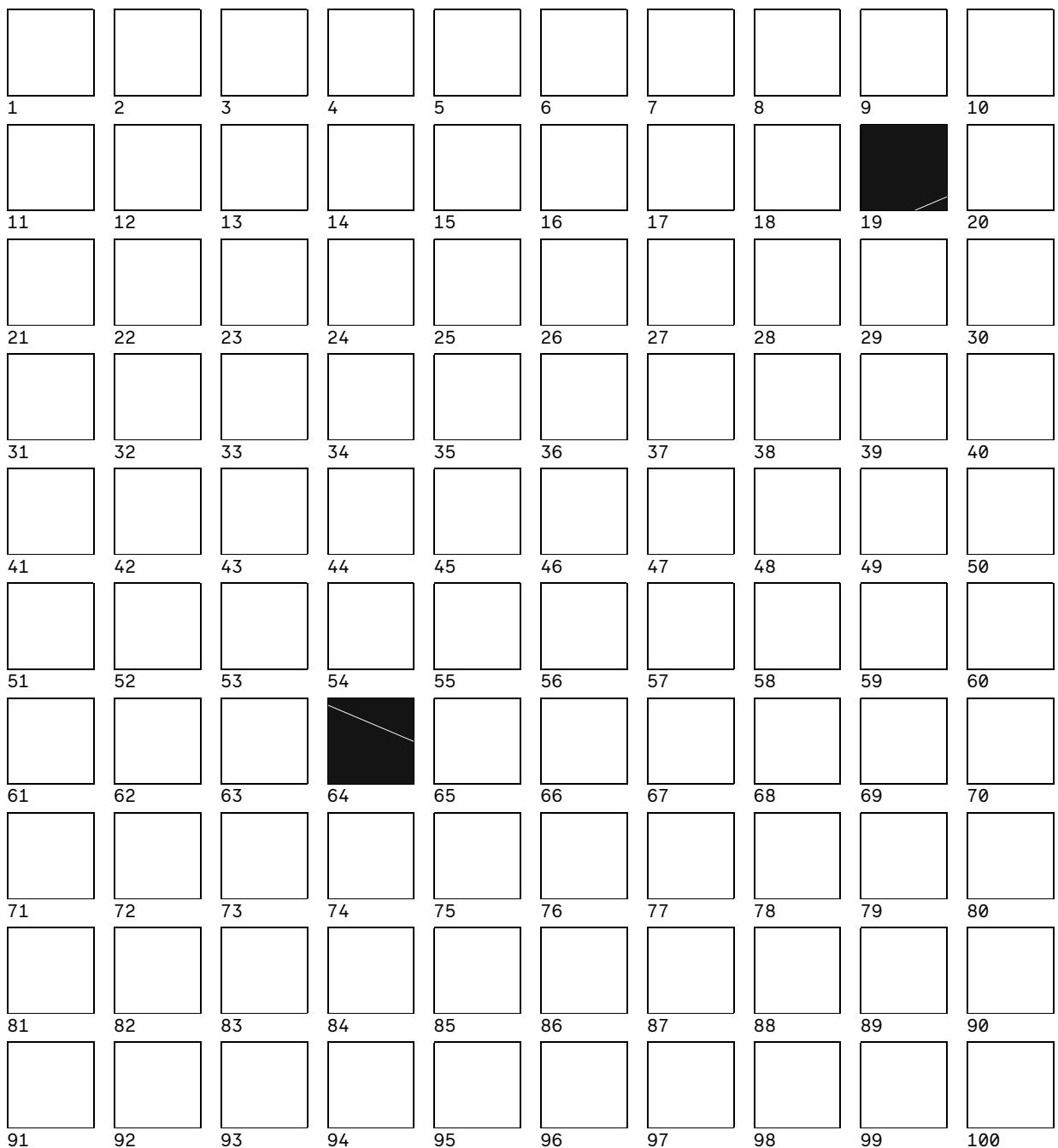
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PYTHON



# 052

Um feixe de luz parte do centro da imagem e é refletido 100 vezes.

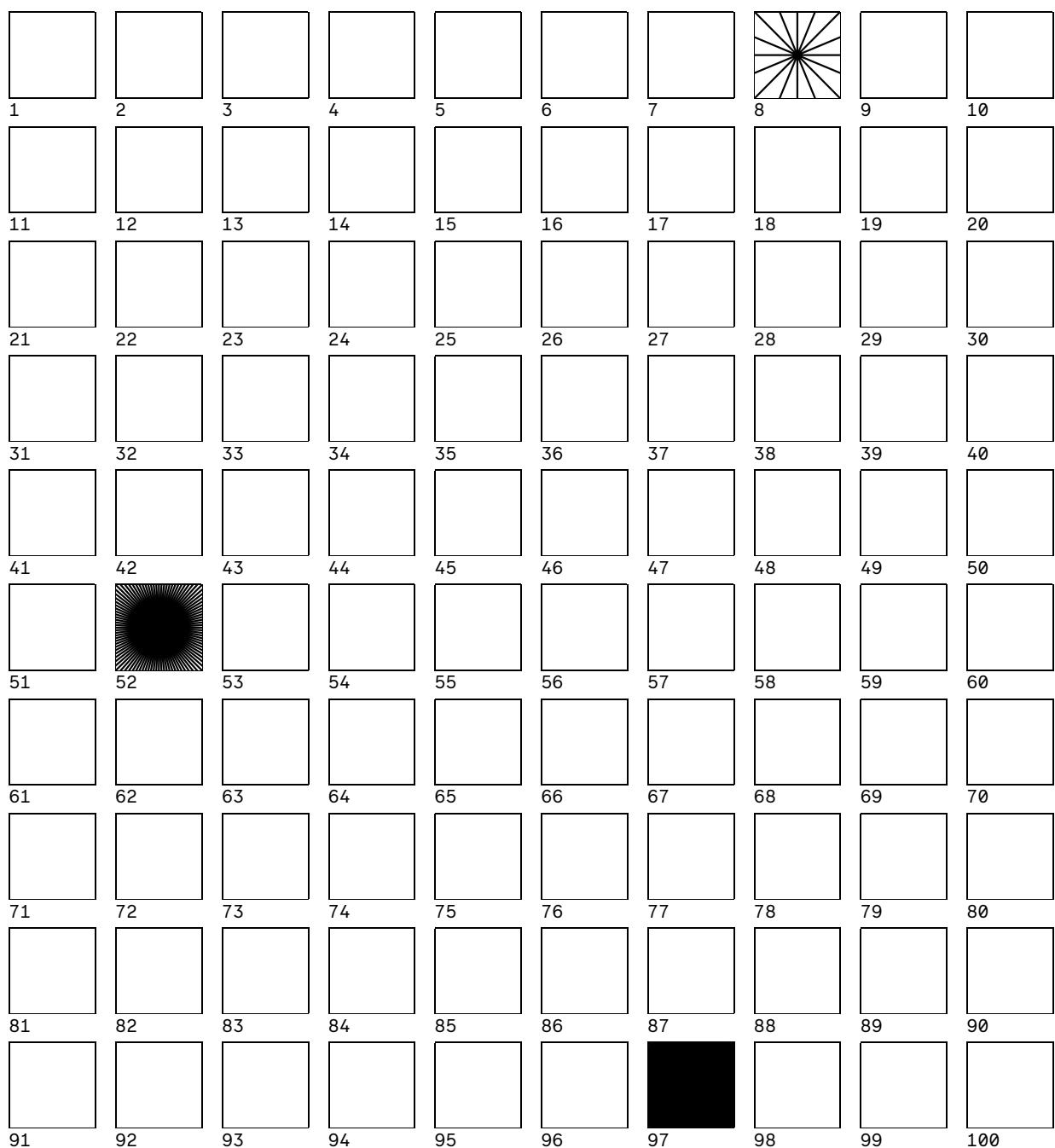
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 053

A cada valor da contagem uma linha atravessando os extremos da imagem é adicionada.

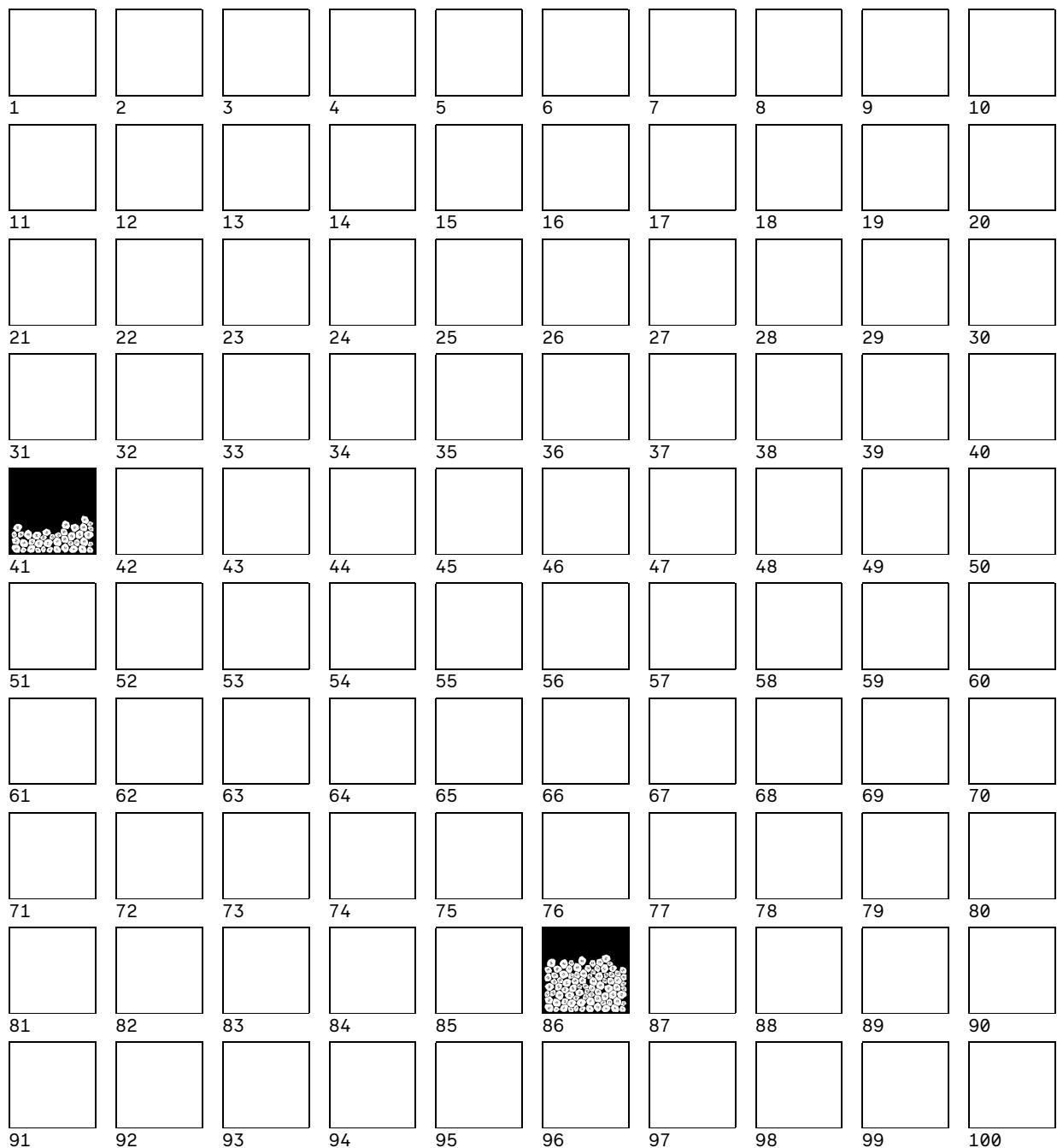
**AUTORIA** GUILHERME VIEIRA  
**LINK** GUILHERMEVIEIRA.INFO  
**PLATAFORMA** NODEBOX 3



# 054

Um polígono irregular é solto no ar para cada valor da contagem e vão se acumulando dentro dos limites da imagem.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 055

Cria uma grade com 528 células, se o indice da celula for um número primo ele fica destacado. O processo ocorre até 100 números primos serem destacados.

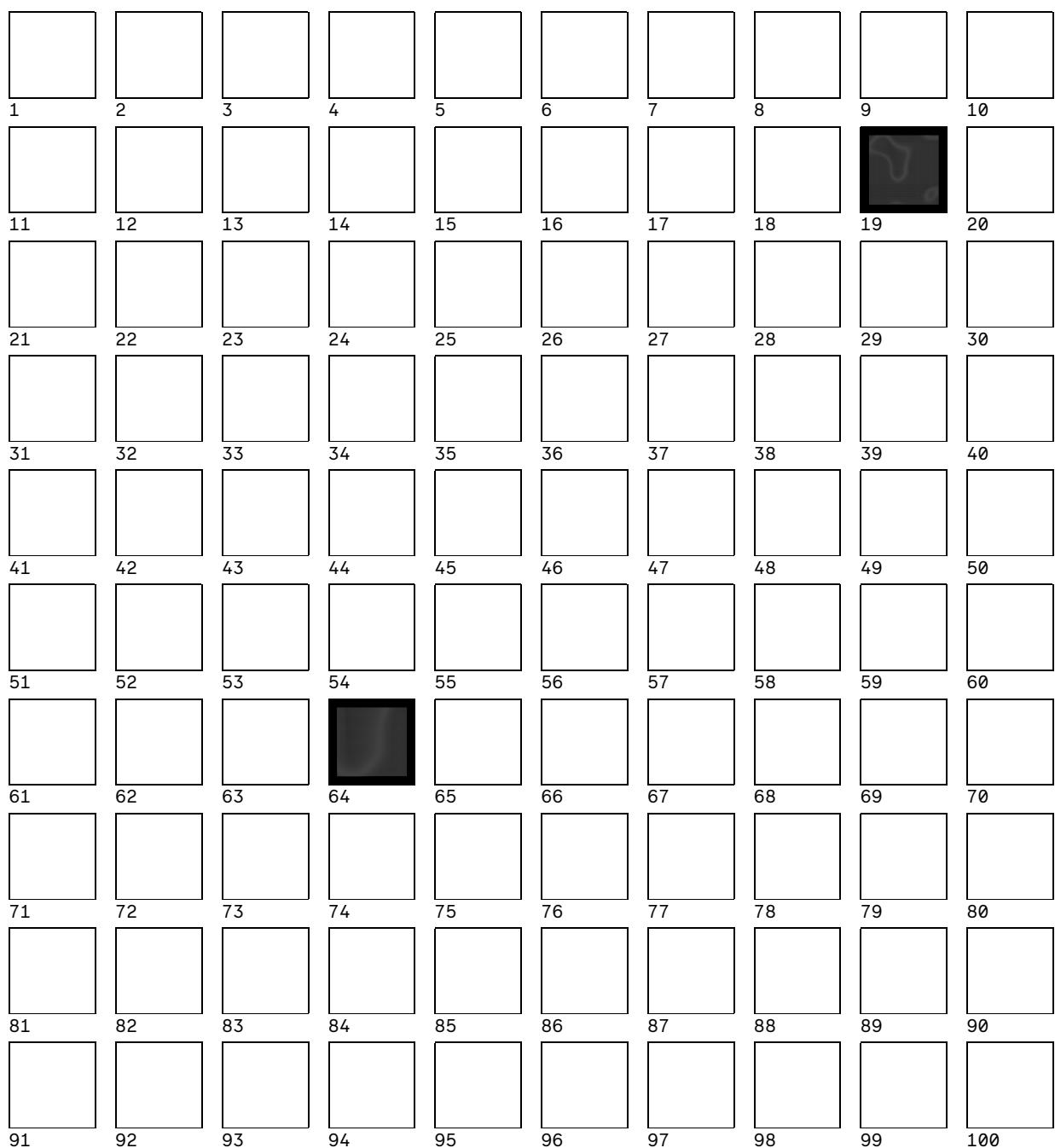
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 056

Uma visualização do ruído de perlin, onde a cada valor da contagem aumenta em 10 vezes a visualização desenhada.

