

prototyp-0

Processing Paris
03.07.12 – @ Mutinerie

«Qui je suis?»

«Qui je suis?»

Ce qui m'intéresse,

«Qui je suis?»

Ce qui m'intéresse, ce que je sais faire

«Qui je suis?»

Ce qui m'intéresse, ce que je sais faire et ce que je ne sais pas faire.

«Qui je suis?»

Ce qui m'intéresse, ce que je sais faire et ce que je ne sais pas faire.

> prototyp-0 : raccourcir la phase technique pour avoir un aperçu rapide d'un projet de caractère.

prototyp0V3

OPTIONS AFFICHAGE SPECIMEN STYLES ALTERNATE SERIF GLYPHES PREVISUALISATION

SANS	A R Q U E	F I N	F U S E A U	R
C A R R E	A R R O N D I	T R I A N G U L A I R E	B	
108.83		H A U T E U R	C	
0.02		M E D I A N E	D	
0.00		C O U R B E	E	
90.69		L A R G E U R	F	
0.00		S Y M E T R I E	G	
0.00		A R C _ I N F E R I E U R	H	
0		E X T R E M I T E	I	



Aa

Aa

Variantes fonctionnelles

hauteur_x	465.00
hauteur_capitale	233.00
hauteur_ascendante	255.00
hauteur_descendante	210.00
hauteur_travers	0.93

Variantes stalistiques

graisse	137.57
chasse	1.00
inclinaison	3.14
contrasteV	0.02
contrasteH	0.00
contrasteHV	0.00
brisure	0.00
ouverture	0.00
inktrap	0.00

ECHELLE 3.00 A PREVISUALISATION CTRLSUPPRSERIF

Présentation

Présentation

Ni dessinateur de caractères,
ni développeur.

Présentation

Ni dessinateur de caractères,
ni développeur.

Un an de diplôme

> Processing, un outil simple créé
pour des designers par des
designers.

Analyse

Analyse

**Les caractères typographiques
font partie d'un système**

Analyse

**Les caractères typographiques
font partie d'un système**

- > Même le dessin à la plume induit une sorte d'automatisation (translation)

Gerrit Noordzij, Le Trait
(translation, expansion et rotation).

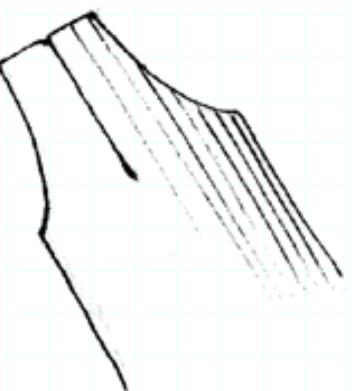
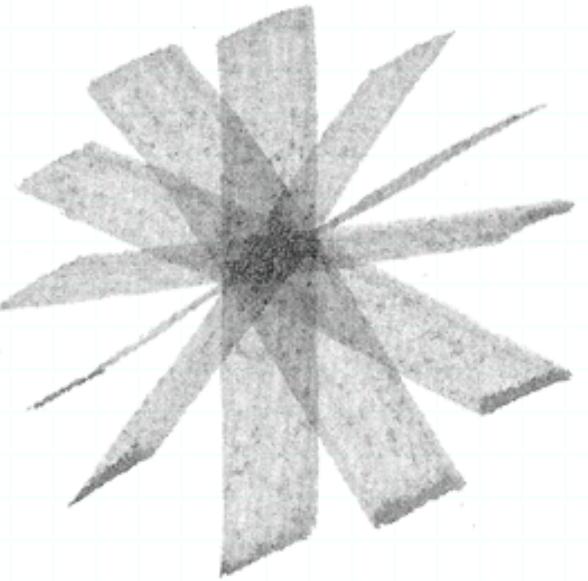
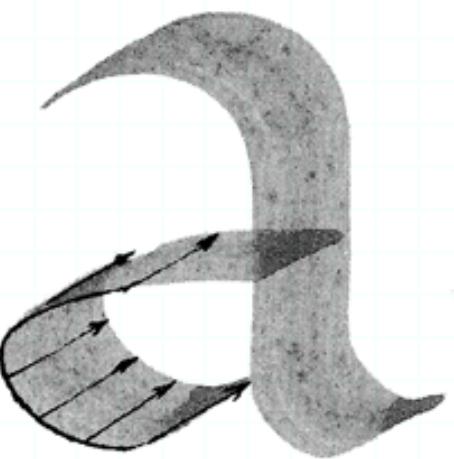


