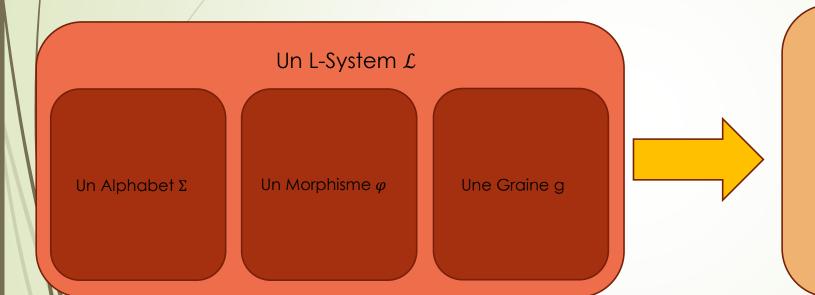


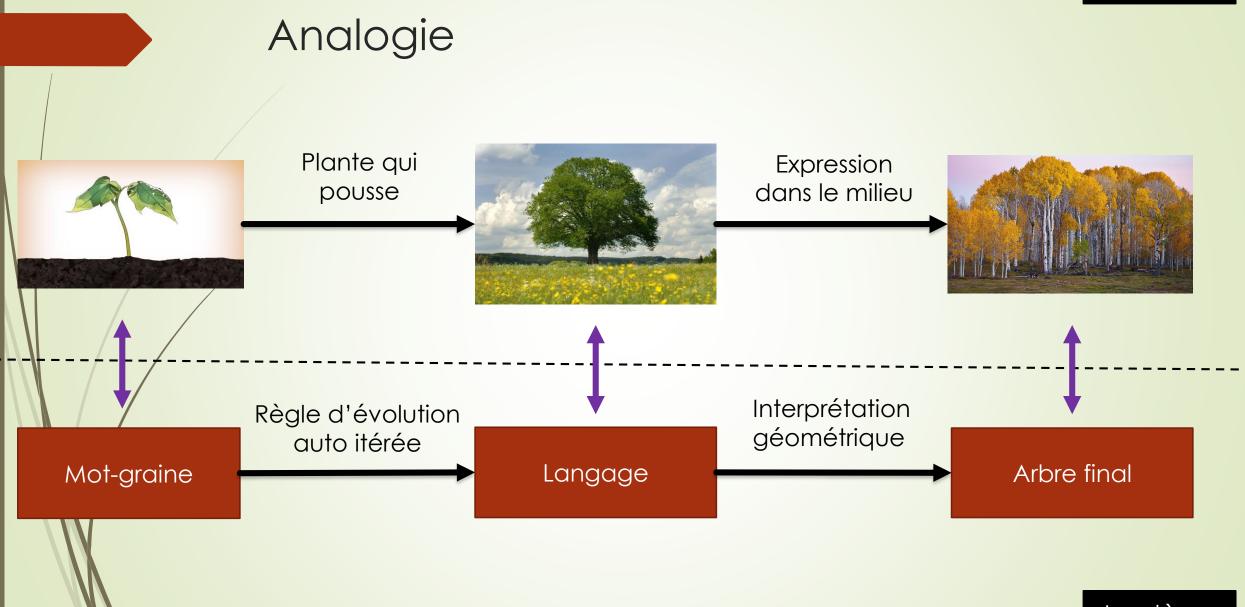


Présentation formelle



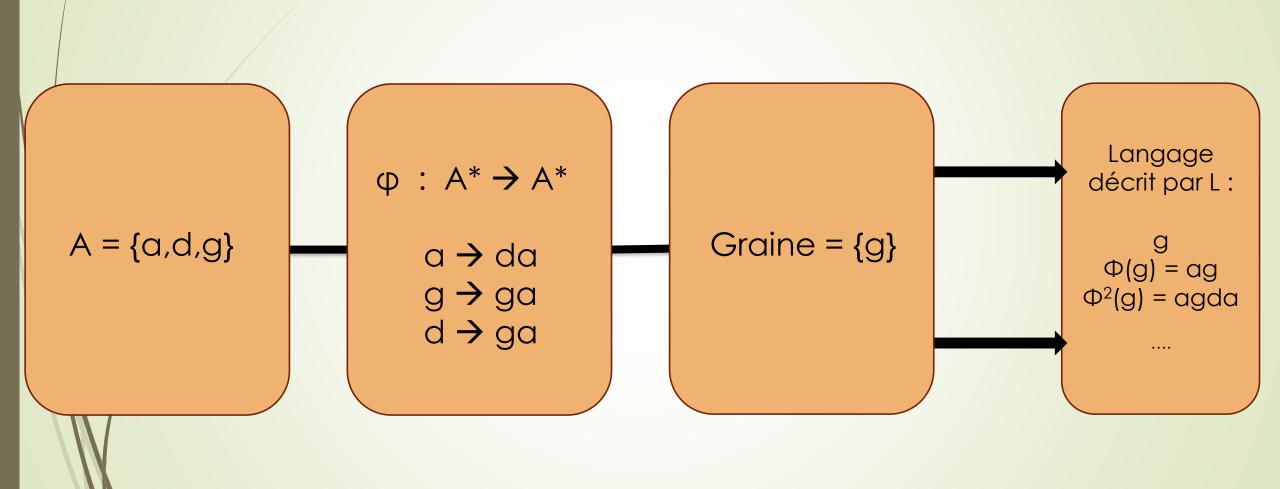
Langage caractérisé par £

 $L = \{\phi^{n}(g), n \in N^{*}\}$



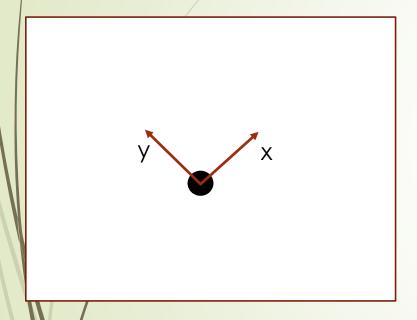
L système

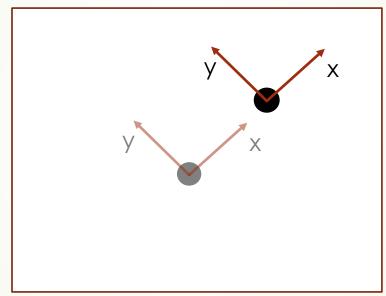
Un premier exemple de L-système

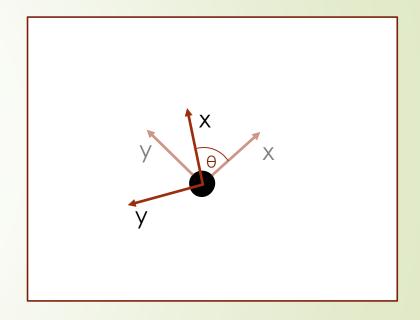


Interprétation en 2D

Module turtle







Sauvegarder l'état Recharger l'état

Avancer

Tourner

Exemple d'arbre en 2D obtenu

Génération:

 $A = \{X,F,+,-,[,]\}$ Graine = {X}

$$\phi(X) = F[[-X][+X]]F[+FX]-X$$

$$\phi(F) = FF$$

<u>Interprétation:</u>

F: avancer

+: tourner de 30° vers la gauche

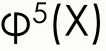
- : tourner de 30° vers la droite

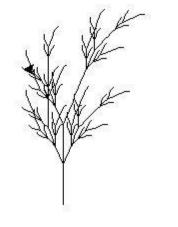
[:sauvegarder la position

]: retourner à la dernière

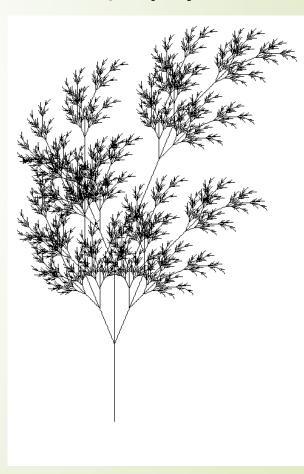
position sauvegardée

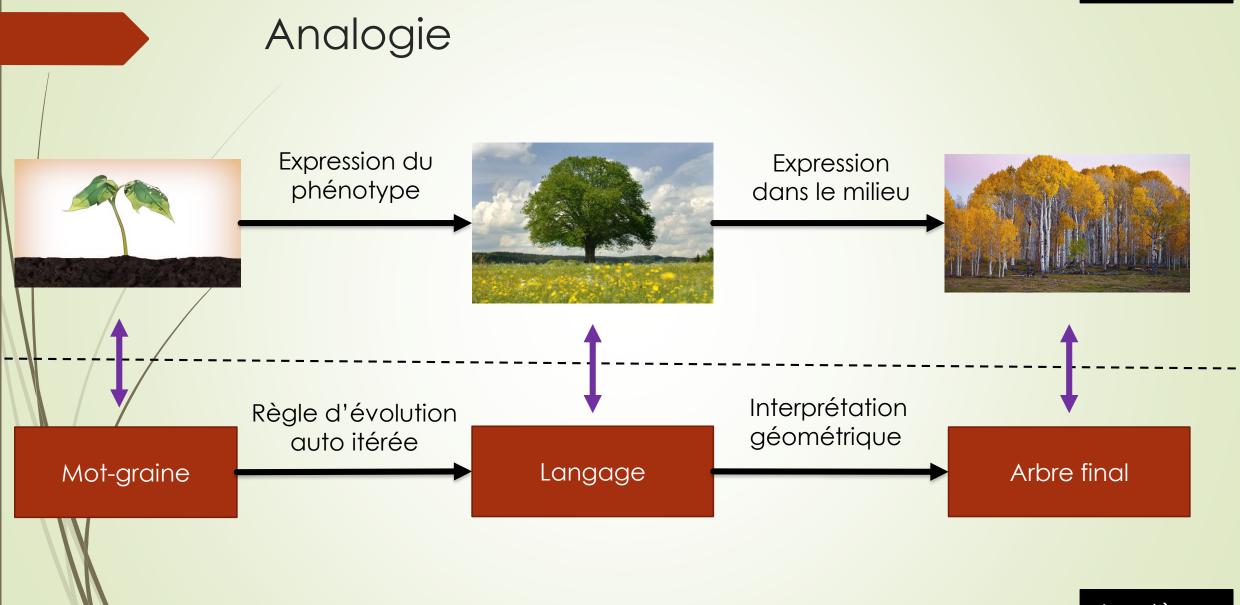
 $\Phi^5(X)$



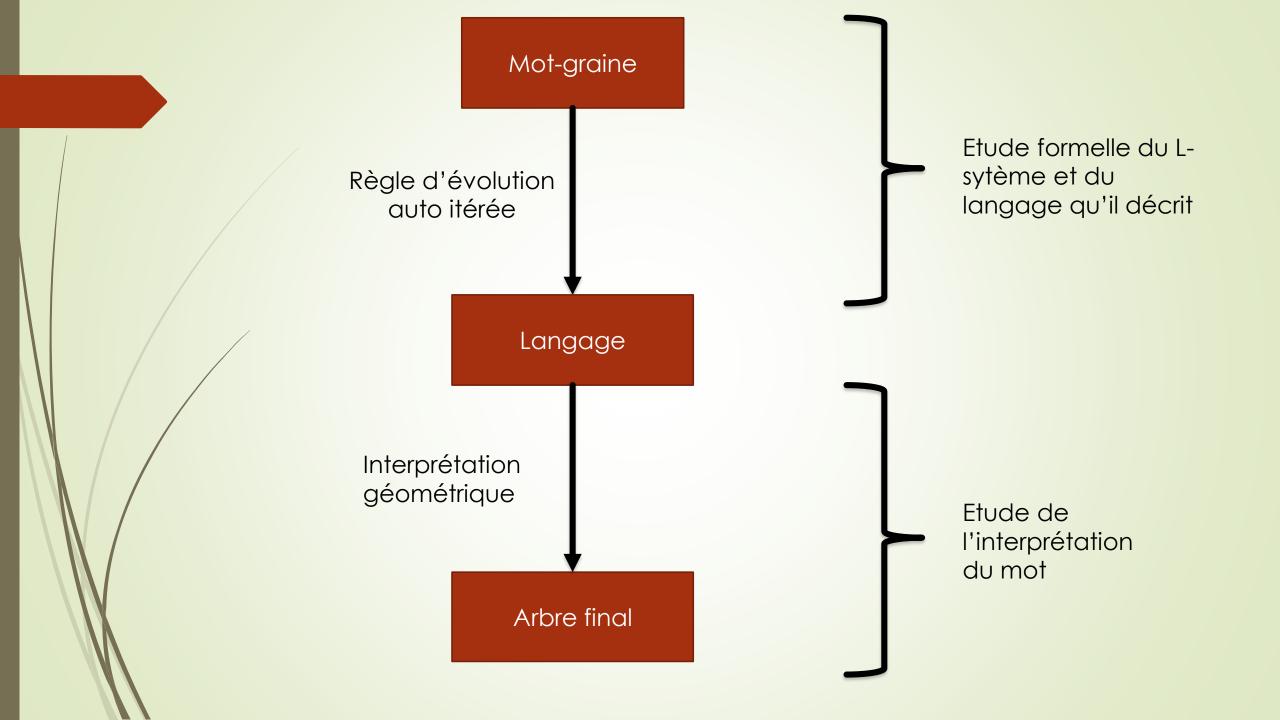


 $\Phi^7(X)$





L système



Etude du langage du L-système

Intérêt des L-systèmes stochastique

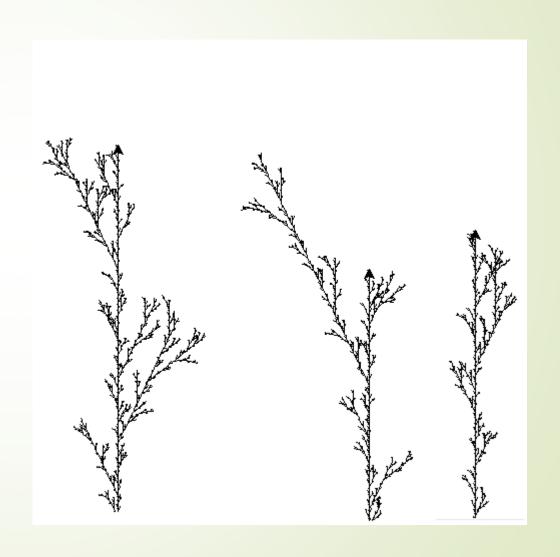
<u>Interprétation:</u>

7: avancer

+: tourner de 25,7° vers la gauche

- : tourner de 25,7° vers la droite