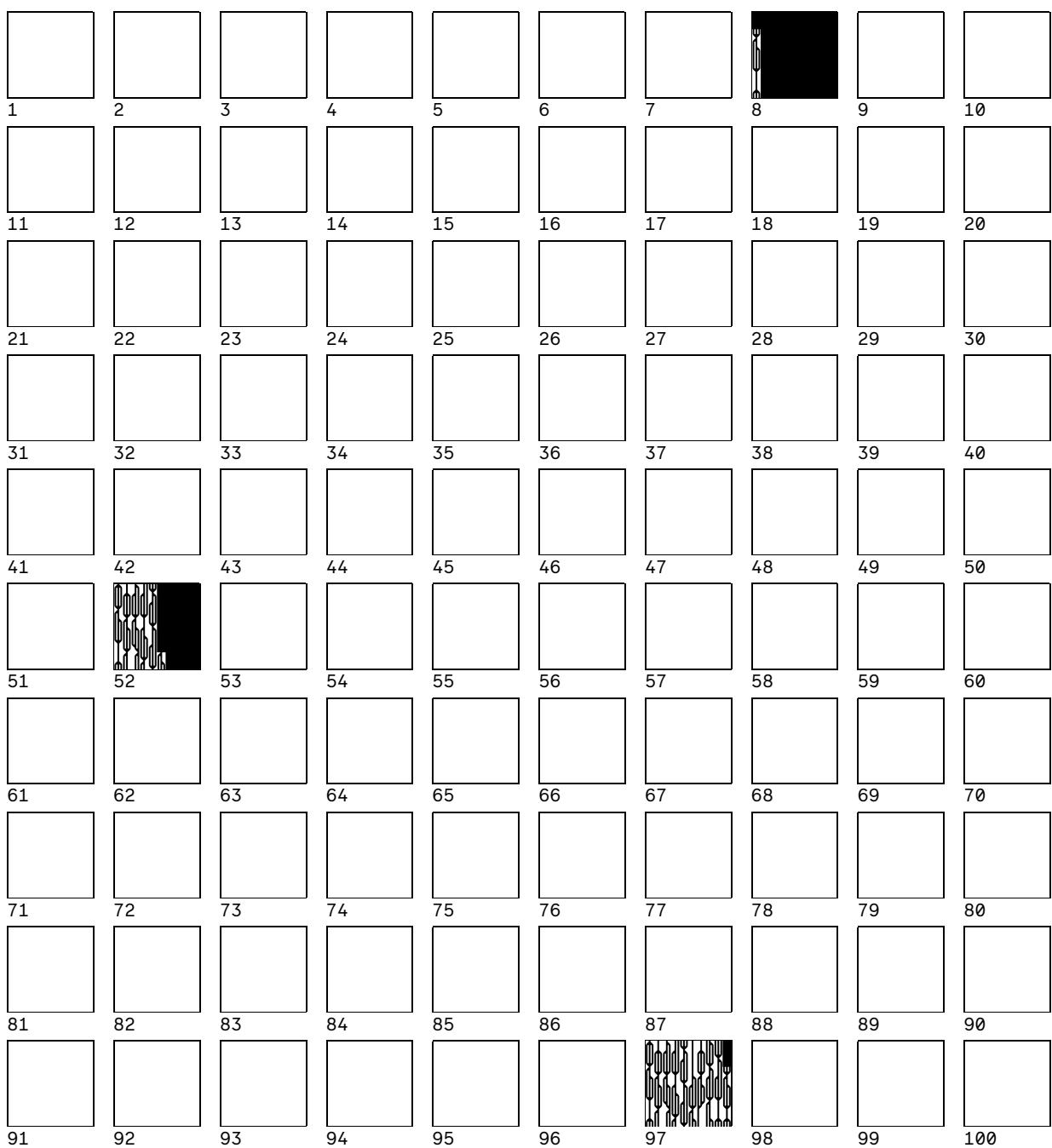
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 057

Em uma malha de 10 por 10 ocupa cada célula sequencialmente com um módulo aleatório, sendo que o módulo anterior define quais módulos podem ser utilizados na sequência.

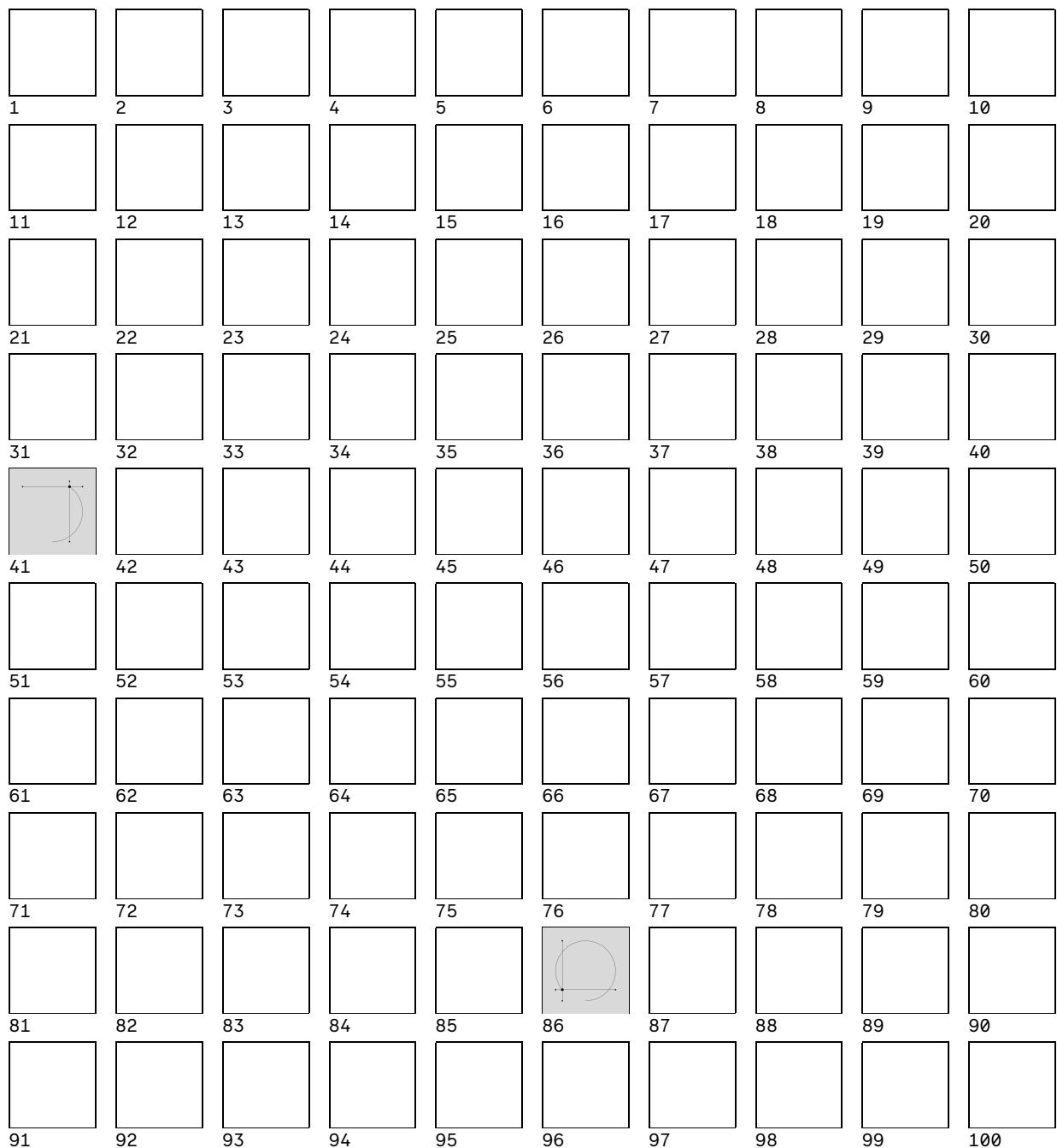
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 058

Um círculo é desenhado em 100 passos utilizando funções de seno e cosseno para calcular cada uma das coordenadas.

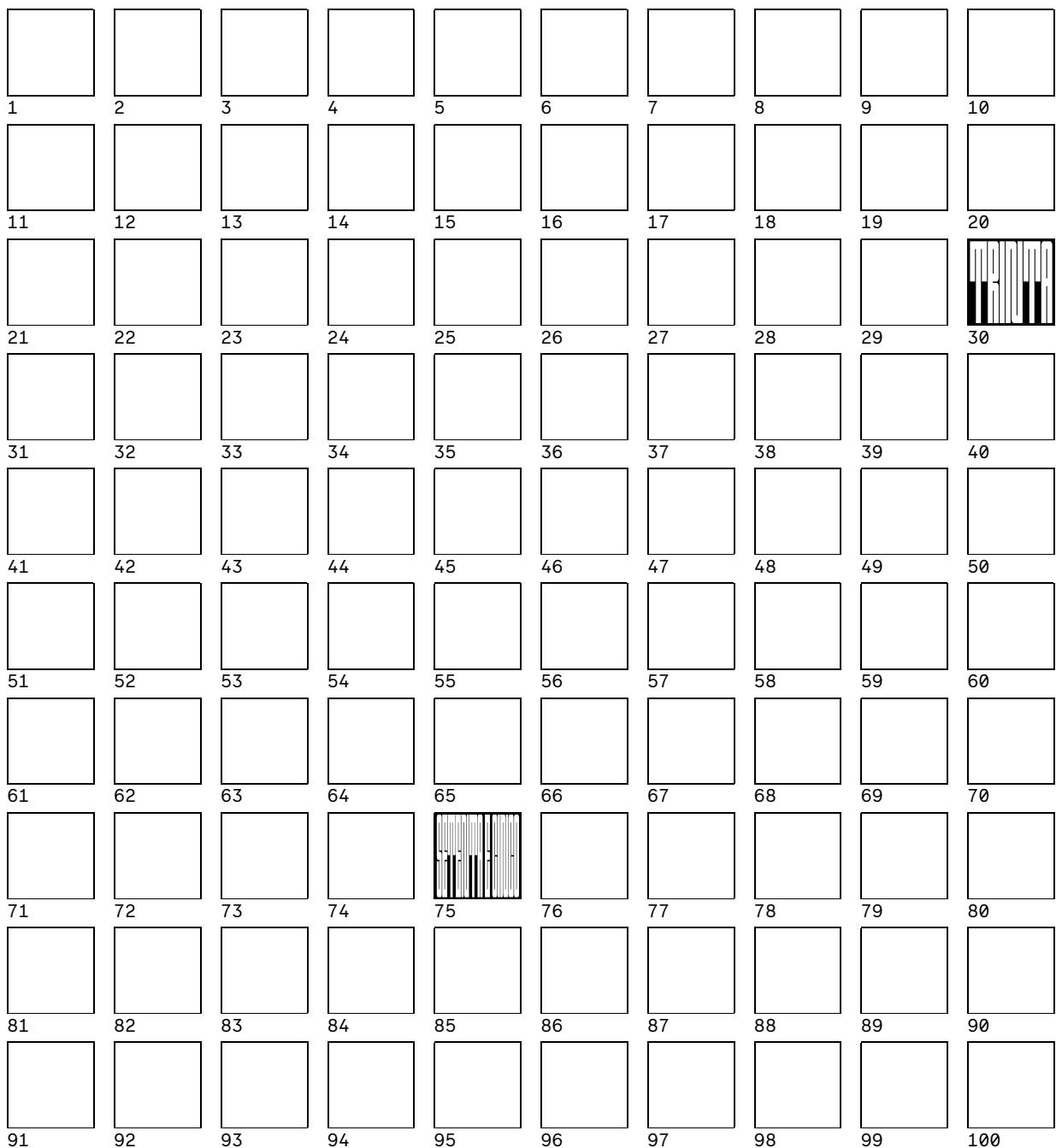
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 059

Gera a escrita por extenso de cada um dos números de 1 a 100 com a fonte Outward da Velvetyne Type.

AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 060

Um qrcode para cada valor da contagem.

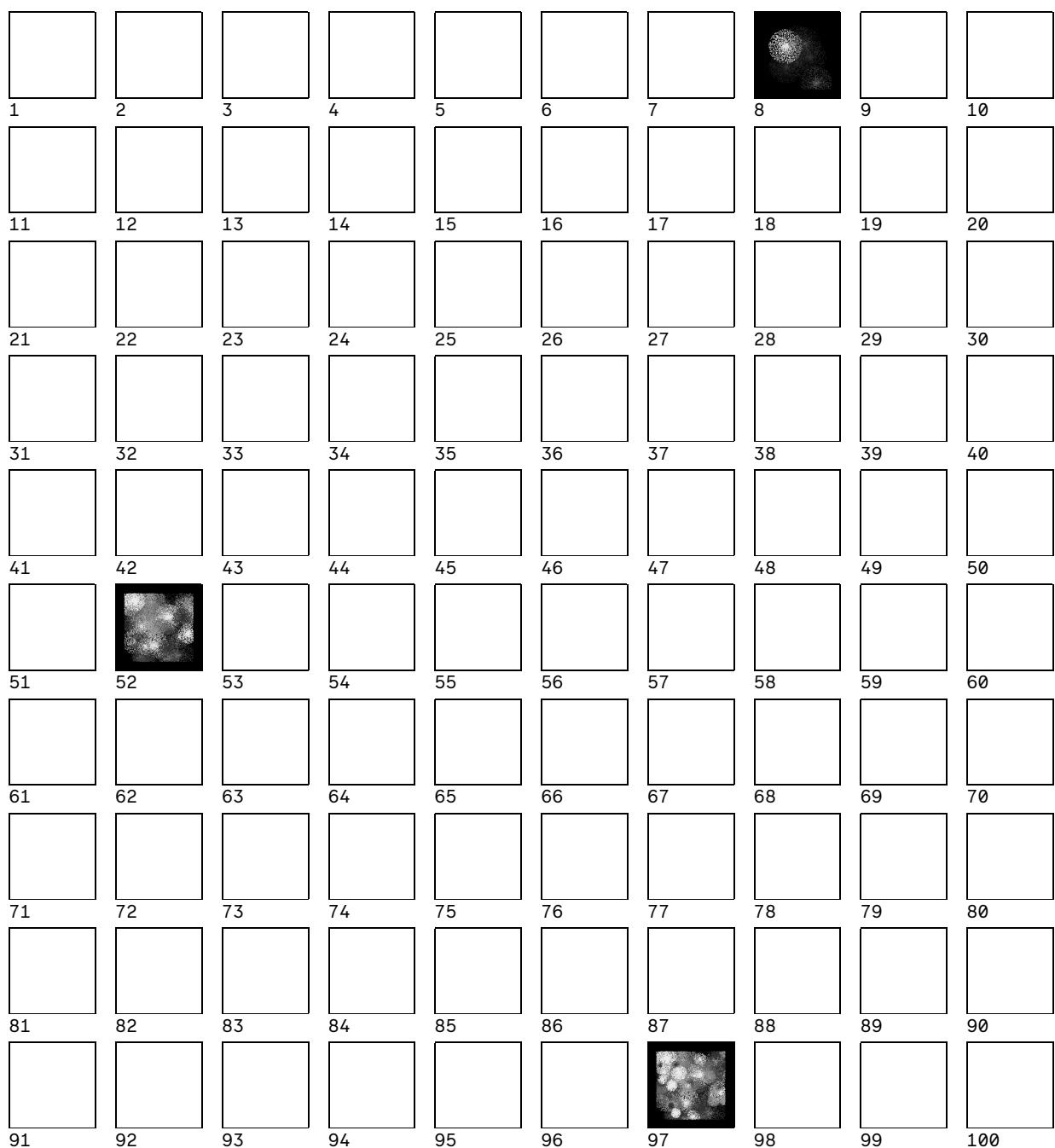
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PYTHON

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 061

Imprime 100 círculos com cores e posições aleatórias. Os círculos são formados por pontos, e a quantidade de pontos bem como o tamanho do círculos são determinados de forma inversamente proporcional à contagem a 100.

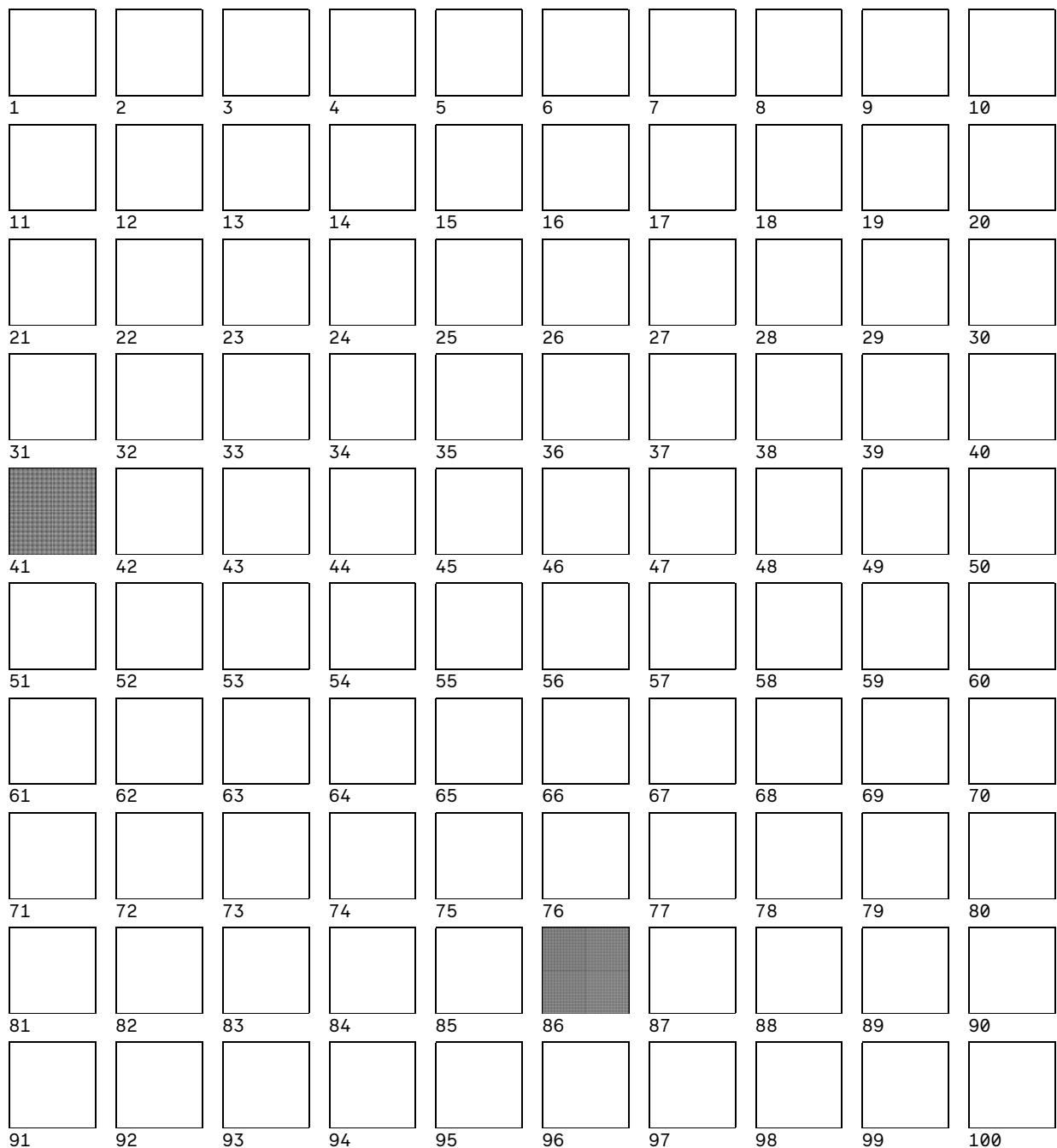
AUTORIA) LUCAS GABRIEL LIMA  
LINK) GITHUB.COM/LUCASGABRIELLIMA  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 062

A imagem é dividida em quatro quadrantes espelhados na horizontal e vertical, para cada valor da contagem uma quantidade equivalente de triângulos é desenhada em cada quadrante.