Fig. 1. Translation

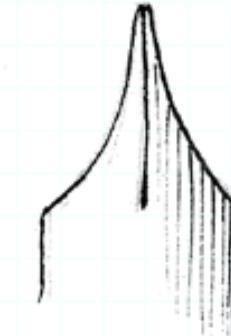
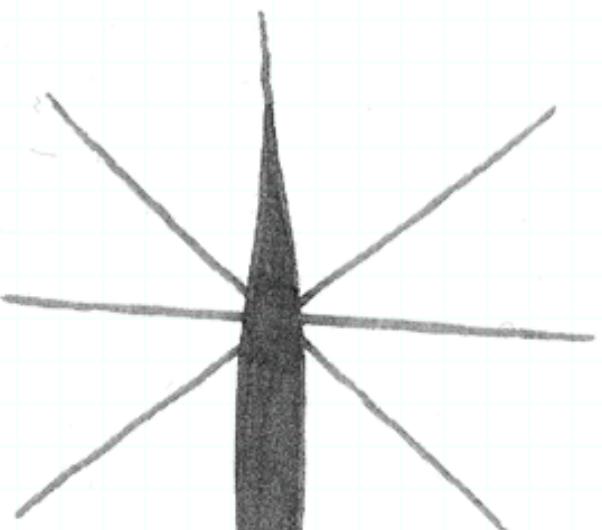
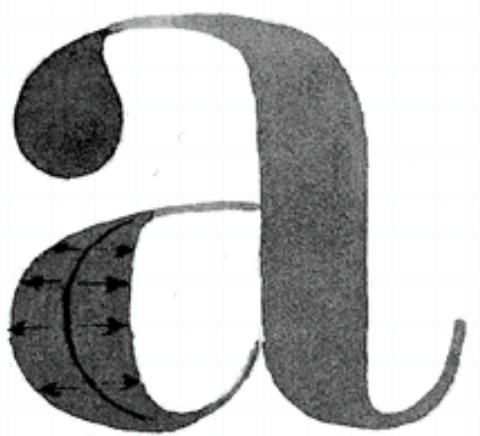