[: sauvegarder la position] : retourner à la dernièreposition sauvegardée



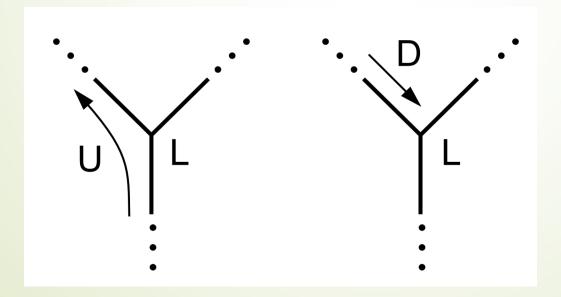
Des L-systèmes paramétriques

`caractère` → [`caractère`, paramètre 1, paramètre 2 ...]

- Meilleur contrôle sur le mot : on peut associer des paramètres aux lettres :
- Par exemple une lettre représentant un bourgeon, on peut lui associer son plastrochron
- Ou encore à une branche lui associer sa taille ou son épaisseur
- Ce que ça apporte :
 - Simplification du modèle
 - baisse de la complexité
 - diversité sans nécessité de faire de nouvelle règle d'évolution (création d'un espace paramétrique)

Des L-systèmes qui dépendent du contexte

Messages basipètes et acropètes (transport de sève, sève brute et rafinée)