**AUTORIA** GUILHERME VIEIRA  
**LINK** GUILHERMEVIEIRA.INFO  
**PLATAFORMA** NODEBOX 3



# 063

Sintetiza um áudio para cada valor da contagem. A partir de cada áudio é gerado um gráfico da amplitude do áudio em relação ao tempo.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PYTHON

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 064

Associa uma letra para cada número de 0 a 9 e realiza a contagem de 1 a 100 utilizando as letras no lugar dos números.

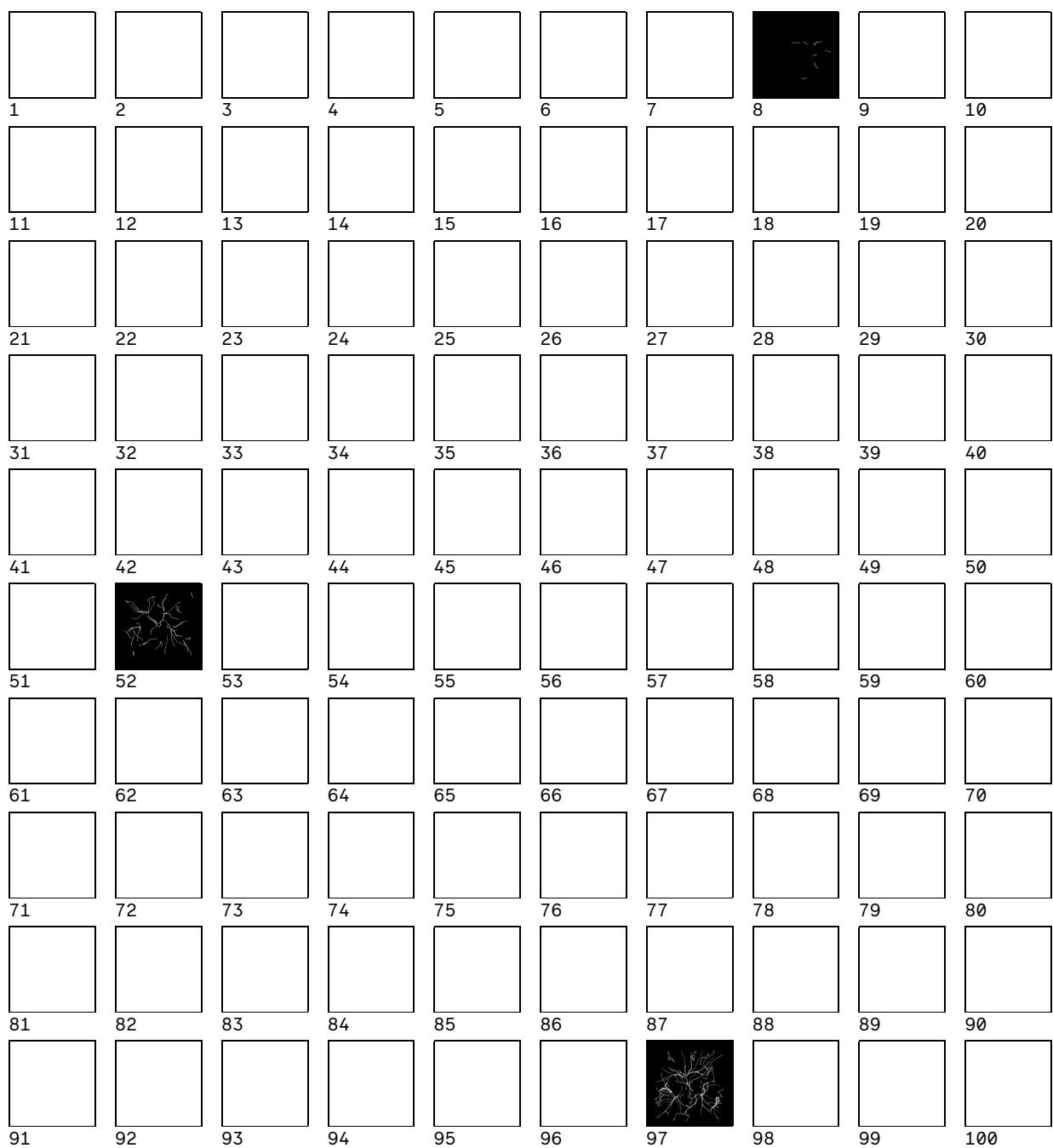
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PYTHON

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
								CU	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	XH						70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 065

Cria um sistema de partículas com a quantidade de partículas igual ao valor da contagem. As partículas são classificadas em dois tipos distintos. Partículas do mesmo tipo se repelem e diferentes se atraem.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 066

Conversão da contagem de 1 a 100 da base 10 para uma base 14. Cada carta do naipe de paus mais o coringa representam um símbolo da base 14.

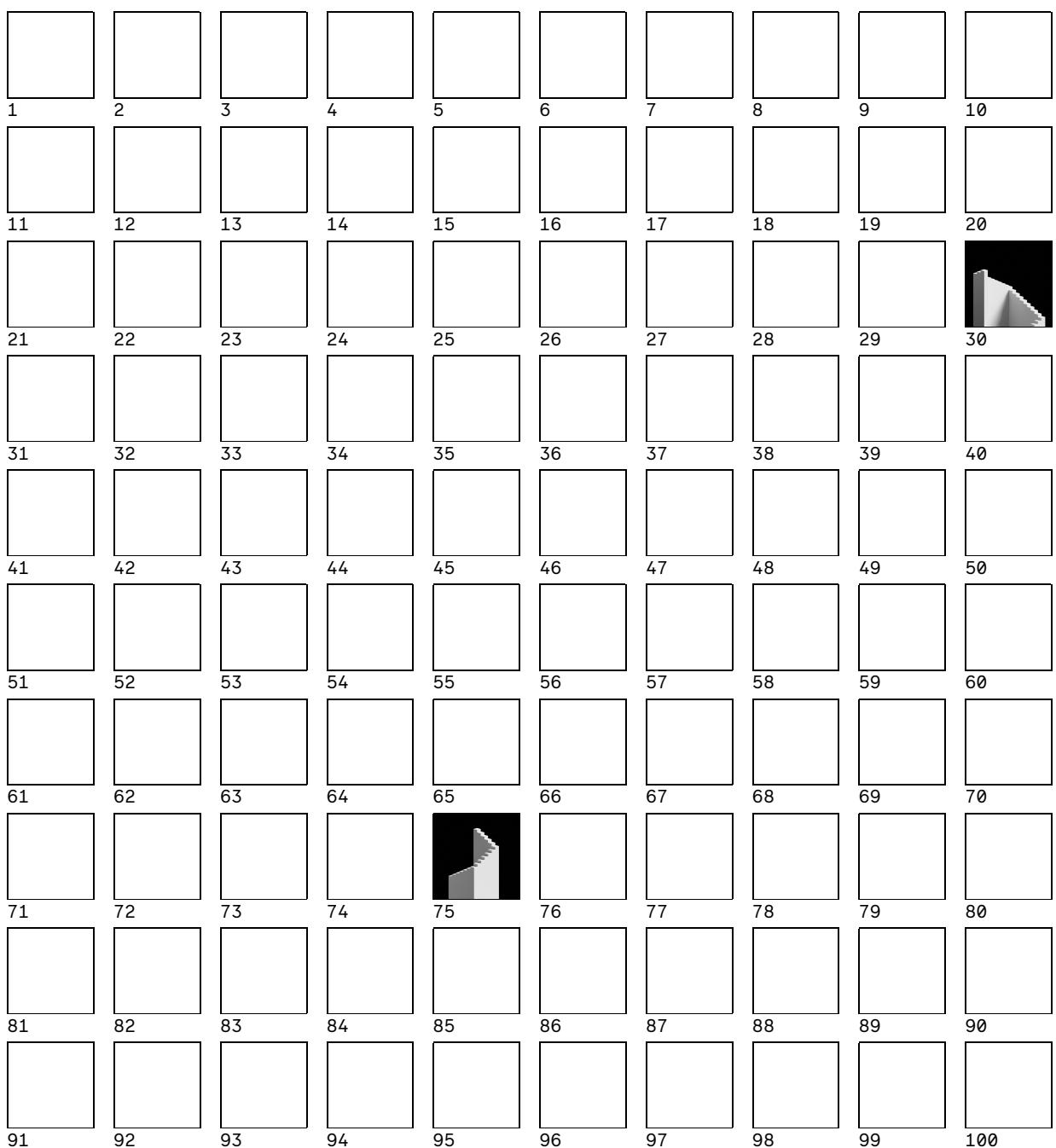
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 067

Cria uma escada de 100 degraus, um degrau para cada valor da contagem.

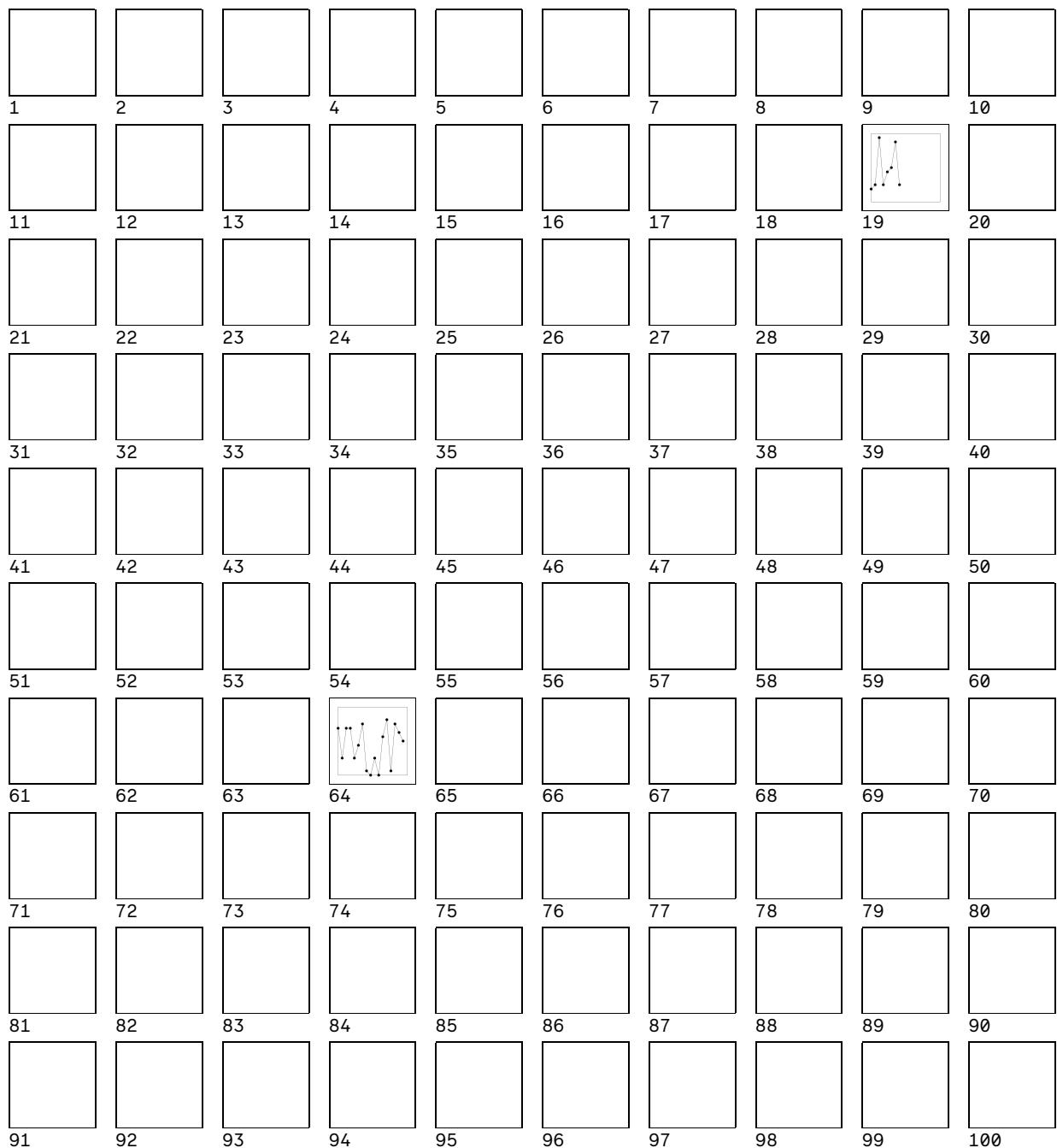
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PYTHON



# 068

Atribui para cada caractere único do nome por extenso dos números de 1 a 100 um valor numérico. A partir desse mapa de caracteres e valores desenha um gráfico para cada valor da contagem.

(AUTORIA) GABRIELA MOMBERG, GUILHERME VIEIRA  
(LINK) INSTAGRAM.COM/G.R.A.N.U.L.A.R,  
GUILHERMEVIEIRA.INFO  
(PLATAFORMA) NODEBOX 3



# 069

Calcula 100 linhas do Triangulo de Pascal.

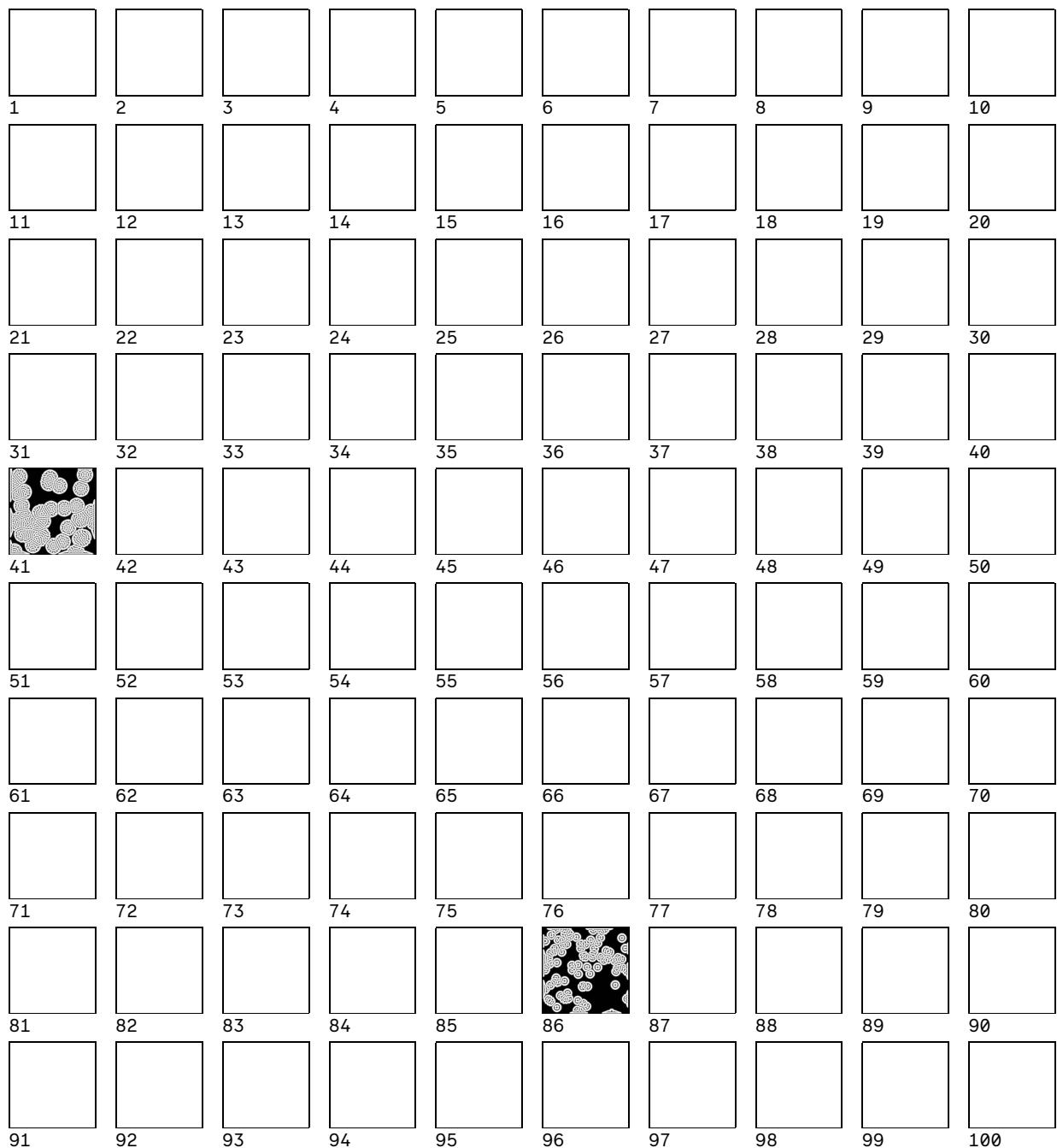
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 070

Para cada número da contagem executa um algoritmo de reação difusão. Cada número tem uma quantidade inicial de pontos reagentes equivalentemente ao valor da contagem.