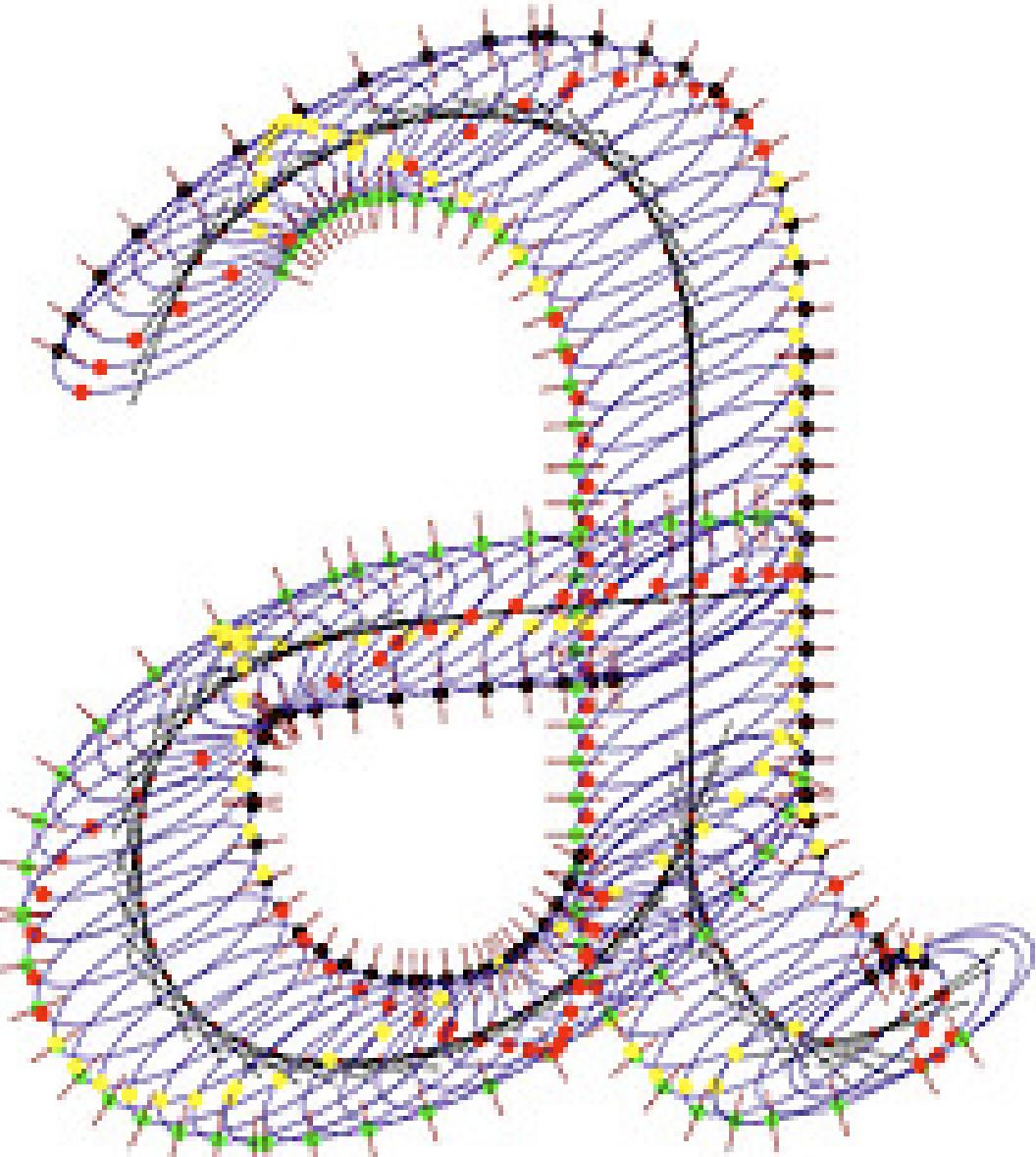
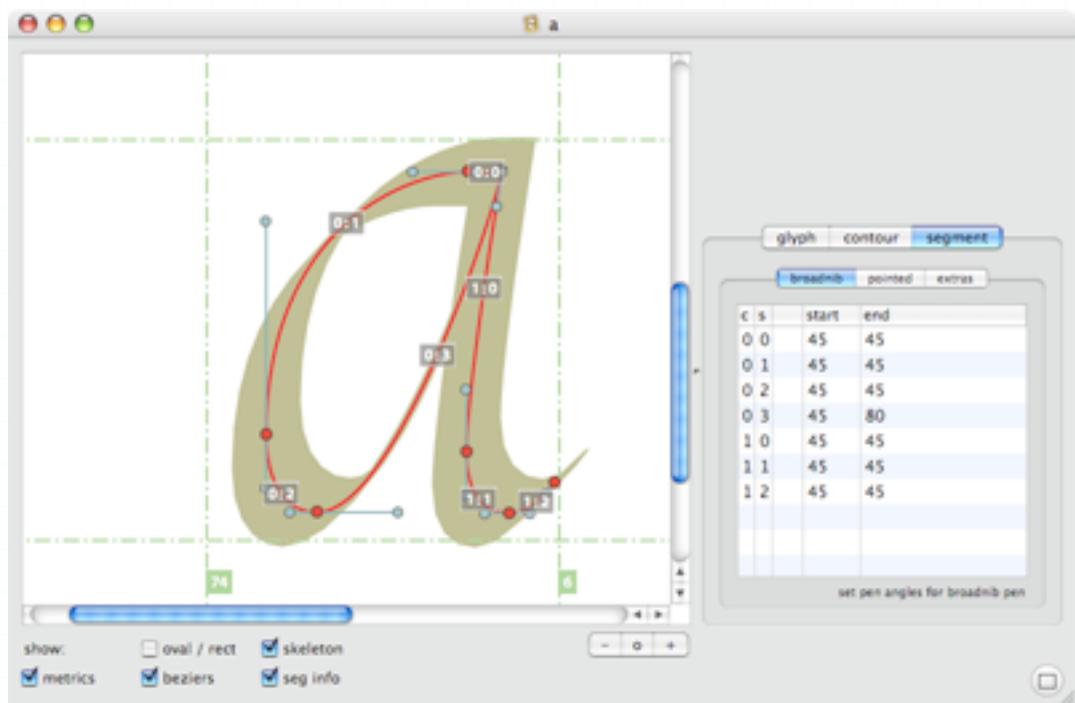
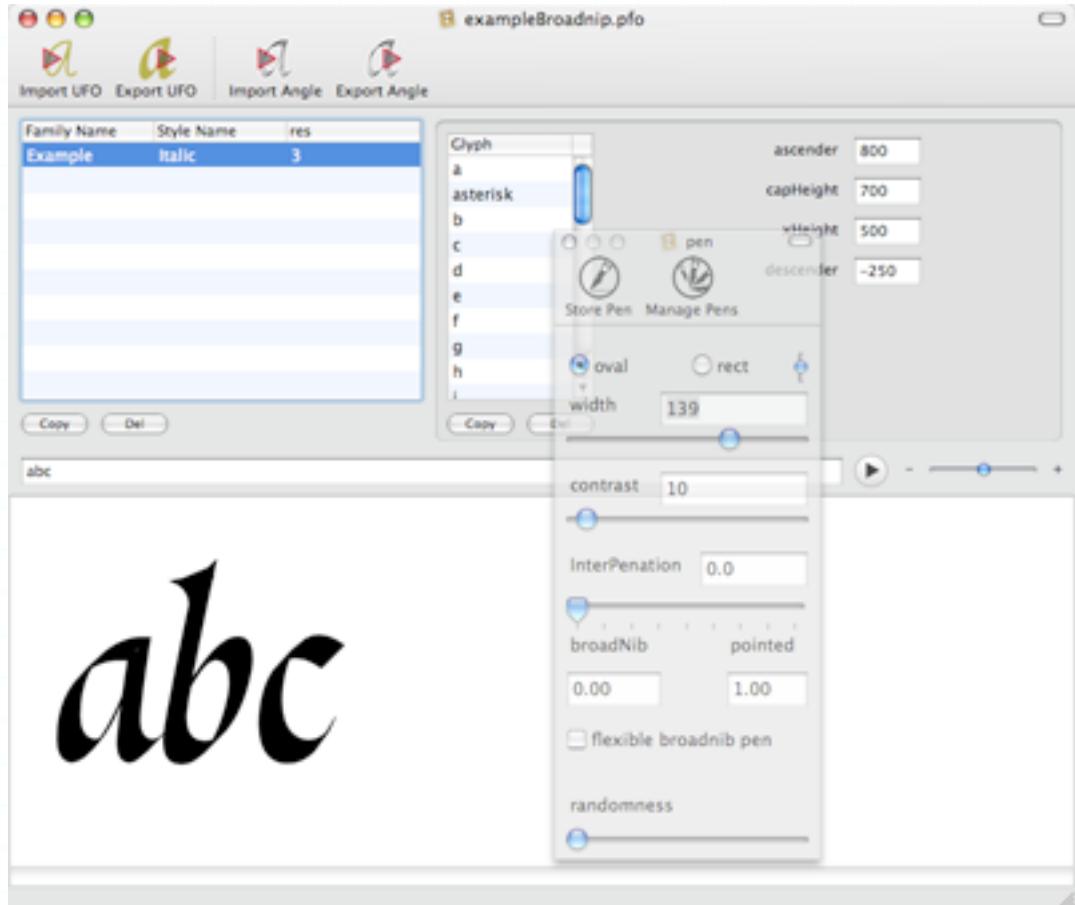


