

////////////////////

## DESIGNING SYSTEMS

////////////////////////////////////

### BASES : Formes\_02

////////////////////

#### Sommaire

- L'espace de dessin et le système de coordonnées
- Le point, la ligne, le rectangle, le triangle, le quad et l'ellipse
- Propriétés des formes : `strokeWeight`, `smooth`, `strokeJoin/cap`

#### Concepts / Mots Clés

système de coordonnées, les formes simples, les propriétés des formes, les fonctions de dessin.

#### L'espace de dessin

Dessiner une fenêtre, dessiner un point à l'aide des fonctions `size(x,y)` et `point(x,y)`

- Voir le sketch *Point*
- Essayez de placer les points dans des endroits différents.

#### Les formes simples / Les fonctions de dessin

- Voir les sketches

`line()`; `triangle()`; `quad()`; `ellipse()` `rect()` `triangle()`; `arc()`;

Notez les différents paramètres (valeurs numériques) entre parenthèses pour chaque fonction de dessin. À quoi correspondent ces différentes valeurs ?

#### Propriétés des formes

- Voir le sketch *Propriétés\_des\_formes*

`smooth()`; `noStroke()`; `strokeWeight()`; `noFill()`; `strokeJoin(ROUND)`;  
`strokeJoin(BEVEL)`; `strokeCap(SQUARE)`; `strokeCap(ROUND)`;

////////////////////////////////////

## Ex. 01

Dessinez une composition abstraite ou pas en utilisant des formes géométriques simples. Pensez aux relations entre les différentes valeurs numériques .

Utilisez toutes les formes que nous avons appris.

Notez l'ordre du texte écrite dans notre programme. Il y a une hiérarchie linéaire dans notre code qui a aussi un effet sur l'ordre graphique de notre dessin : Chaque 'fonction de dessin' se dessine, graphiquement parlant, dans la fenêtre de visualisation par-dessus la dernière écrite dans la zone d'édition.

## Ressources

<http://www.processing.org/reference/>

<http://forum.processing.org/>

<http://www.openprocessing.org>