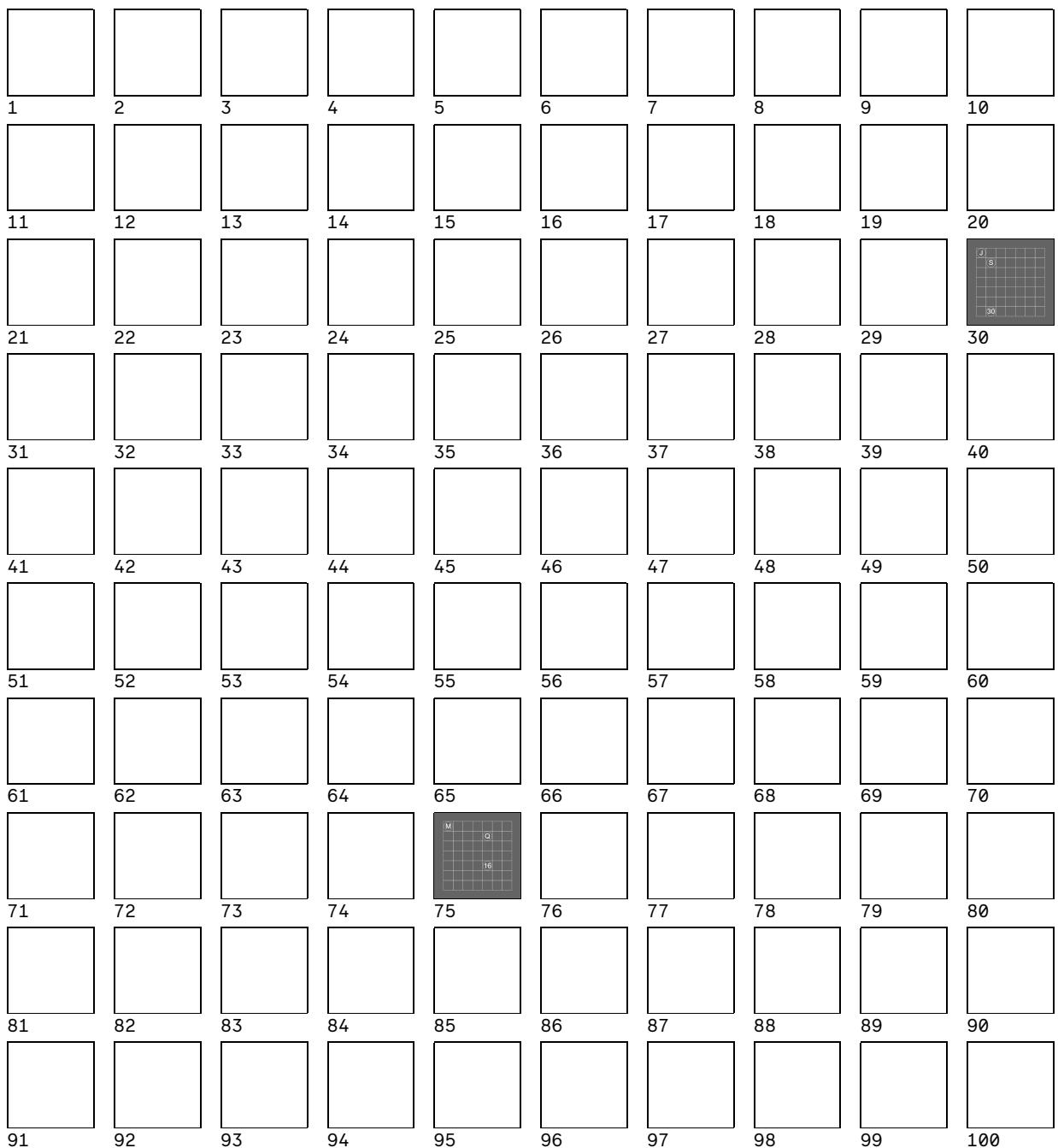
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 071

Exibe os 100 primeiros dias do ano.

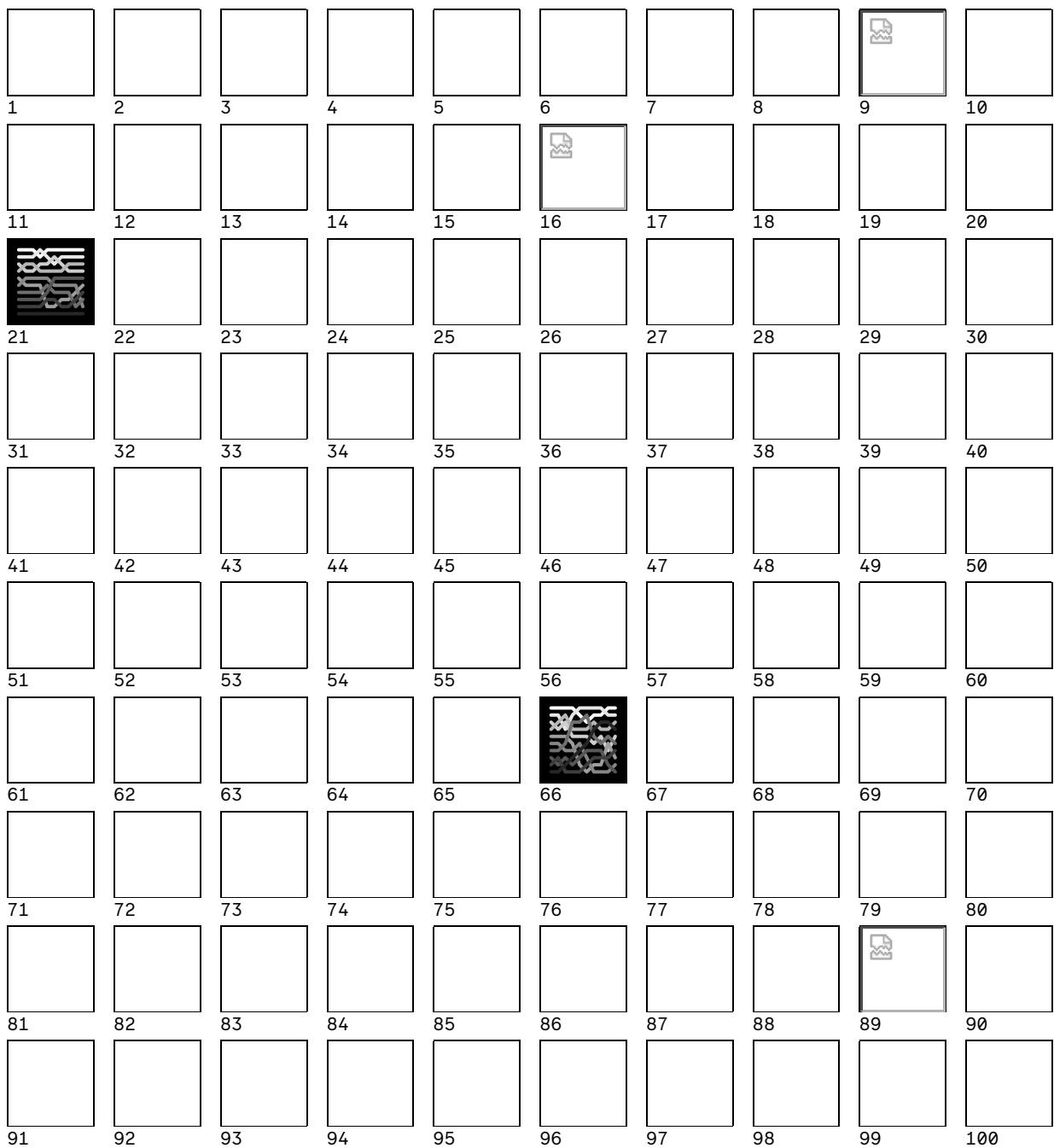
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 072

Faz o cruzamento entre duas linhas a cada valor da contagem

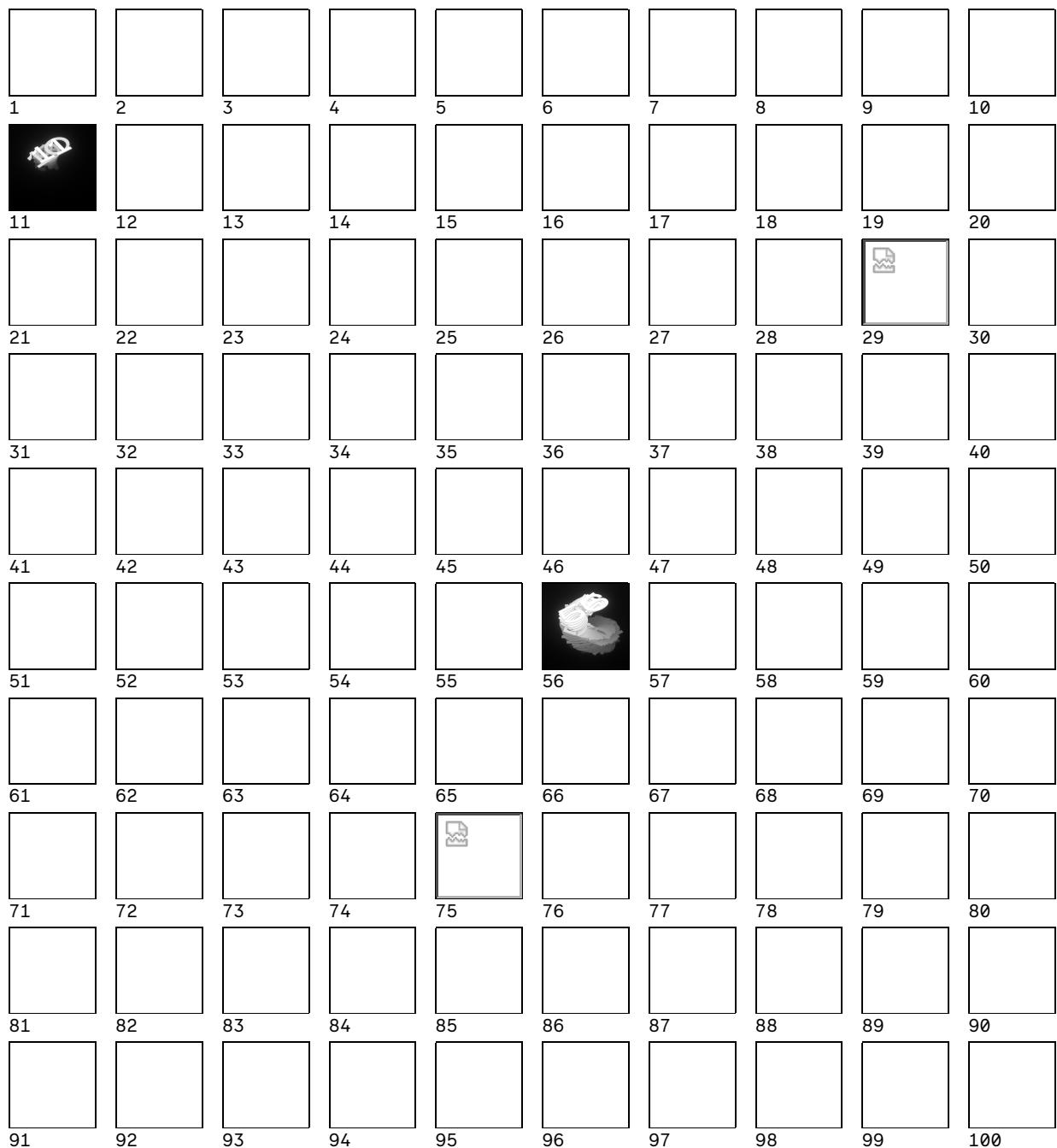
AUTORIA) JOÃO GENEROSO  
LINK) JOAOGENEROSO.COM  
PLATAFORMA) P5.JS



# 073

Adiciona um número correspondente à contagem, enquanto os anteriores gradualmente desaparecem em uma espiral descendente.

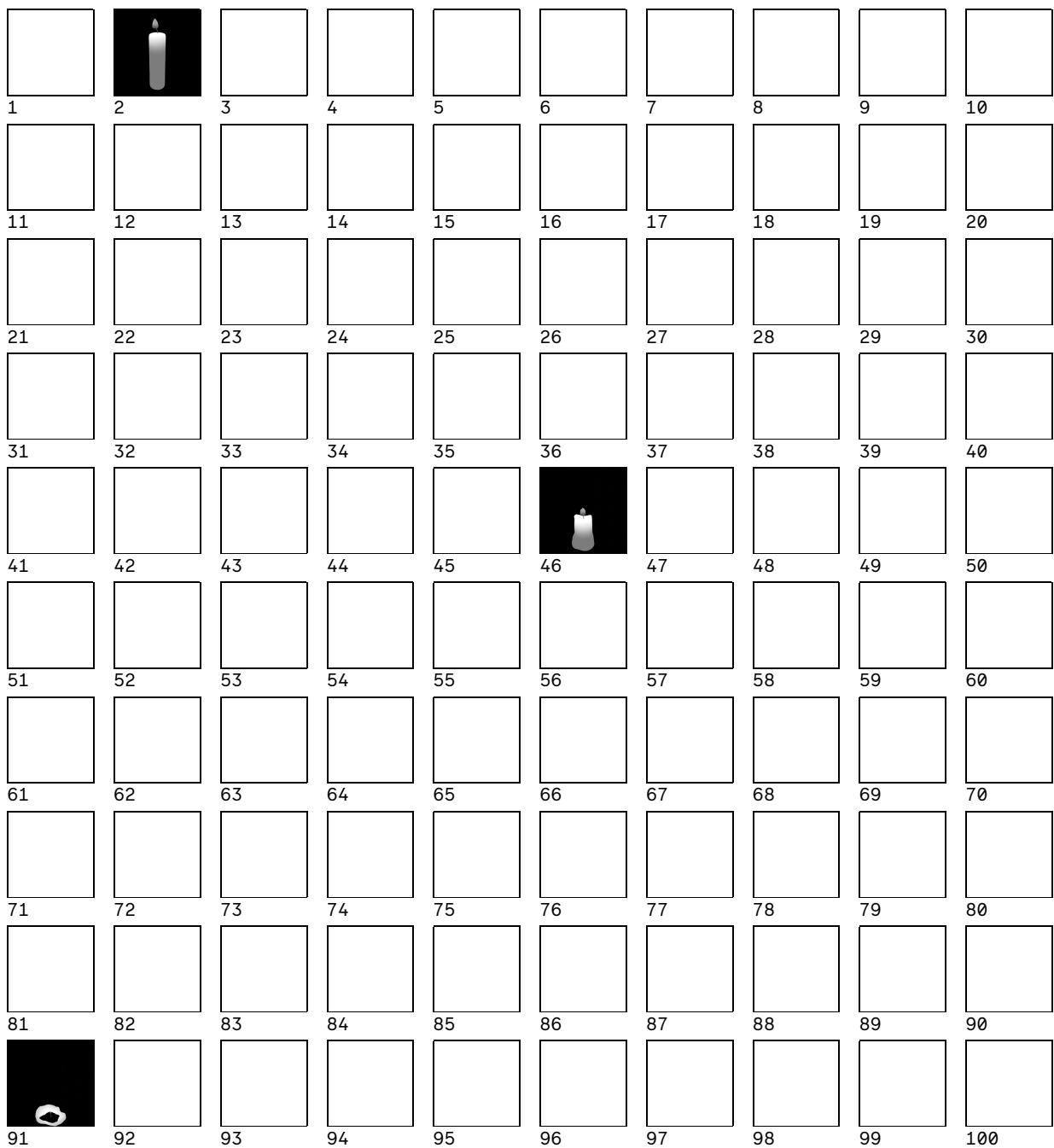
AUTORIA) JOÃO GENEROSO  
LINK) JOAOGENEROSO.COM  
PLATAFORMA) GEOMETRY NODES



# 074

Uma vela que derrete conforme a contagem avança, desaparecendo completamente ao chegar no número 100.

AUTORIA) JOÃO GENEROSO  
LINK) JOAOGENEROSO.COM  
PLATAFORMA) GEOMETRY NODES



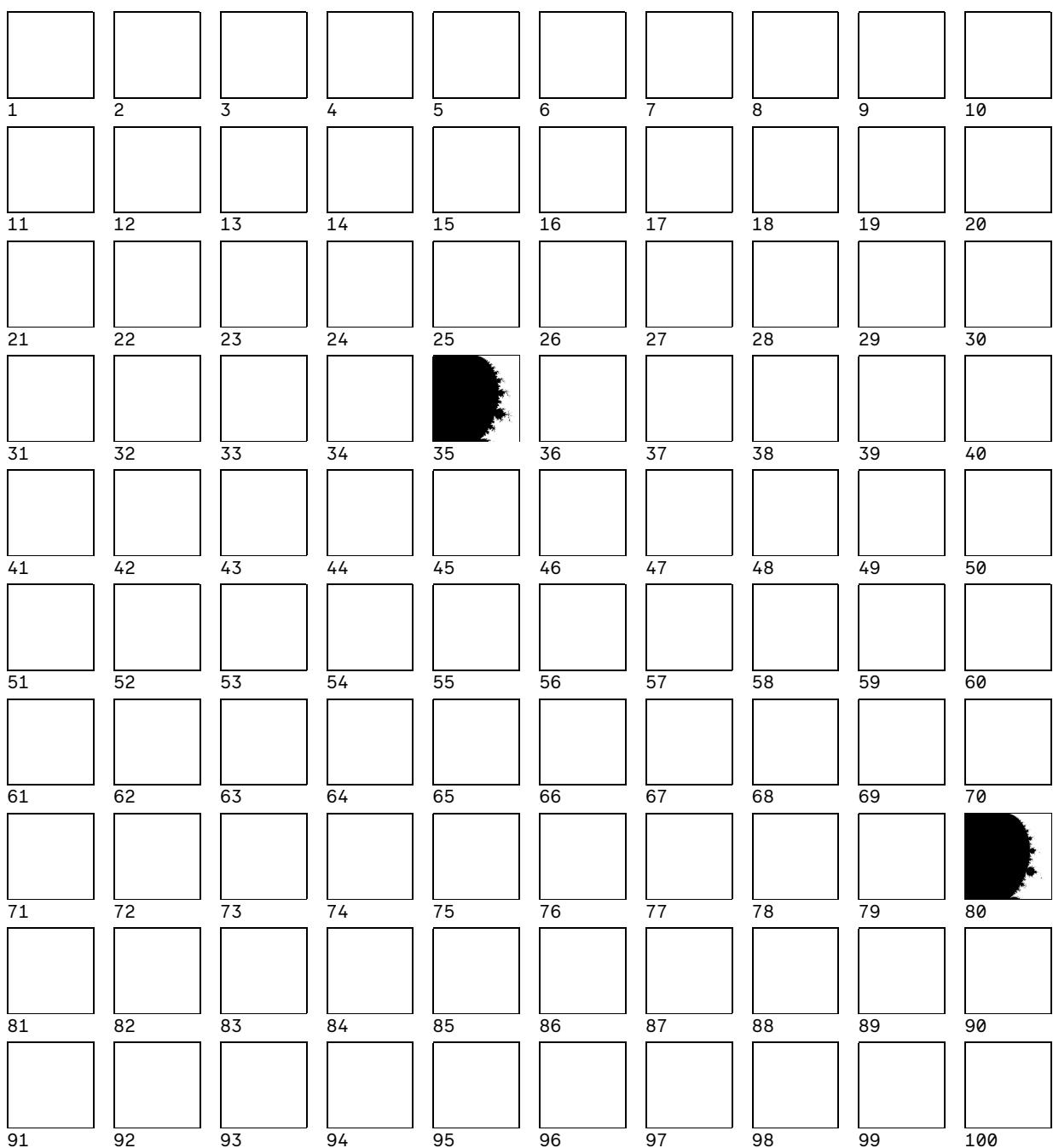
# 075

Desenhando fractal do conjunto mandelbrot para reticulado  $[0, 0.5] \times [0, 0.5]$ , onde pra cada i interações de 1 até 100 são computados pontos  $(x, y)$  para os quais  $x^2 + y^2 < 2^2$  pintados de preto.  
Imagens criada com módulo próprio PYIMM.