Fig. 2. Expansion

Kalliculator par Frederik Berlæn



Analyse

**Les caractères typographiques
font partis d'un système**

Quelles sont donc les récurrences
que l'on peut observer ?

Analyse

**Les caractères typographiques
font partie d'un système**

Quelles sont donc les récurrences
que l'on peut observer ?

> Comment reconnaît-on une lettre

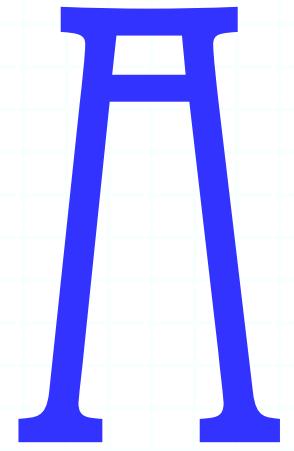
BIFUR

PAR CASSANDRE

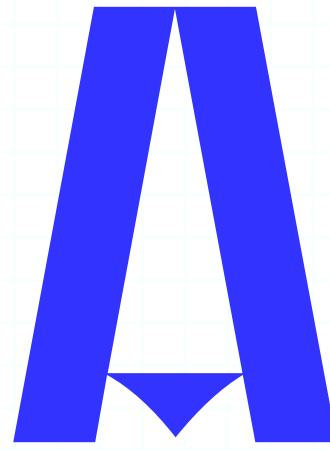
BIFUR

FOUNDATION

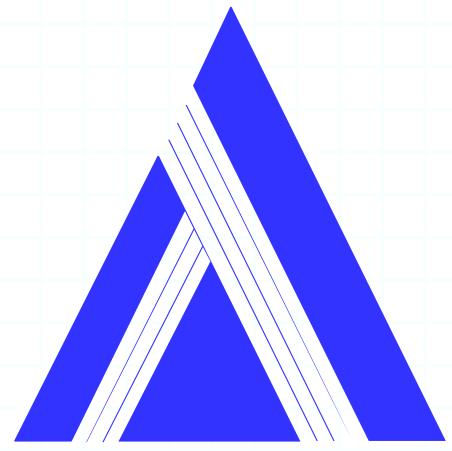
PAR GARY DAVID BOUZOY

A

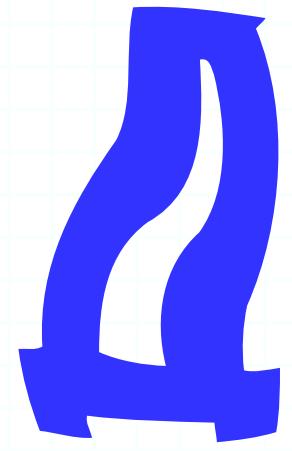
Eccentric Std

A

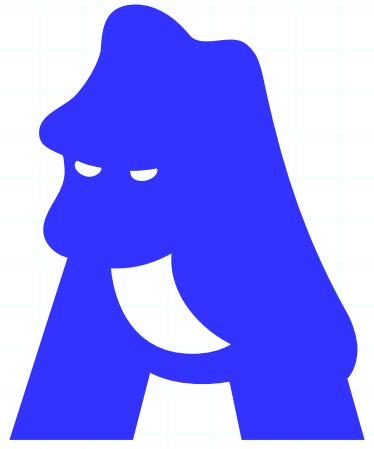
Kino MT

A

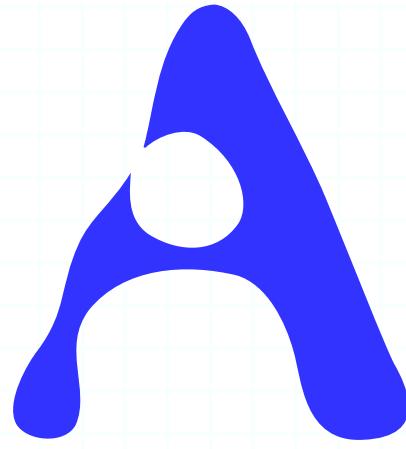
Banderole

A

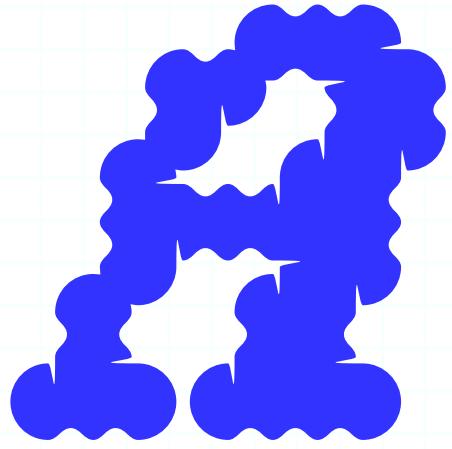
Aleksei

A

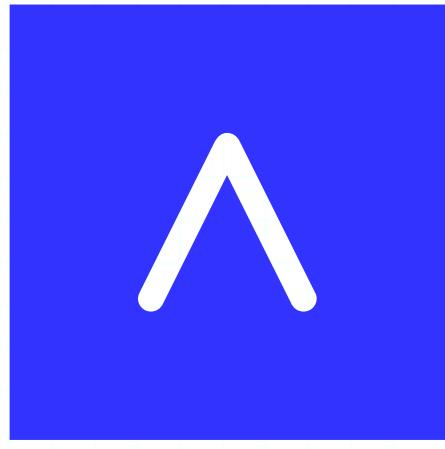
Critter

A

Flo Motion

A

Narly

A

Stealth

Analyse

Les caractères typographiques font partis d'un système

Quelles sont donc les récurrences
que l'on peut observer ?

- > Comment reconnaît-on une lettre
- > Sur quels critères se basent
les variantes et la classification

Humanes

Centaur : ronde, empattements courts et épais, faible contraste

Garaldes

Garamond Stempel : plus fort contraste que les Humanes, axe oblique

Réales

Caslon : contraste encore plus marqué, axe quasi-vertical, géométrisation des garaldes

Didones

Bodoni : contraste important, axe vertical, empattements fins et horizontaux

Mécanes

Rockwell : faible contraste, empattements rectangulaires

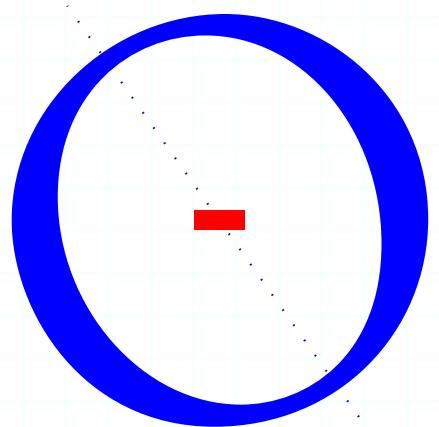
Linéales

Univers : caractères sans empattements, généralement à faible contraste

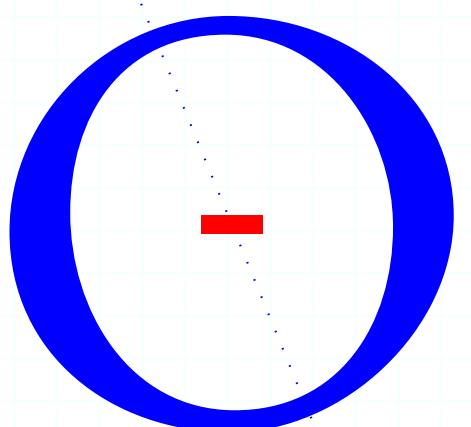
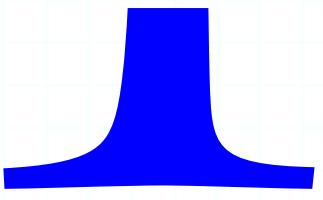
INCISES

Trajan : petits empattements marqués, voire dans la continuité du fût

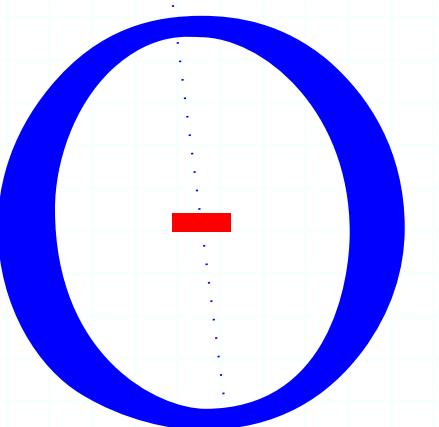
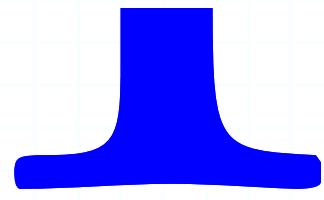
Scriptes,
Manuaires,
Fractures



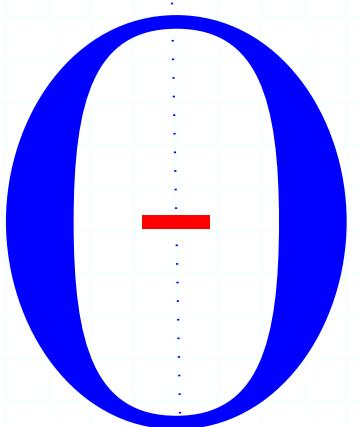
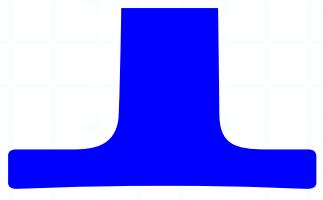
0,38