Première production de L-système paramétrique & contextuelle

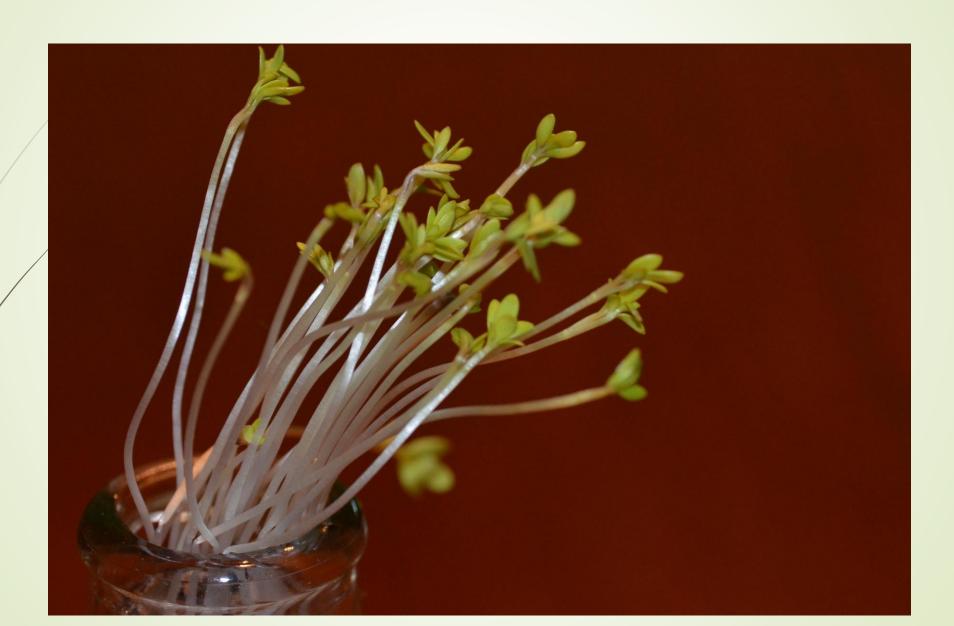


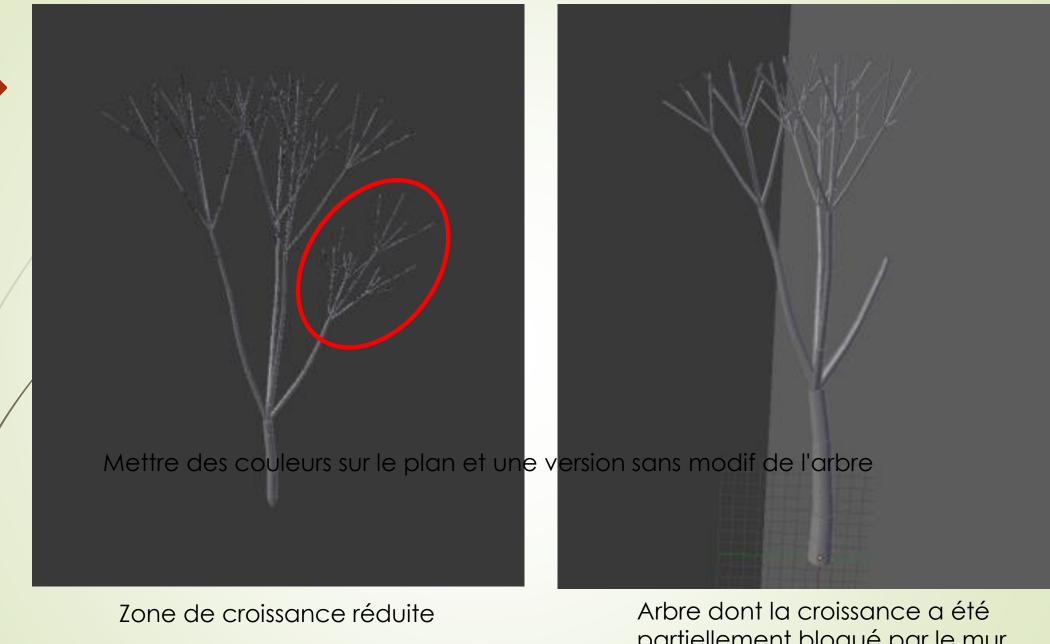
Interprétation géométrique

Influence de l'environnement

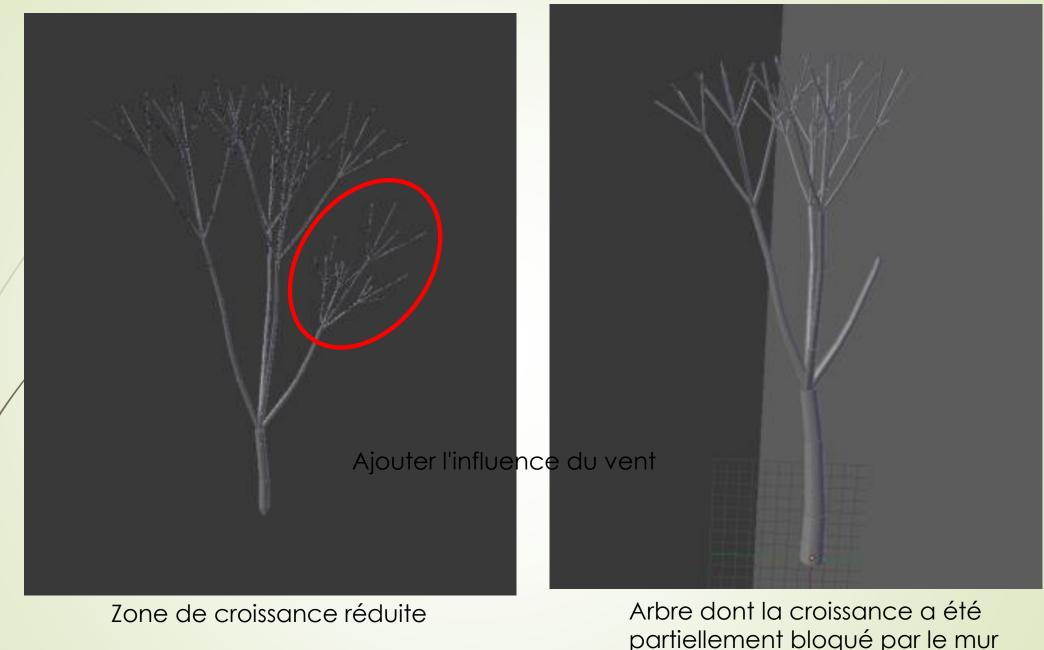


Des plantes qui se dirigent vers la lumière

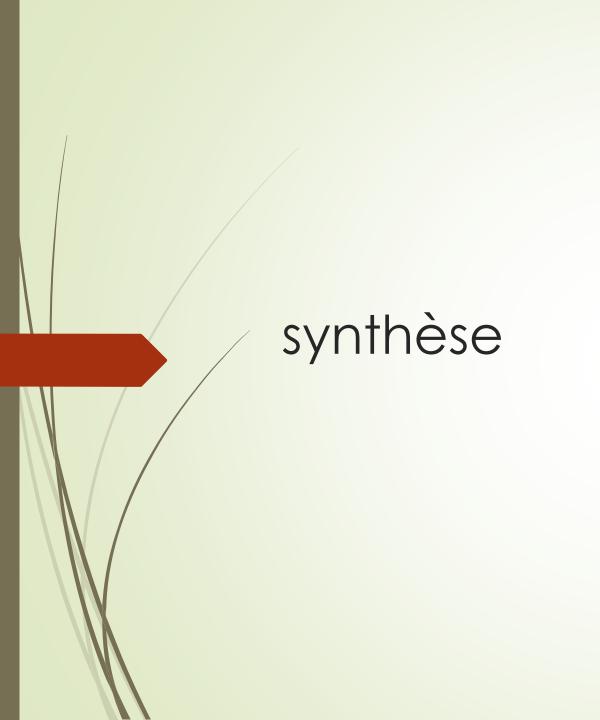




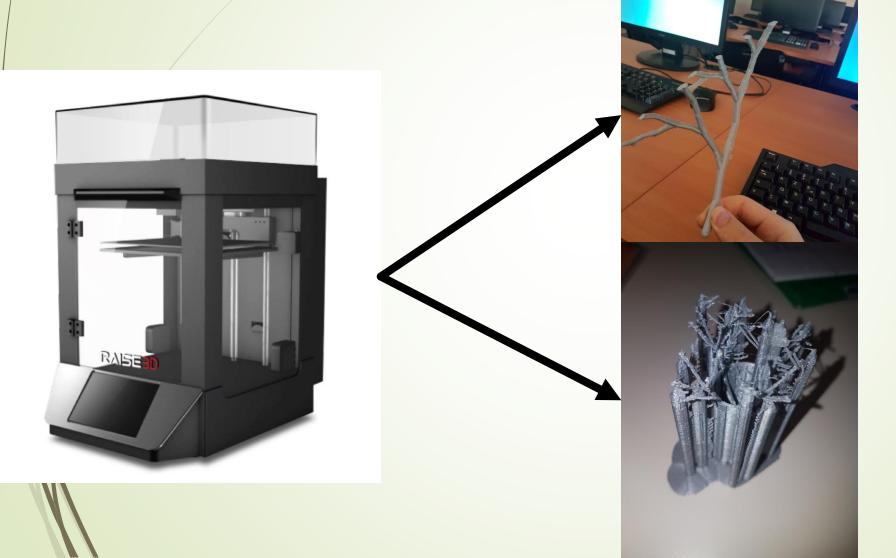
partiellement bloqué par le mur



partiellement bloqué par le mur



Des essais d'impression 3D



Notre modèle, les influences etc

 Comparer des photos de vrais arbres à des photos de notre modèle (les arbres de l'allée du lycée/de devant chez issa) Bon là je suis pas sûr mais on peut parler des thèses qu'on a lues : Les textures qui font des résultats photoréalistes L'écosystèmes de L-systèmes fictifs à partir de fossiles