AUTORIA WANDESON RICARDO (WSRICARDO)

LINK GITHUB.COM/WSRICARDO

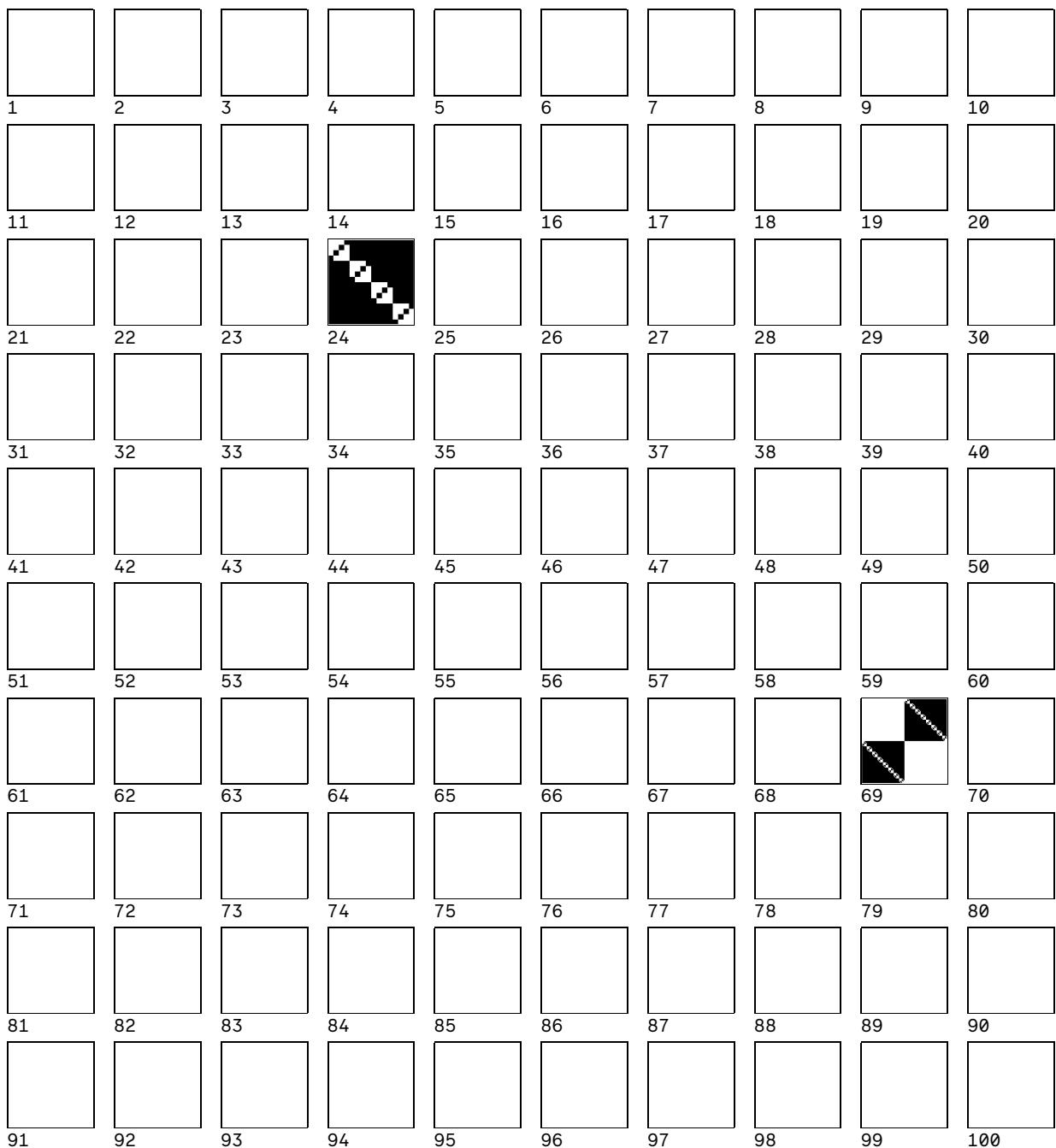
PLATAFORMA PYTHON



# 076

Desenha uma série de padrões a partir de valores obtidos da função " $(x, y) = ((x \wedge y)) / i$ ", onde  $i$ , varia de 1 a 100.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING



# 077

Realiza uma contagem de 1 a 100 por extenso,  
porém em ordem alfabética.

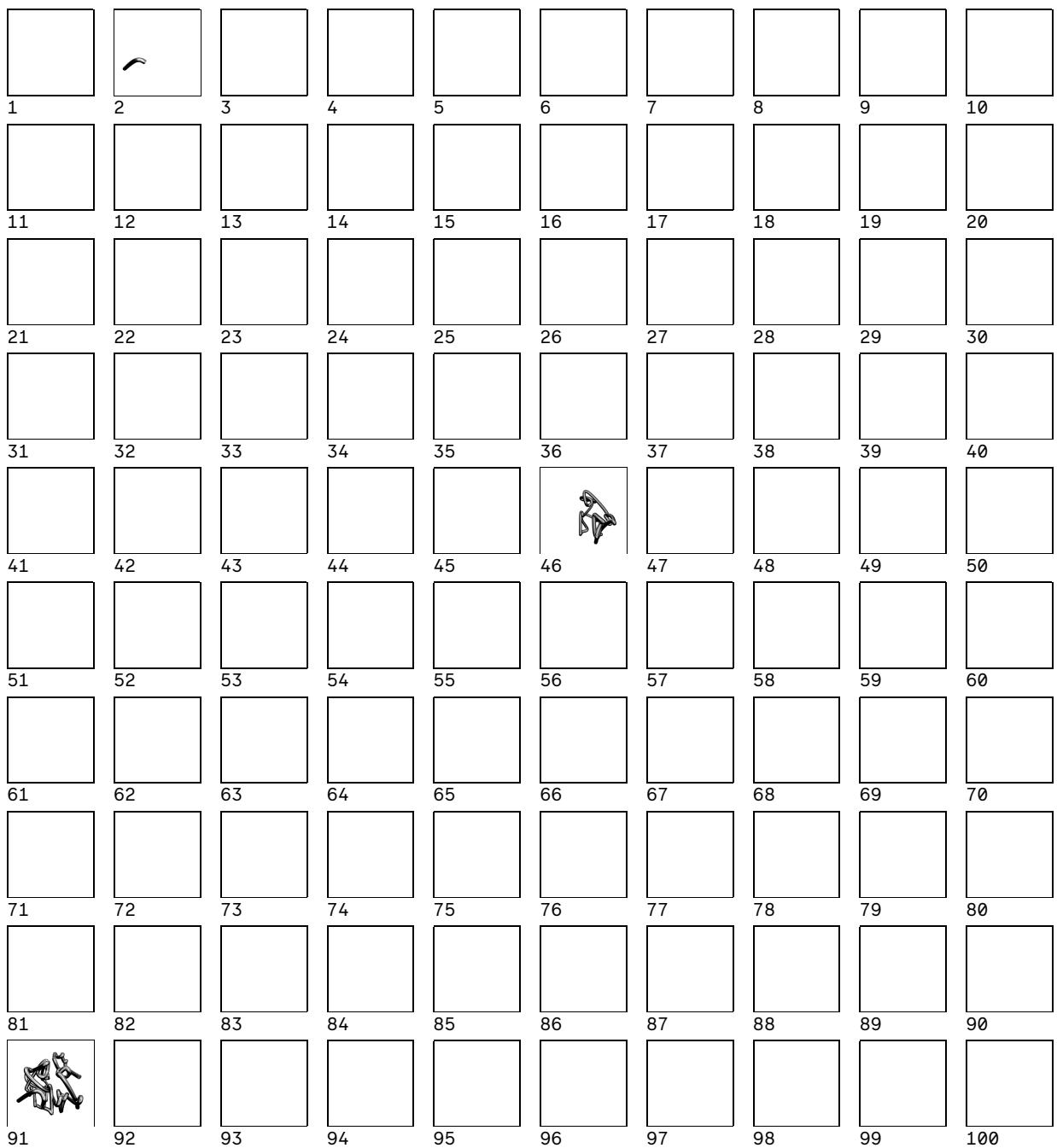
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		DEZ							
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
						SESSENTA			
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 078

Cria uma linha em um espaço 3D. Para cada valor da contagem acrescenta um segmento na linha.

AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) GEOMETRY NODES



079

Gera uma lista dos 100 albuns mais ouvidos no nos  
últimos 365 dias de um usuário do Last.fm.

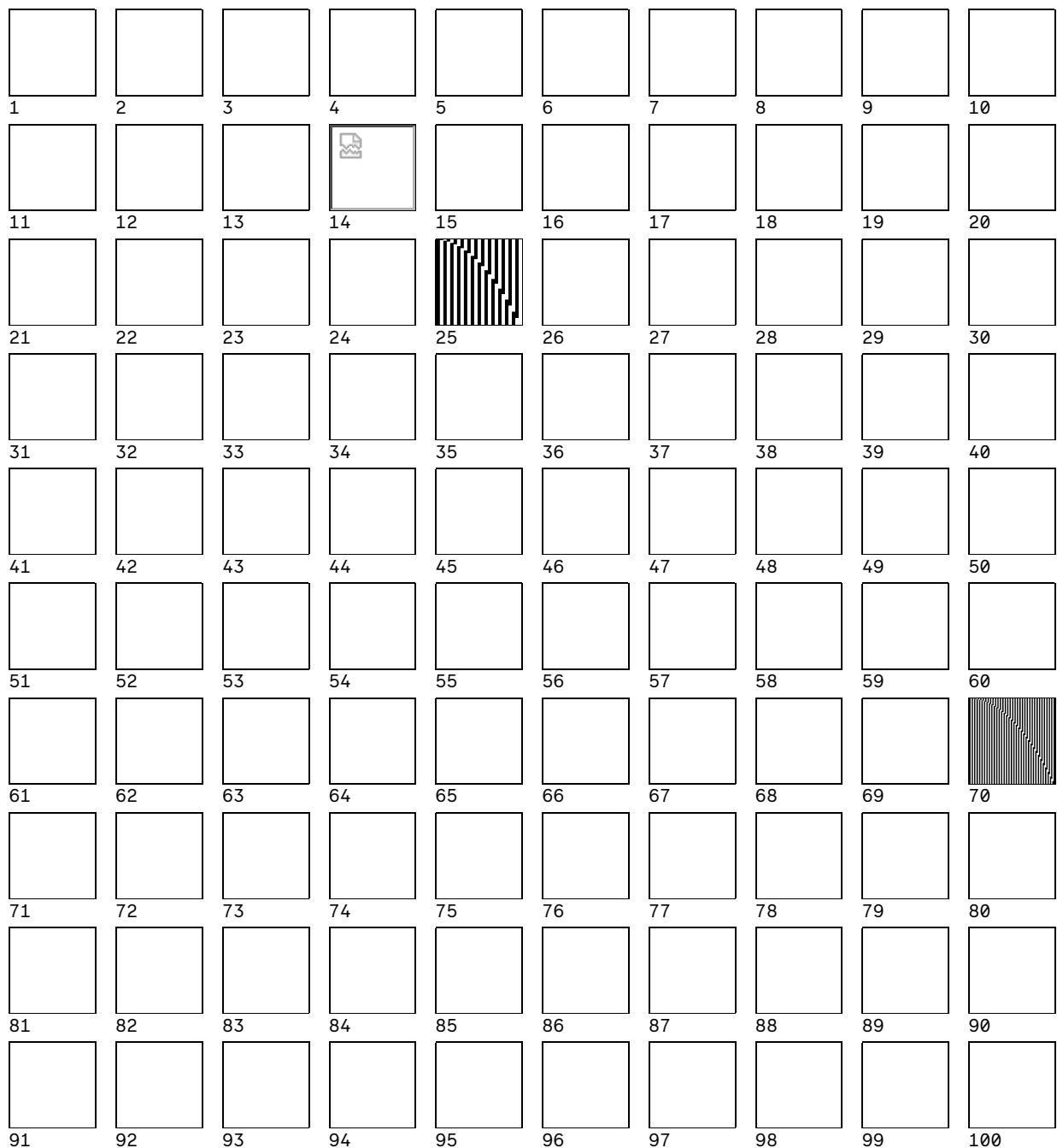
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PYTHON

A grid of 100 empty squares arranged in 10 rows and 10 columns. Each square contains a number from 1 to 100. The numbers are arranged as follows: Row 1: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10; Row 2: 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20; Row 3: 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30; Row 4: 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40; Row 5: 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50; Row 6: 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60; Row 7: 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70; Row 8: 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80; Row 9: 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90; Row 10: 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. In the center of the grid, between squares 25 and 36, is a small image of a person's face.

# 080

Para cada valor contagem apresenta uma série de barras relativa a esse valor. Cada uma das barras tem a sua altura baseada no quadrado do valor da sua ordem.

AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 081

Cria uma lista de 100 IP únicos com sua relação geoespacial. Para cada valor da contagem, exibe um número de IP da lista com um mapa da sua localização aproximada na superfície da terra ao fundo.

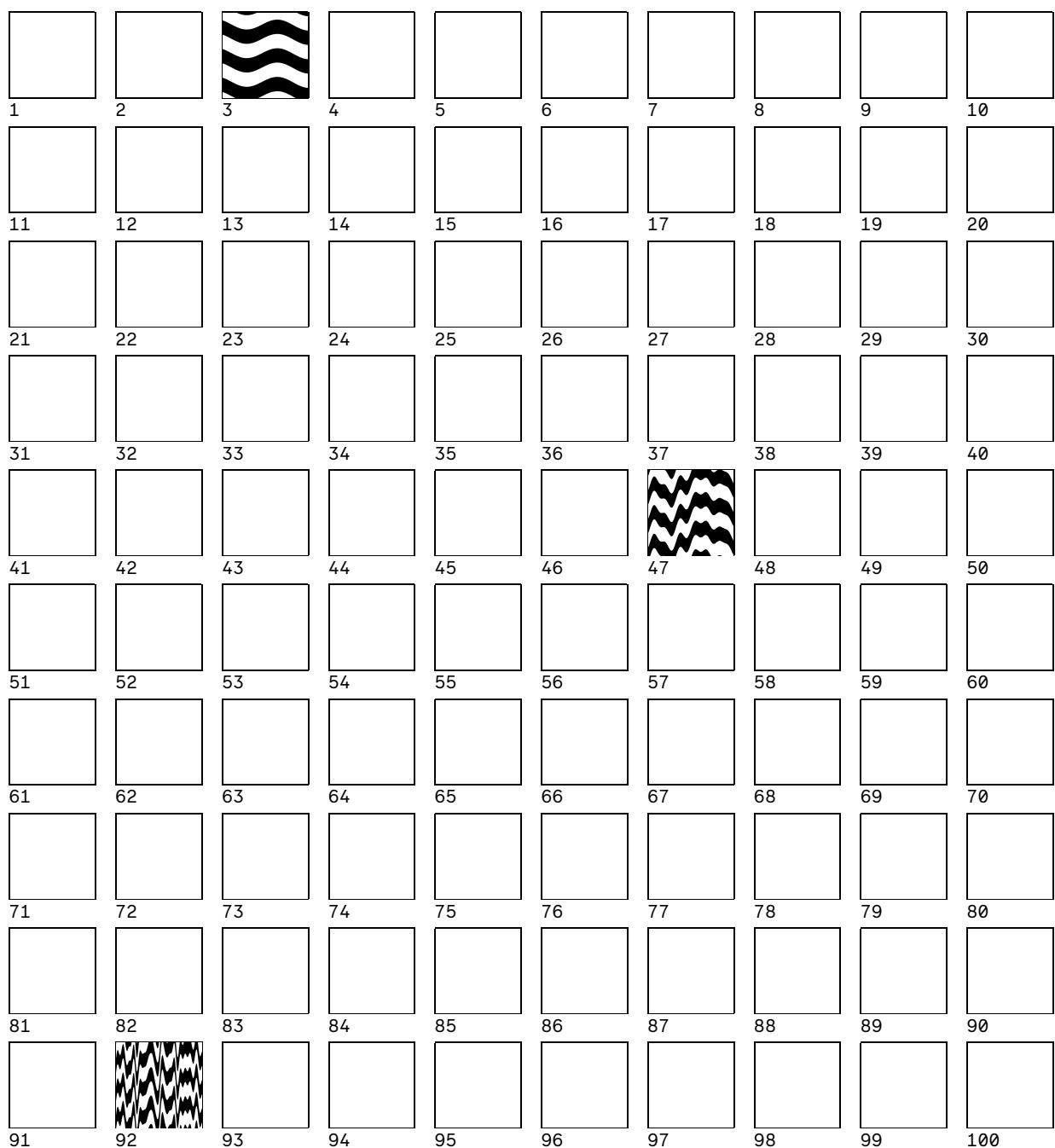
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PYTHON, P5.JS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 082

Cria uma série de ondas para cada valor da contagem. As ondas de cada contagem é resultado da soma dos parametros das ondas da contagem anterior com novos parâmetros.

