

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

## DESIGNING SYSTEMS

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

### BASES : La Couleur

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

#### Sommaire

- La couleur RGB / Hexadécimale / HSB.
- L'ordre de dessin.
- La transparence.

#### Concepts / Mots Clés

Couleur, fonctions de style.

#### La couleur RGB/Héxadécimale/HSB

Les différentes fonctions : **background()**; **fill()**; **stroke()**; acceptent des paramètres : une pour chaque canal plus l'alpha. Notez qu'en lui donnant un seul paramètre, on lui assigne la valeur de gris uniquement !

- Voir le sketch *Couleur\_01*

**fill(255,0,0);**

Cette fonction assigne la couleur rouge à notre forme.

Nous pouvons également se servir d'autre mode de couleur : HSB (TSV) et le système hexadécimale souvent utiliser pour le Web.

#### Ordre de dessin

L'ordre du dessin est toujours linéaire. C'est-à-dire que si on dessine un rectangle en premier, ensuite une ellipse, le rectangle est dessiné en dessous de celle-ci.

Toute modification de style : **couleur** / **strokeWeight()** / **noFill()** ... s'appliquera à tout ce que vous dessinerez ensuite. Voir les fonctions **pushStyle()** **popStyle()** pour isoler des modifications de style.

## La transparence

En ajoutant un quatrième paramètre, on peut assigner une valeur de transparence.  
Donc,

```
fill(255,0,0,30);
```

Qui assigne la couleur rouge avec une transparence de 30%

```
////////////////////
```

Ex.02

Remplissez le dessin du sketch Exercise\_02\_Forms avec de la couleur.

## Ressources

<http://processing.org/tutorials/color/>

<http://www.mariaclaudiacortes.com>

<http://kuler.adobe.com>

<http://www.colourlovers.com>