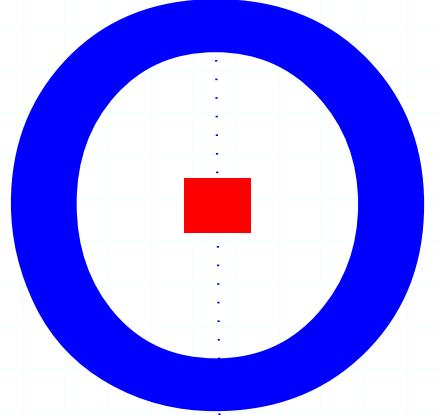
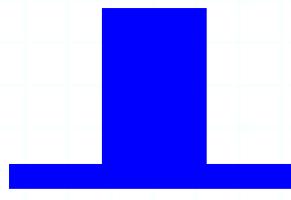
0,30



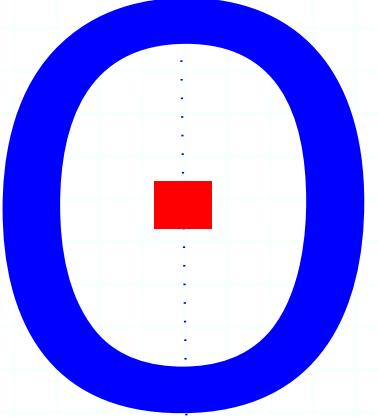
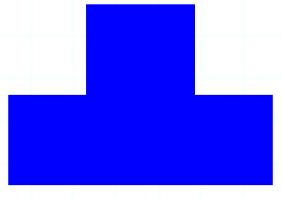
0,32



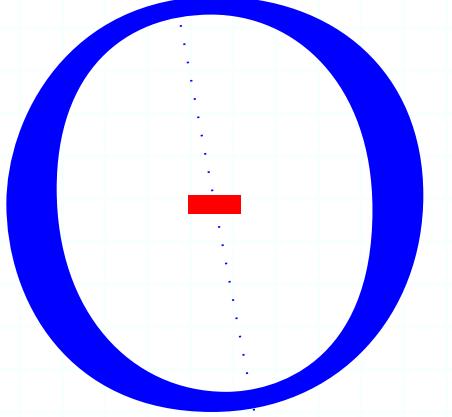
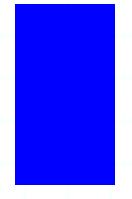
0,20



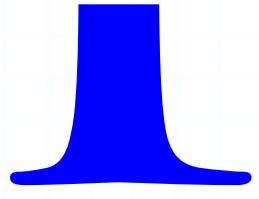
0,81



0,82



0,35





Compilation

Compilation

Un caractère de base

Quelles seraient les valeurs moyennes de construction d'un caractère neutre ?

Compilation

Un caractère de base

Quelles seraient les valeurs moyennes de construction d'un caractère ~~neutre~~ ?

Compilation

Un caractère de base

Quelles seraient les valeurs moyennes de construction d'un caractère médian ?

Compilation

Un caractère de base

Quelles seraient les valeurs moyennes de construction d'un caractère médian ?

> création d'un tableau

valeurs
en point postscript

valeurs en fonction de la hauteur d'x (pourcentage)

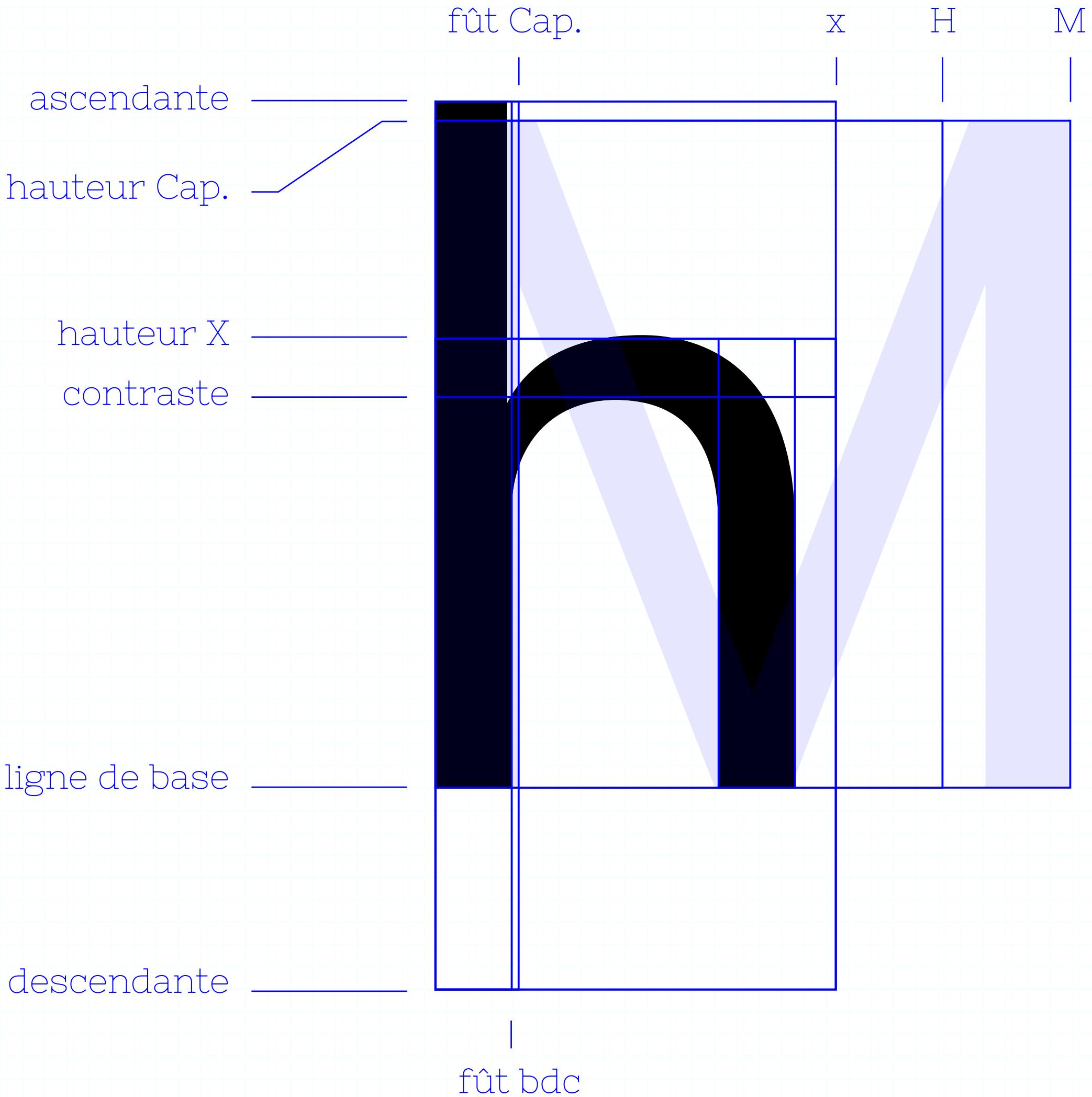
	hauteur d'x	hauteur X	largeur n	largeur H	hauteur h	longueur ascendante	longueur descendante	plein	délié
Helvetica Neue	6,204	138,10	82,79	109,48	138,10	38,10	38,10	18,15	14,65
Arial	6,223	138,04	81,26	108,28	138,04	38,04	38,33	17,42	14,66
Syntax	6,309	131,54	76,80	105,33	142,57	42,57	47,90	16,36	11,41
The sans	5,961	135,82	77,87	103,42	146,87	46,87	50,49	12,92	9,61
Univers	6,021	143,81	101,99	108,15	143,61	43,61	38,45	19,91	13,80
Franklin Gothic	6,093	135,04	79,14	96,44	135,04	35,04	32,68	17,12	12,60
Trade Gothic	6,237	138,83	72,70	97,29	138,83	38,83	36,92	13,84	11,93
Akkurat	6,069	140,11	102,57	102,37	142,68	42,68	42,89	16,67	14,42
Aks. Grotesk	5,732	148,97	82,22	121,35	148,97	48,97	46,89	18,42	13,40
Frutiger	6,116	136,87	88,44	104,71	147,06	47,06	41,20	19,60	14,90
Swiss	6,275	137,55	83,57	108,78	137,55	37,55	39,97	17,37	14,95
AG Old Face	5,577	151,82	82,79	126,45	151,82	51,82	50,53	21,46	15,69
Myriad Pro	5,805	139,26	85,94	103,72	146,70	46,70	40,91	18,33	13,75
FF Meta	5,973	137,75	77,30	90,56	146,78	46,78	41,77	17,11	12,86
Corbel	5,566	140,86	82,11	108,12	152,43	52,43	48,96	17,05	13,92
moyenne	6,010	139,49	83,81	106,14	143,63	43,63	42,28	17,42	13,49
min	5,566	131,54	72,70	97,29	135,04	35,04	32,68	12,92	9,61
max	6,309	151,82	102,57	126,45	148,97	52,43	40,53	21,46	15,69