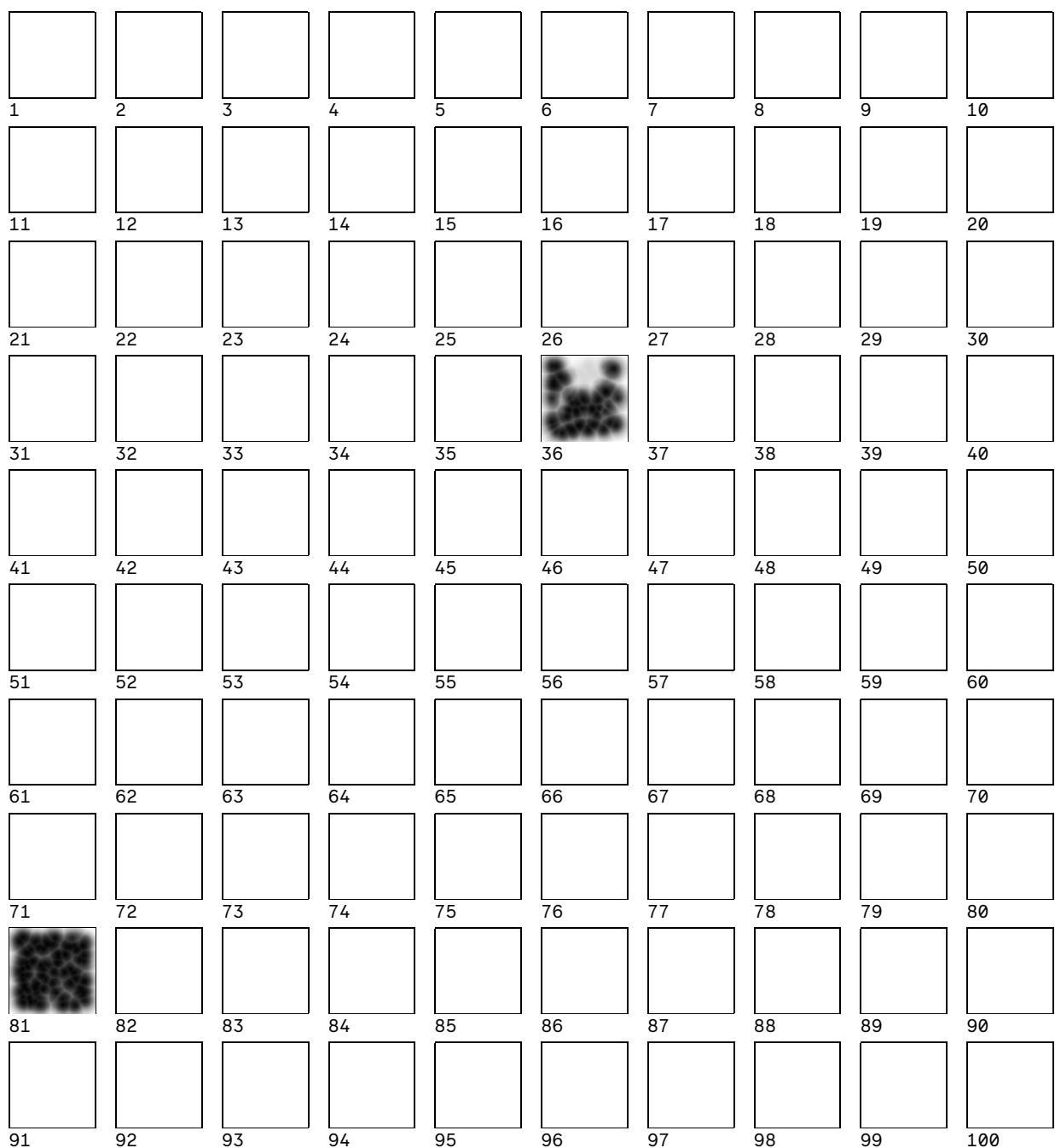
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 083

Visualiza um ruído de voronoy para cada valor da contagem.

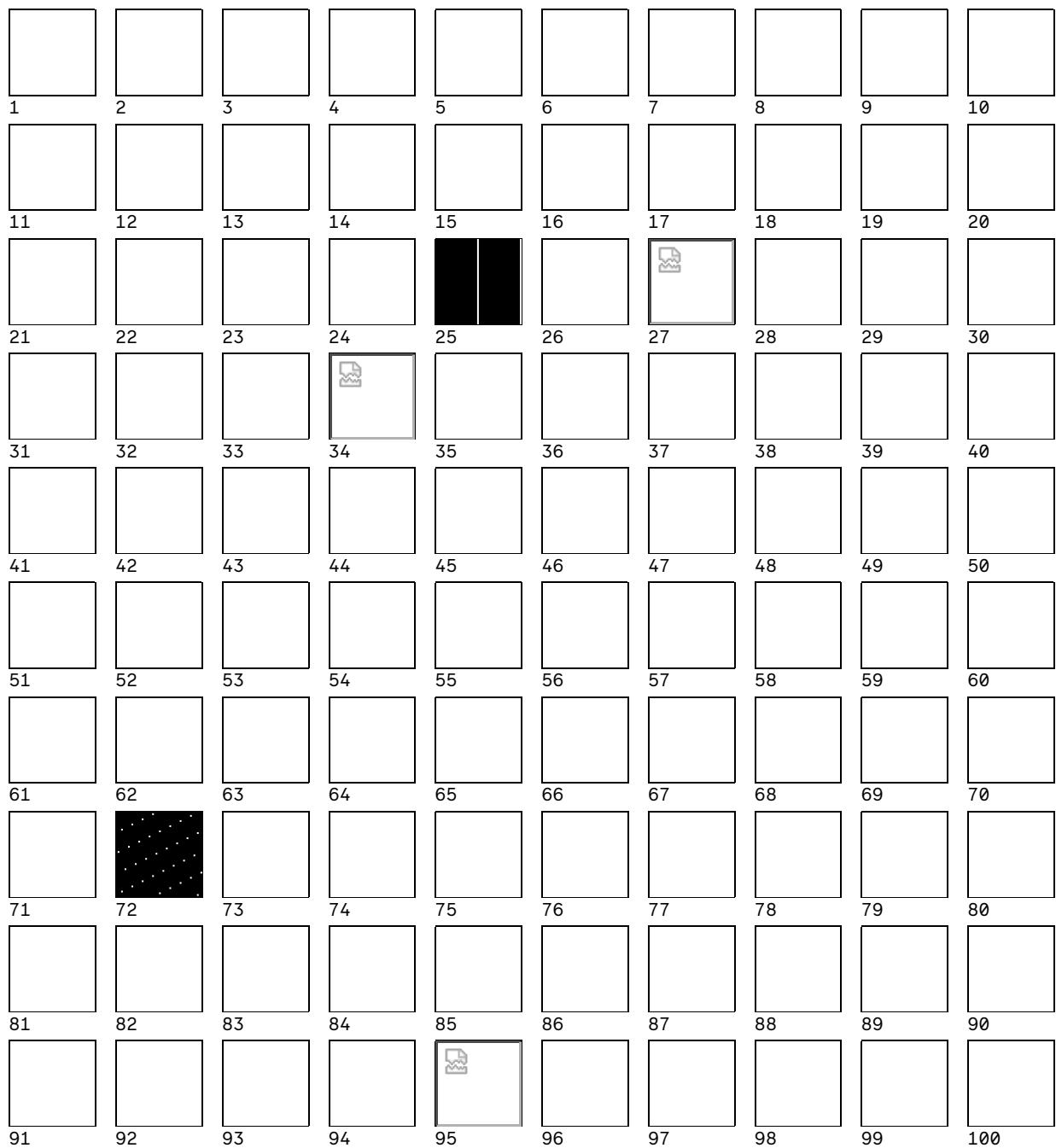
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 084

Cria uma grade de 50 x 50 quadrados. A cada valor da contagem somente os quadrados que tiverem um posicionamento múltiplo ao valor da contagem são pintados de branco.

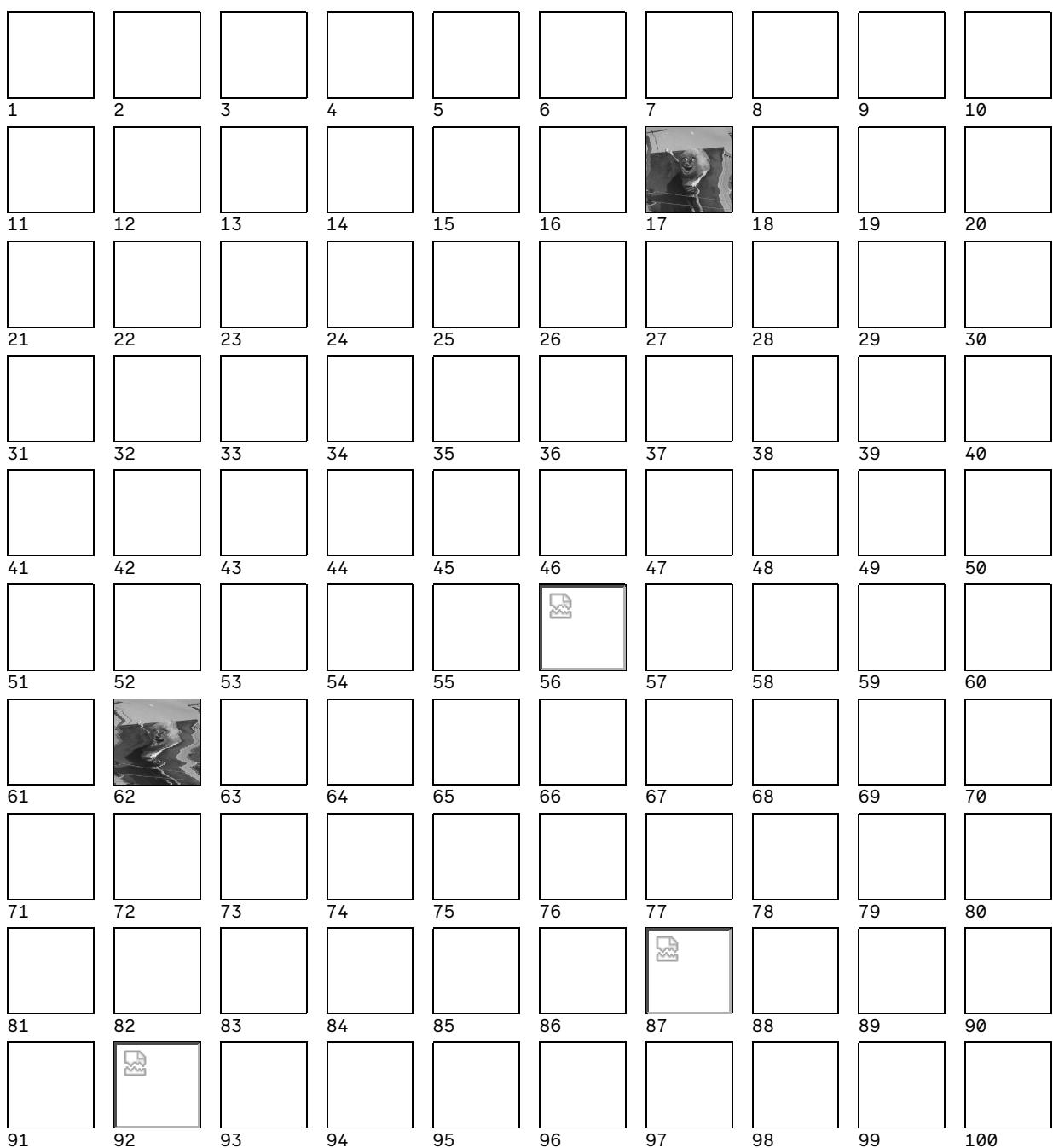
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 085

Corta uma imagem em 100 fatias horizontais. A cada valor da contagem desloca horizontalmente cada uma das fatias.

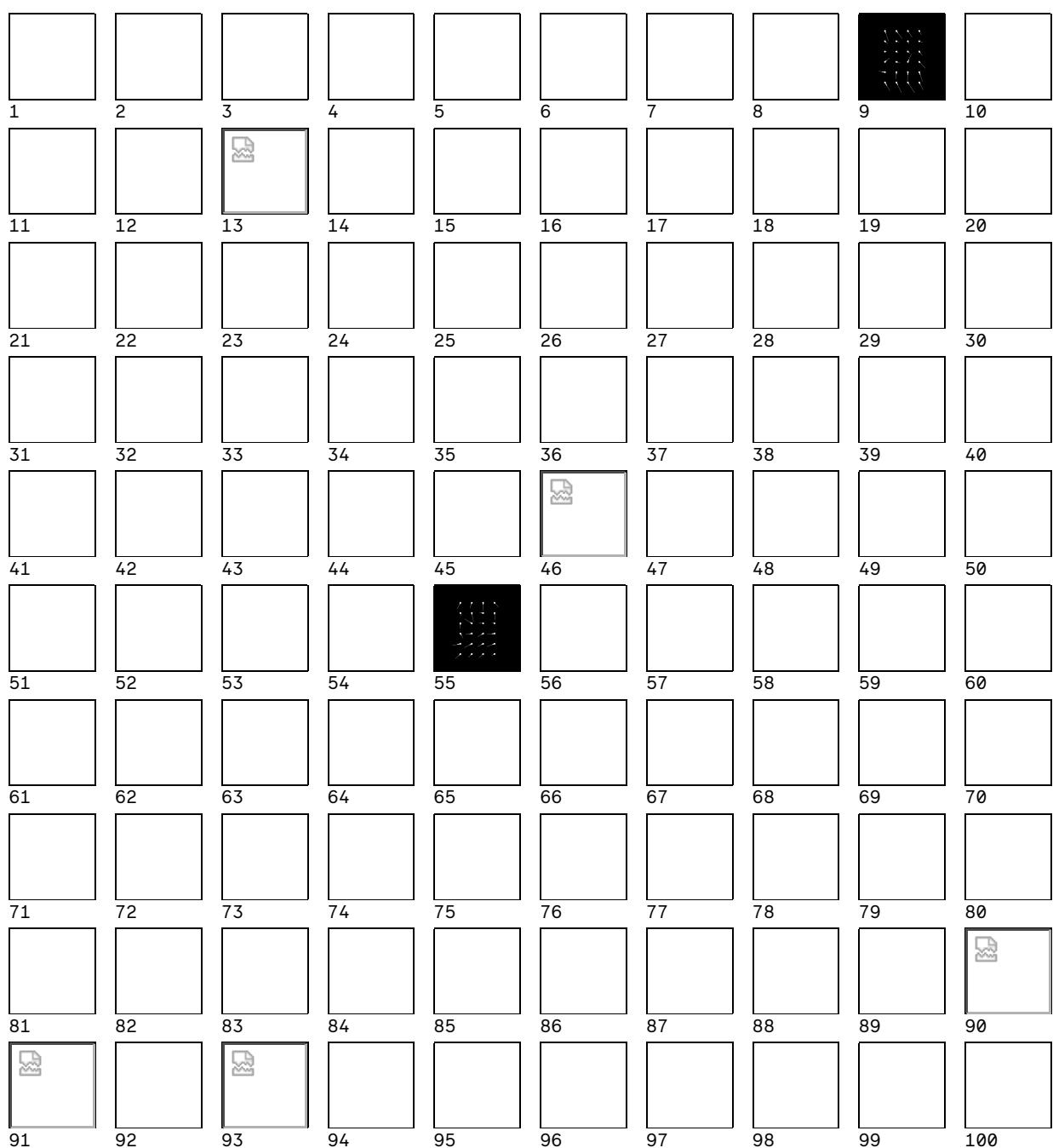
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 086

Para cada valor da contagem uma visualização do vento na cidade de Salvador, Bahia, nos 100 primeiros dias do ano de 2023. Cada ponto indica um horário do dia e de cada um saem duas linhas na direção do vento naquele horário, a mais grossa representa a velocidade média e a mais fina a velocidade da rajada mais forte.

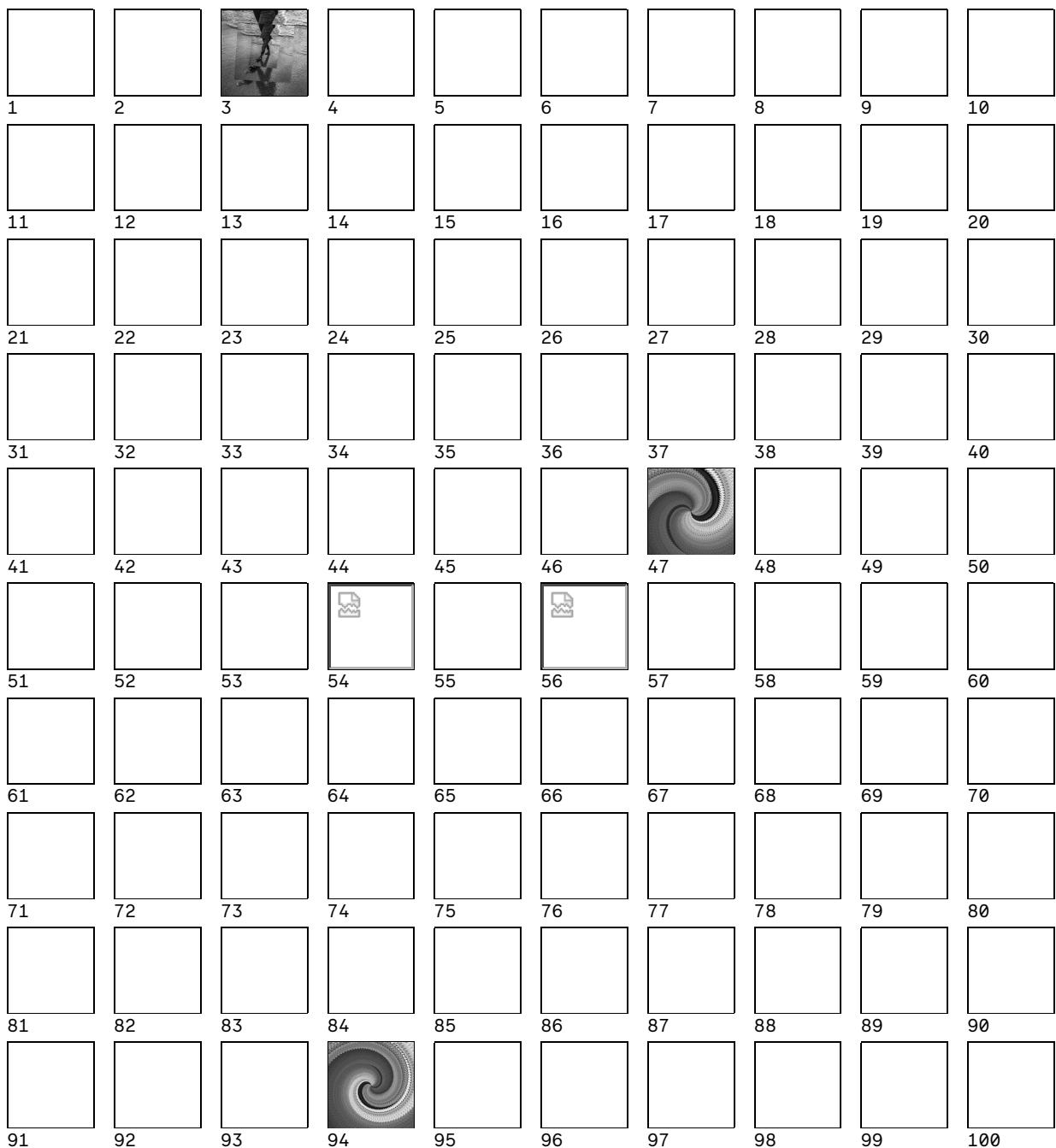
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 087

Copia e rotaciona uma foto n vezes de acordo com o valor da contagem.

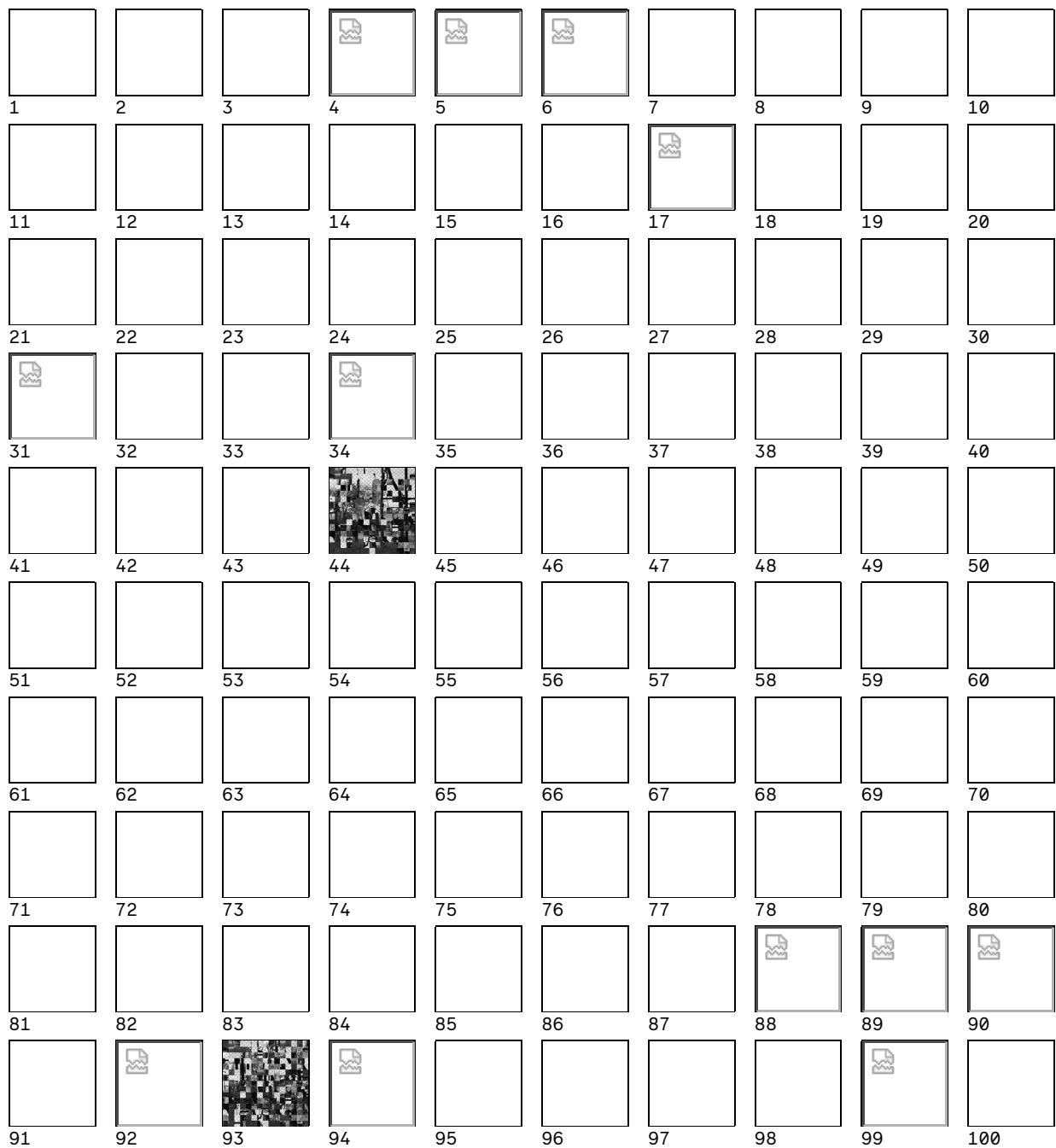
AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
LINK) GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA) PROCESSING



# 088

Recorta uma imagem em 225 quadrados. A cada valor da contagem realiza a troca de lugar entre 2 recortes. Os recortes só podem ser trocados apenas 1 vez.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 089

Um traço para cada valor da contagem agrupados em grupos de 4 traços, onde o quarto traço é feito na diagonal fechando aquele grupo.

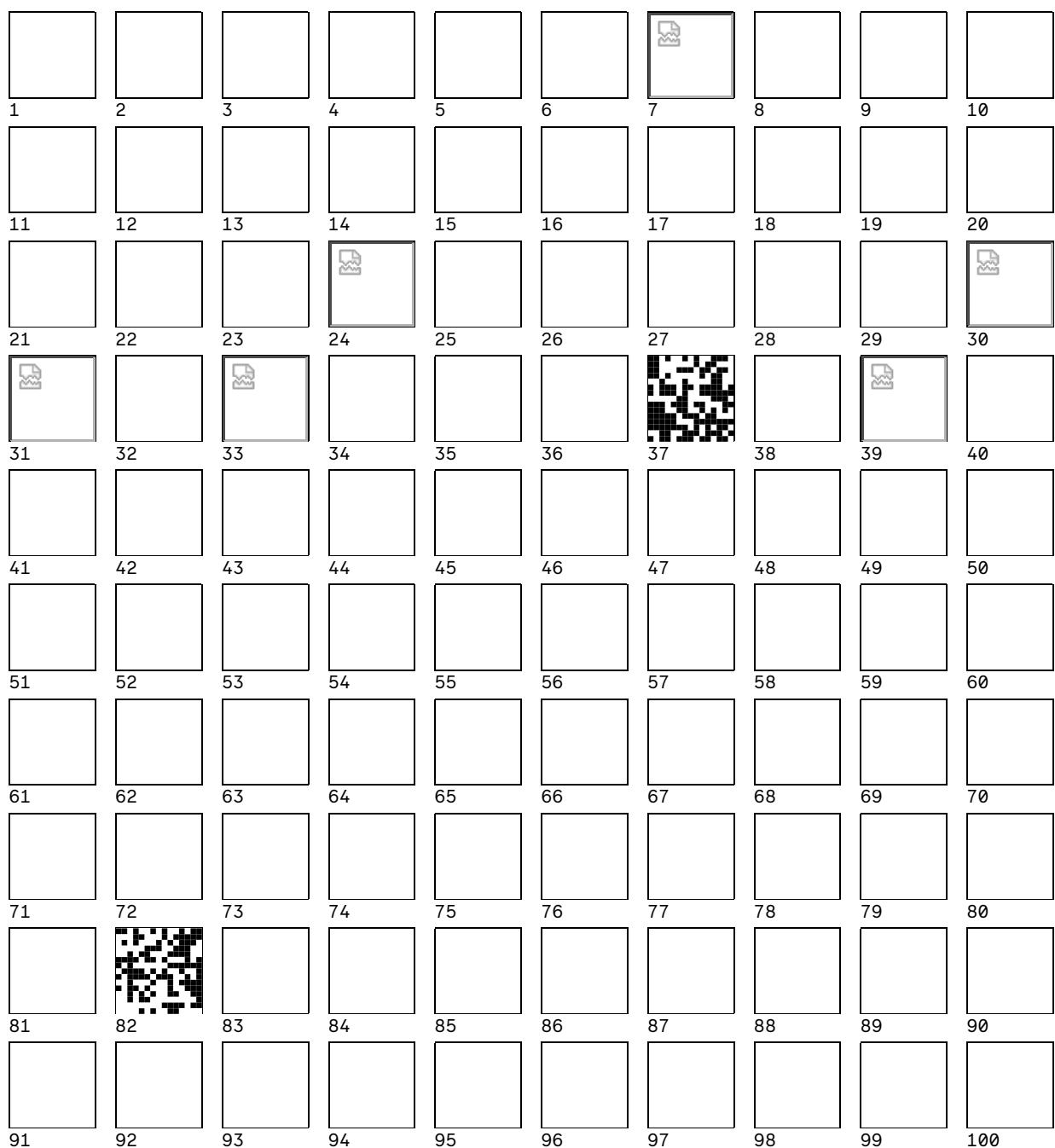
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 090

Cria uma grade e a cada valor da contagem escolhe uma celula aleatória da grade e analisa a cor das células vizinhas. Se a cor for preto muda para branco e se for branco muda para preto.

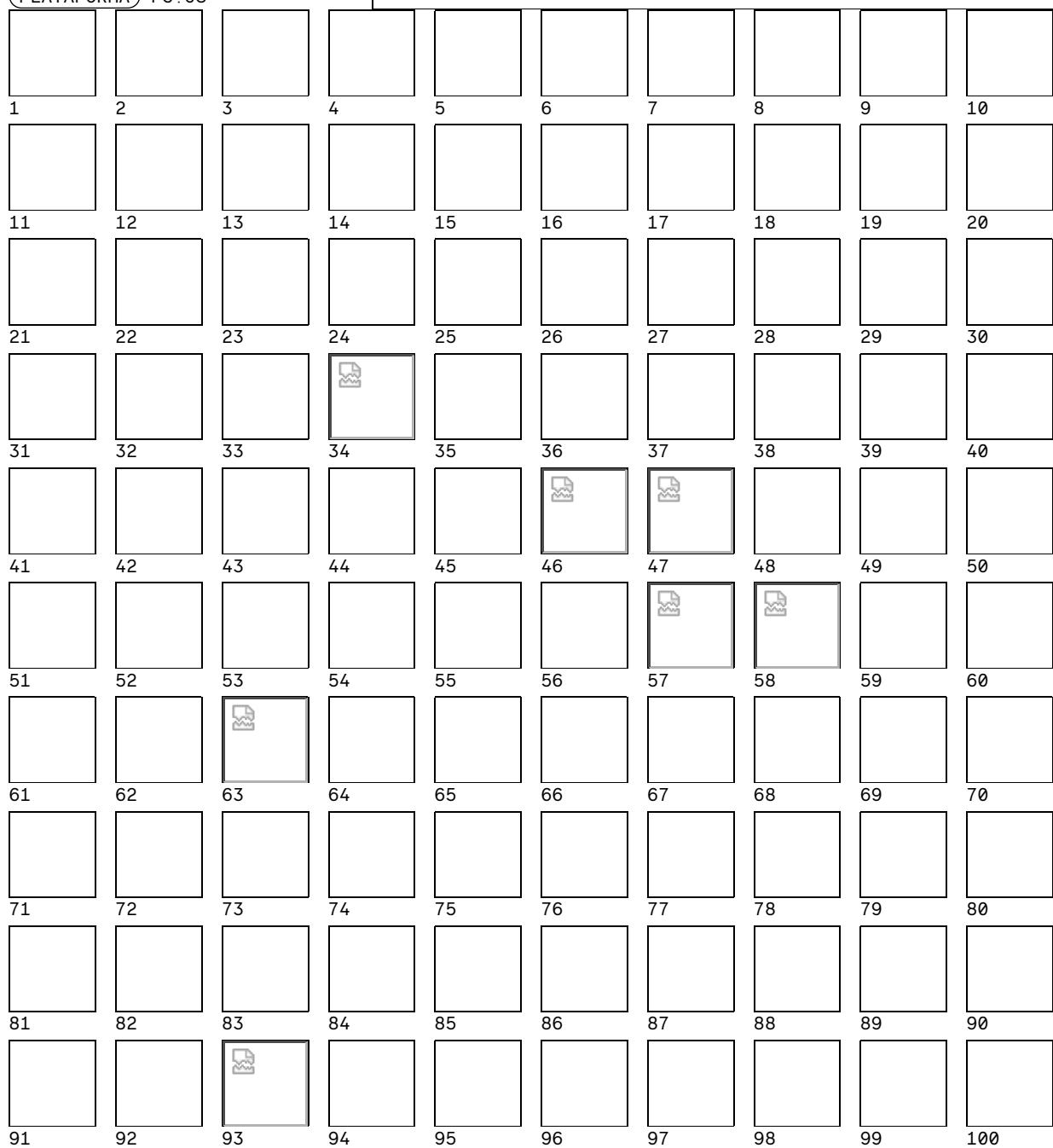
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 091

No primeiro valor da contagem desenha alguma dessas possibilidades: quadrado, xis ou cruz. A cada novo valor da contagem escolhe quatro pontos mais distantes do centro a partir dos elementos desenhados anteriormente. Desenha nesses 4 pontos novos elementos. Caso o desenho se aproxime da borda, retorna ao centro. A cada valor o traço também fica mais espesso.

(AUTORIA) GUILHERME VIEIRA  
(LINK) [GUILHERMEVIEIRA.INFO](http://GUILHERMEVIEIRA.INFO)  
(PLATAFORMA) P5.JS



# 092

Cria um efeito de caleidoscópio, a quantidade de imagens espelhadas é proporcional ao valor da contagem.

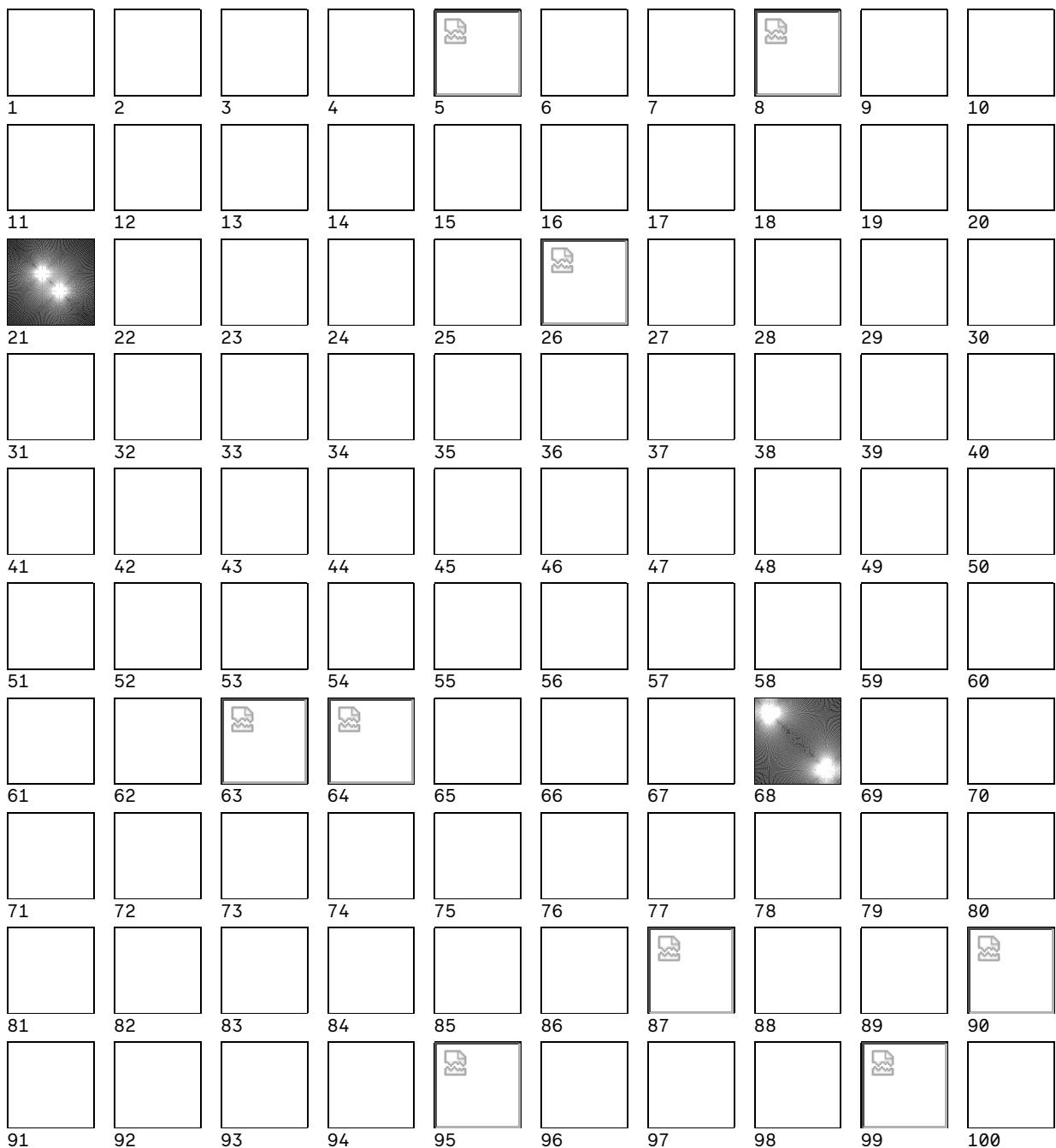
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	

# 093

Cria dois conjuntos de linhas que vão de um centro comum para a extremidade. A cada valor da contagem cada um desses conjuntos de linhas se desloca para uma das extremidades da imagem. O deslocamento gera uma série de padrões moaré na imagem.