Compilation

Un caractère de base

Quelles seraient les valeurs moyennes de construction d'un caractère médian ?

- > création d'un tableau
- > gabarit de construction



BF Genèse

BF Genèse

> Norm avec la Replica
ou encore le Bell Centennial
de Matthew Carter pour AT&T

R

D

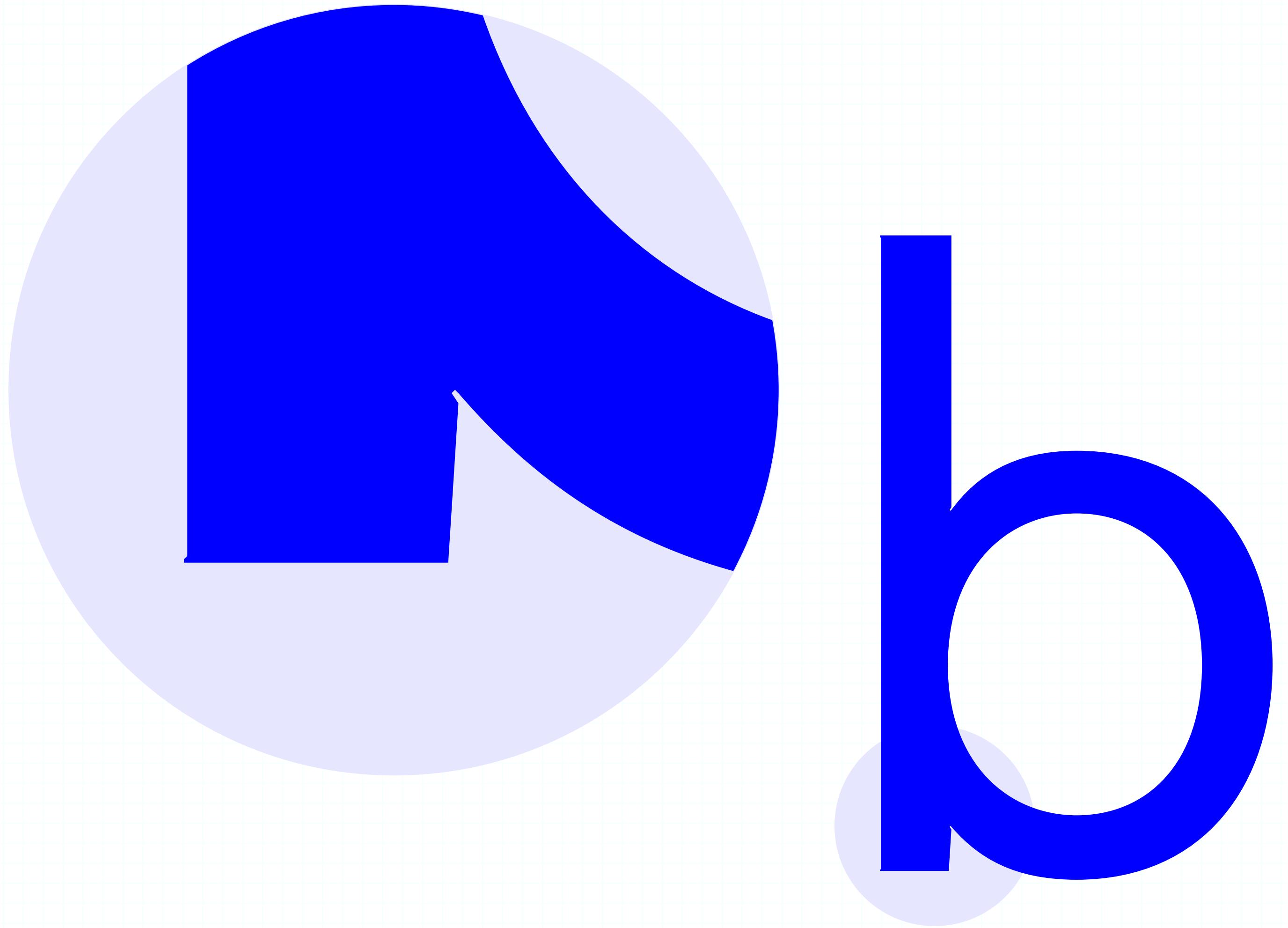
BF Genèse

« Processus de développement d'un
être, d'une idée ou d'une chose »

BF genèse

BF Genèse

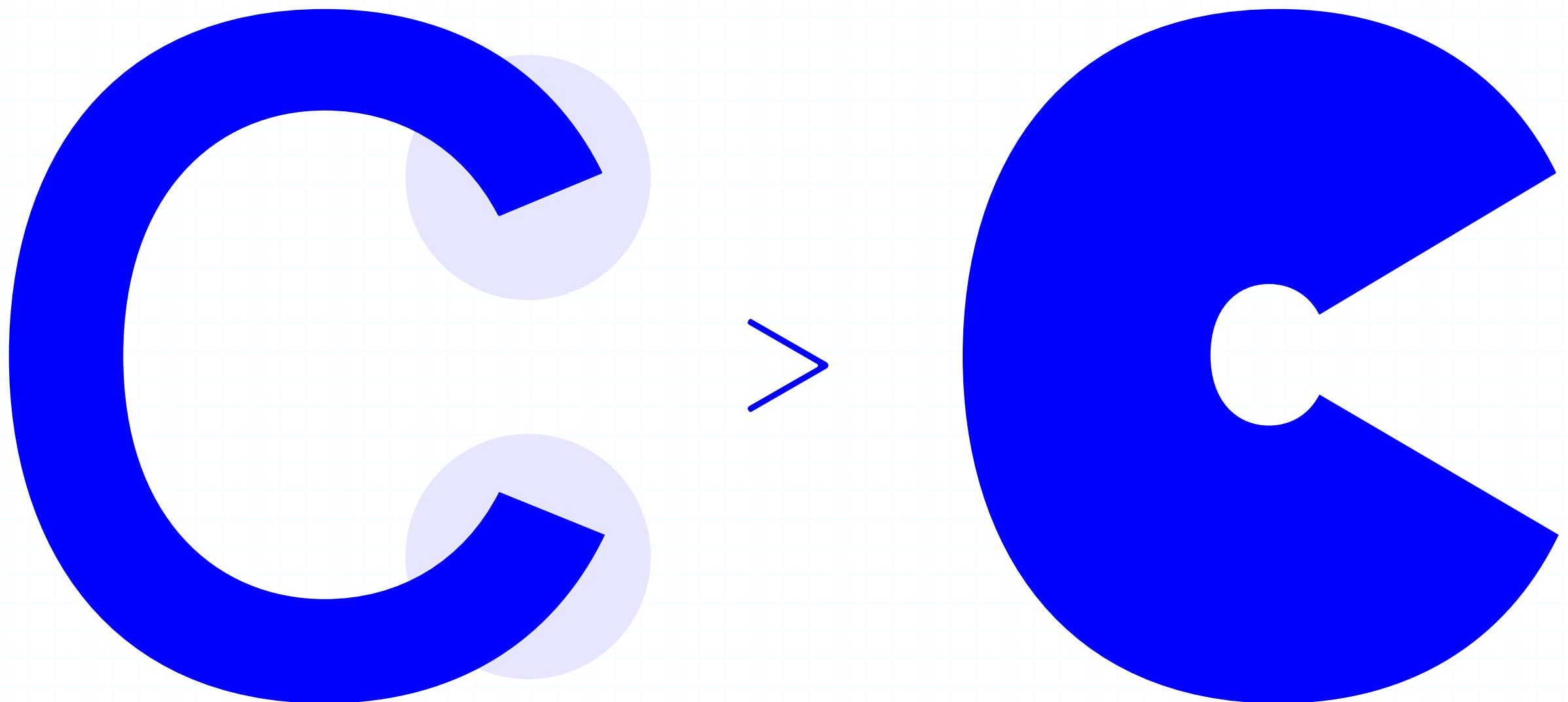
Un caractère en constante évolution et qui possède l'ADN complet de ce qu'il peut être ammené à devenir.