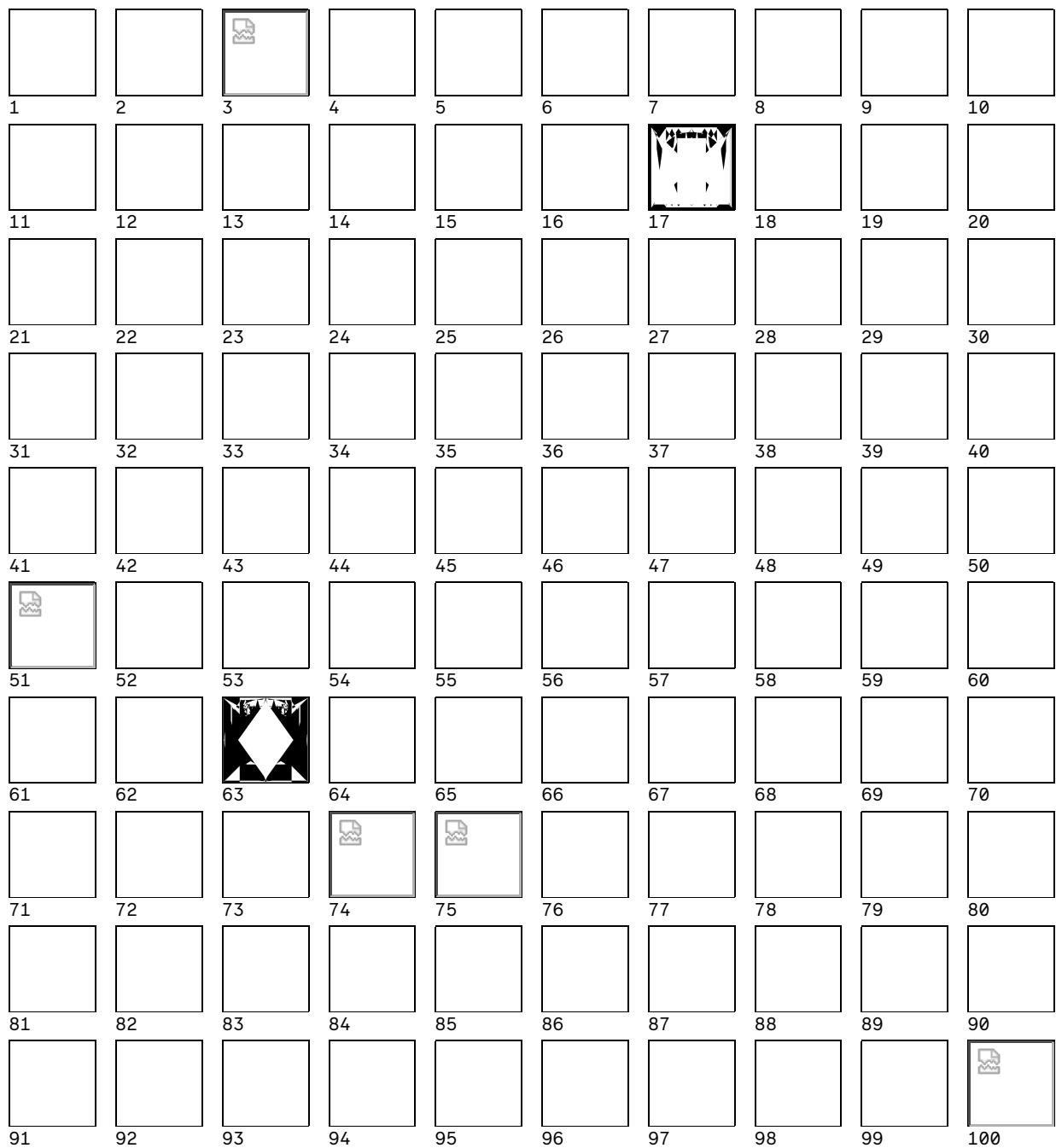
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING-PYTHON



# 094

Para cada valor da contagem escolhe um desenho geométrico entre 5 possibilidades. Os desenhos vão se sobrepondo com alternando entre os modos de mesclagem 'Blend' e 'Difference'.

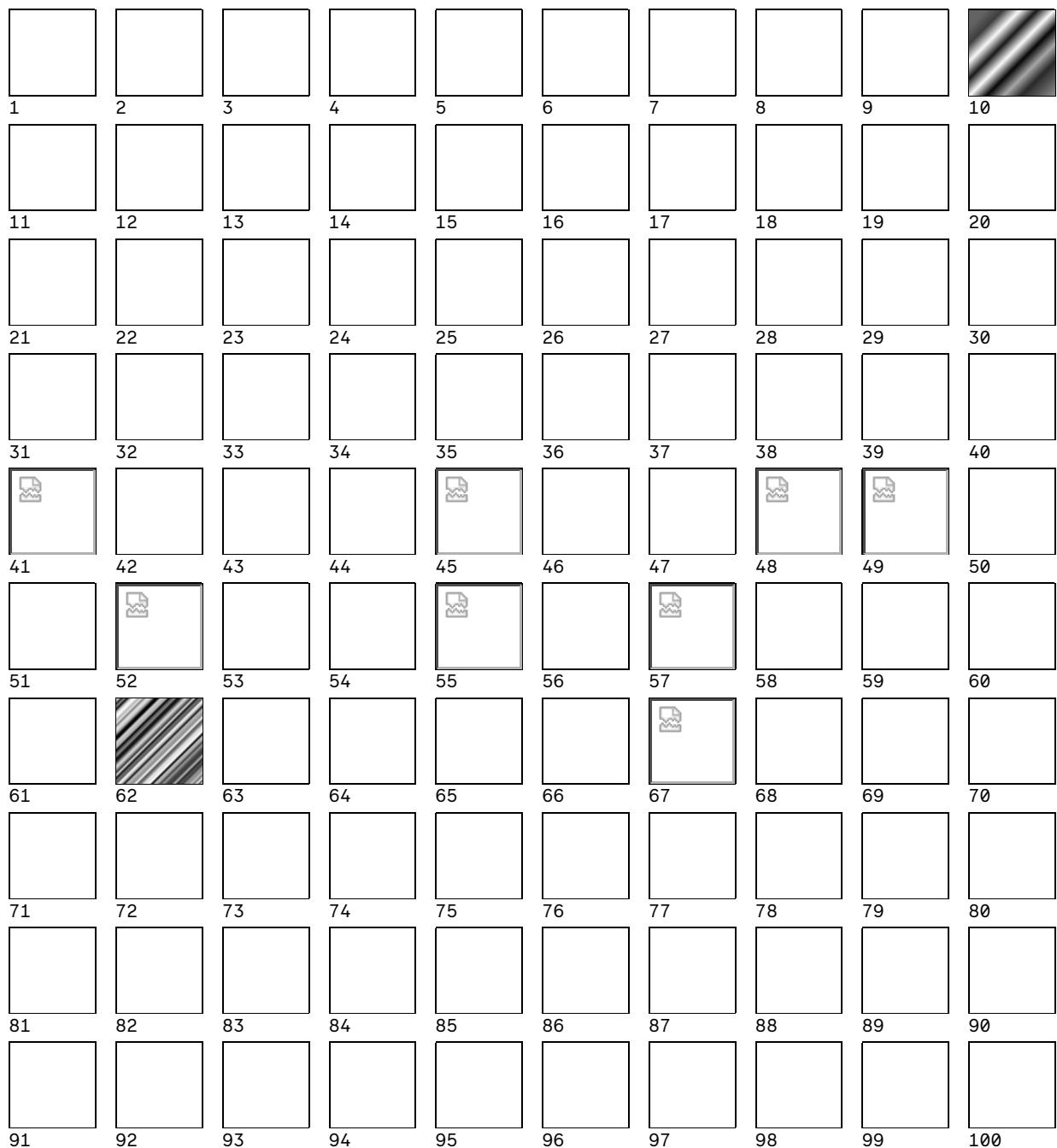
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING-PYTHON



# 095

Cria um gradiente do canto superior esquerdo ao canto inferior direito. A quantidade de tons do gradiente é proporcional ao valor da contagem.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS



# 096

Analisa a primeira parte do código das linhas de ônibus de São Paulo, onde os 2 últimos dígitos dessa parte do código devem ser equivalentes ao valor da contagem, ignorando-se letras. As linhas diurnas possuem fundo branco e as noturnas preto.

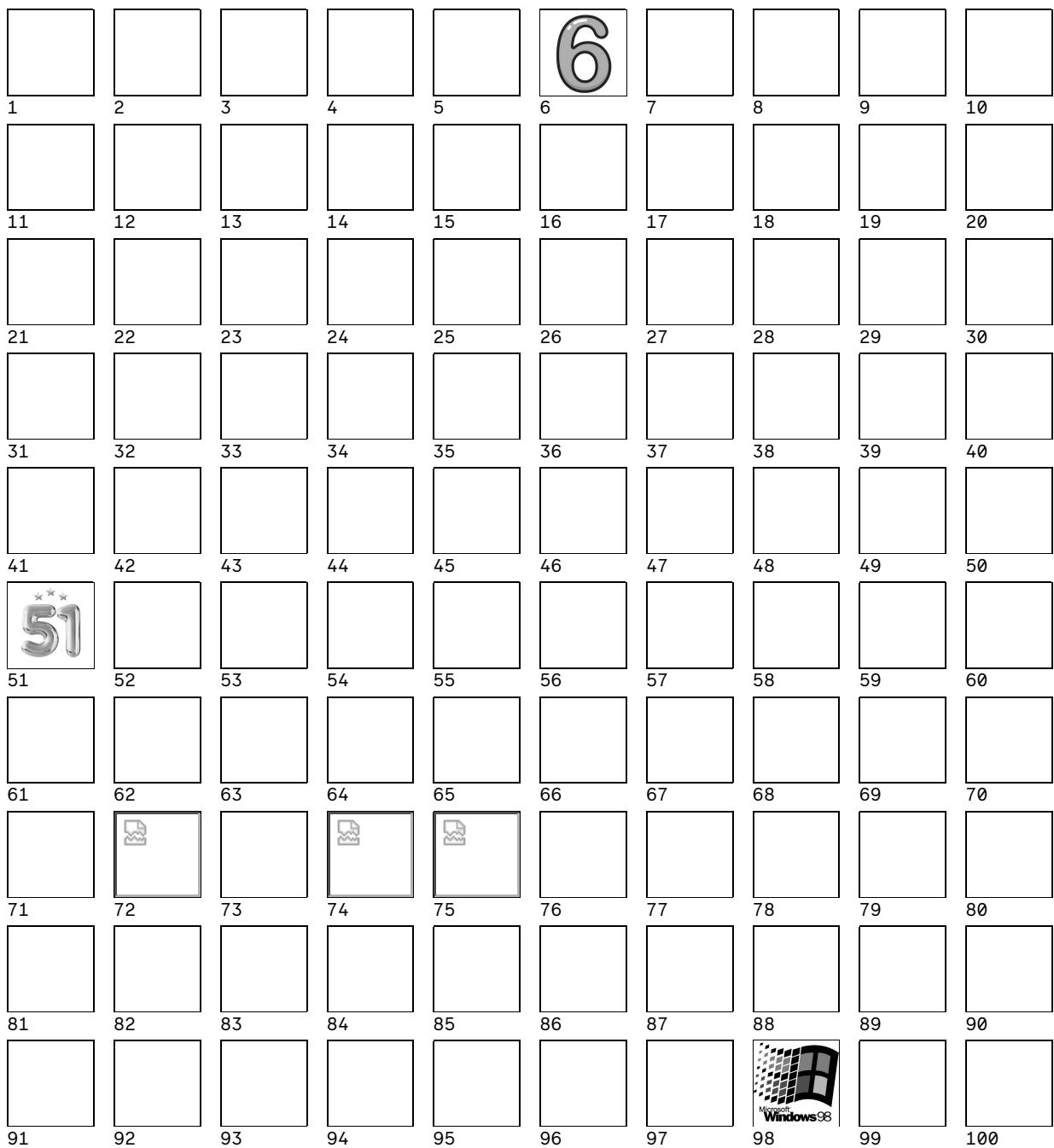
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3, PYTHON

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						N207-11			
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
					1756-10				
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 097

Para cada valor da contagem realiza uma busca por imagens no Duck Duck Go e retorna o primeiro resultado. Várias buscas foram realizadas utilizando parâmetros diferentes e as imagens finais são uma curadoria manual dos diferentes resultados.

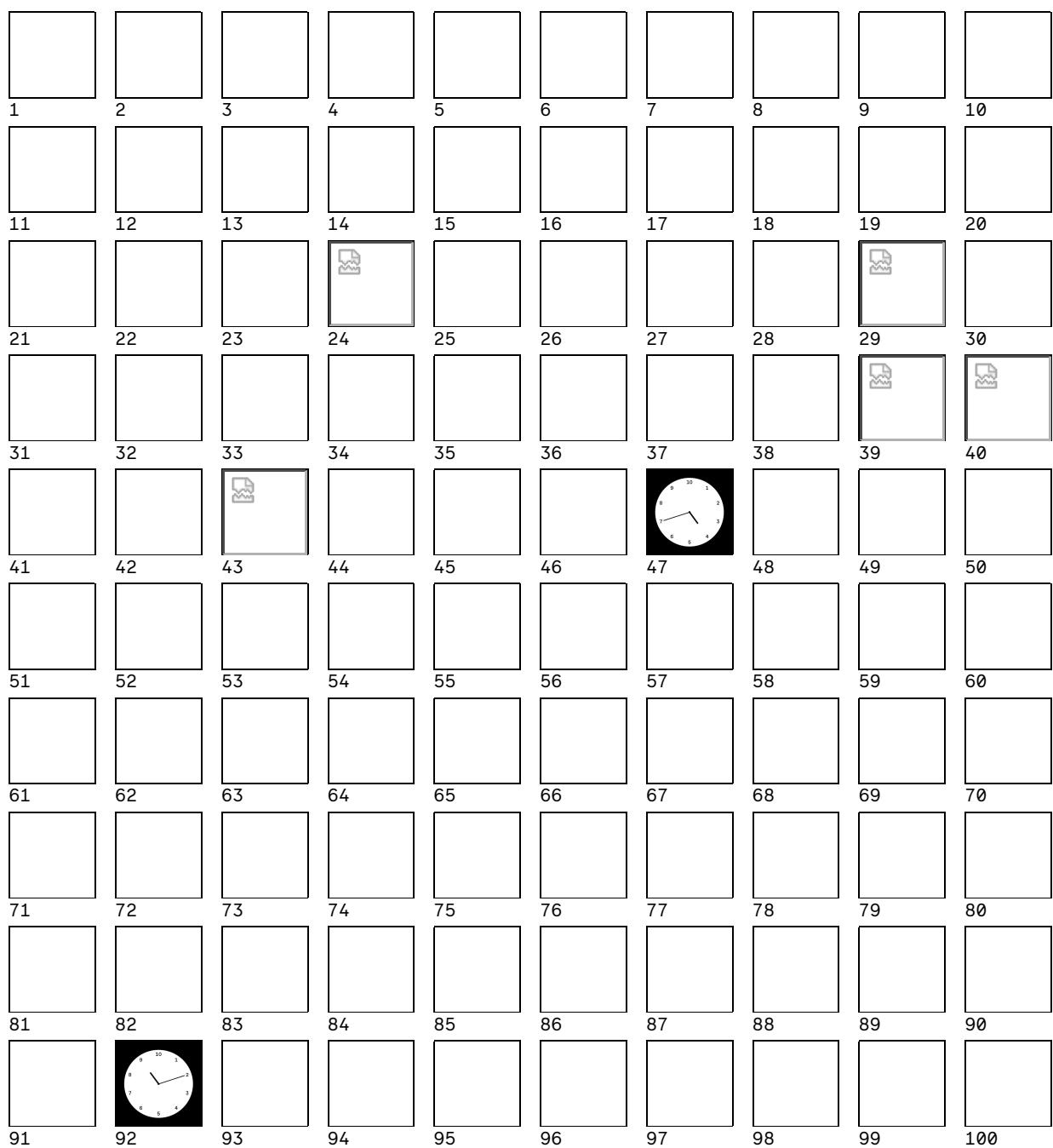
AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PYTHON



# 098

Inspirado no relógio analógico cria uma contagem onde o ponteiro menor indica as dezenas e o maior as unidades.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA NODEBOX 3



# 099

Cria aleatoriamente uma operação aritmética em que o resultado é igual ao valor da contagem.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA P5.JS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	23+13	37	38	39
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

# 100

Em um primeiro código pega uma imagem aleatoria de cada uma das contagens de 1 a 99 e atribui um valor de brilho para imagem, quanto mais pixels claros mais brilho a imagem tem. Em um segundo utiliza as informações do primeiro para reticular com as imagens da contagem um vídeo de uma pessoa batendo palmas. Esta contagem é também um agradecimento a todos que participaram desse projeto.

AUTORIA GUILHERME VIEIRA  
LINK GUILHERMEVIEIRA.INFO  
PLATAFORMA PROCESSING, PYTHON