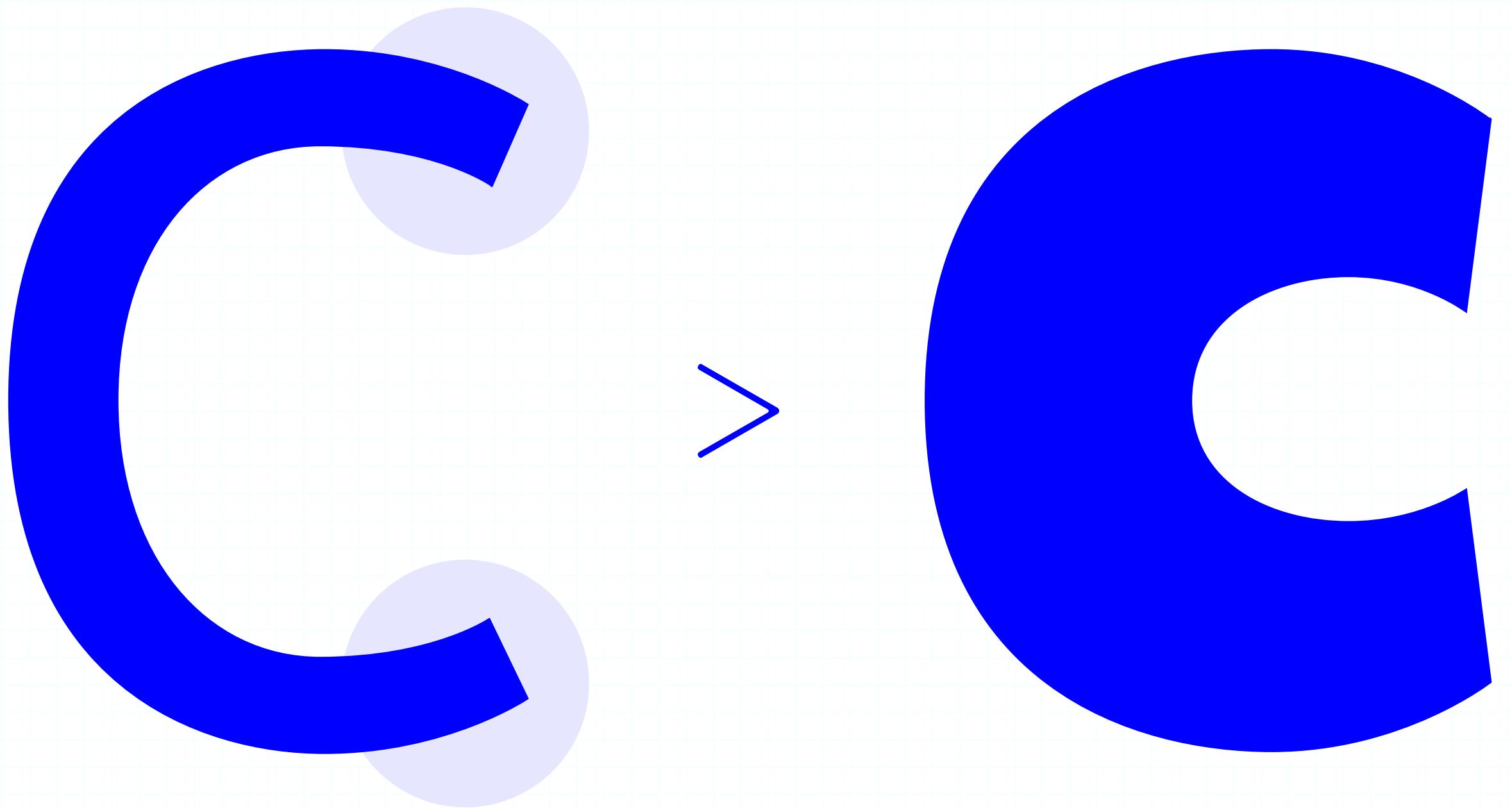


BF Genèse

Un caractère en constante évolution et qui possède l'ADN complet de ce qu'il peut être ammené à devenir.

Ajustements, aller-retours > importance de la finalité d'utilisation dans la création typo (la contrainte est source de création)





aje

Démonstration

Démonstration

> variantes fonctionnelles

STYLES METRICAS STOCHASTIC STYLES ALTERNATE SCDF STYLES PREVIOUS VERSION

Hamburg Bilde

Hamburg Bilde

Variantes fonctionnelles

hauteurCap	-0.50
hauteurAscender	0.50
hauteurDescender	0.50
hauteurLinebreak	0.50
hauteurTextsize	1.00

Variantes esthétiques

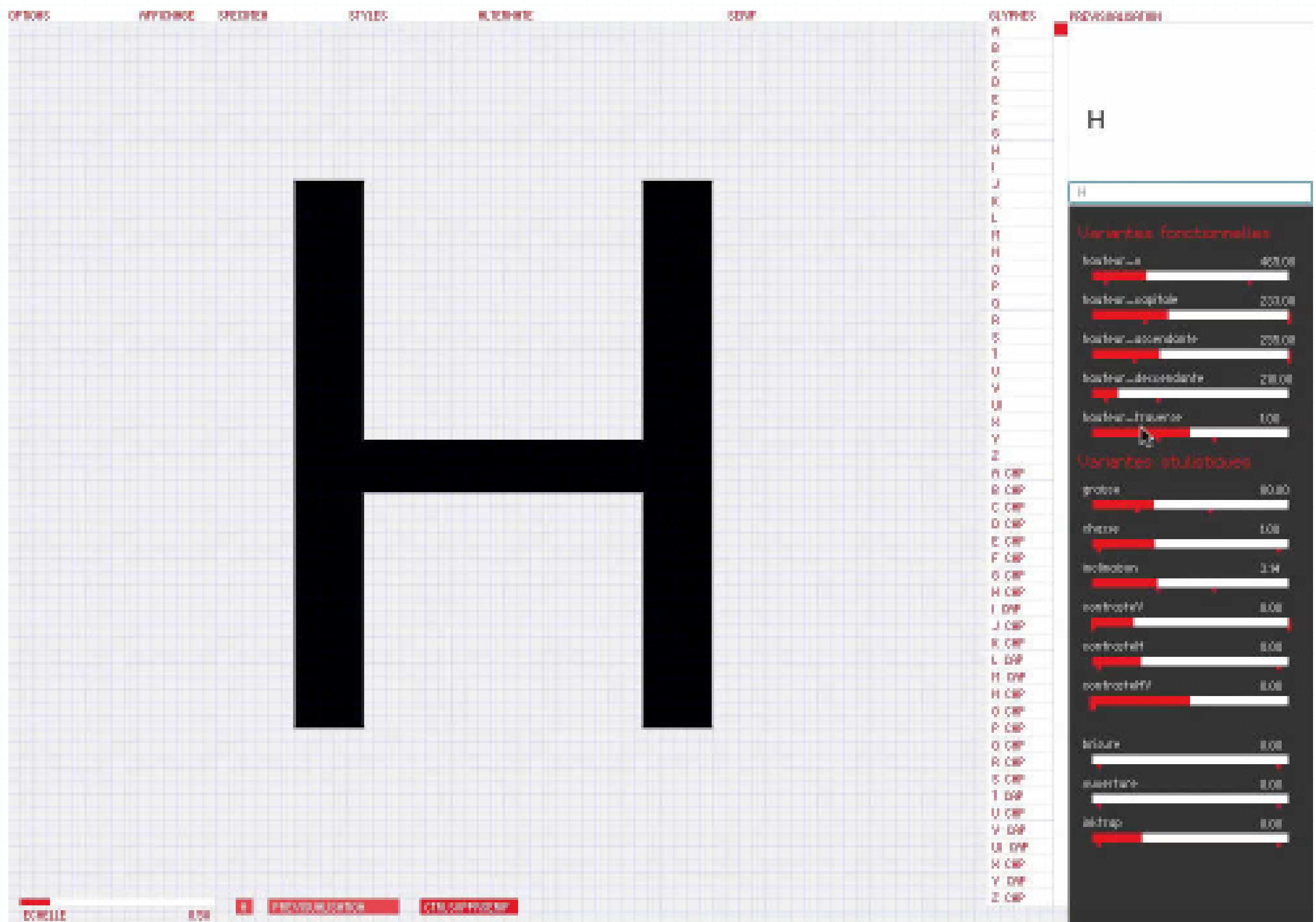
grain	0.75
choice	1.00
italicness	0.14
contractW	0.80
contractH	0.80
contractHW	0.80
borders	0.80
colorType	0.80
introp	0.80

CINÉMA OÙ ? PRÉVISUALISATION ÉTENDRE

Variantes fonctionnelles : hauteur Cap, etc.

Démonstration

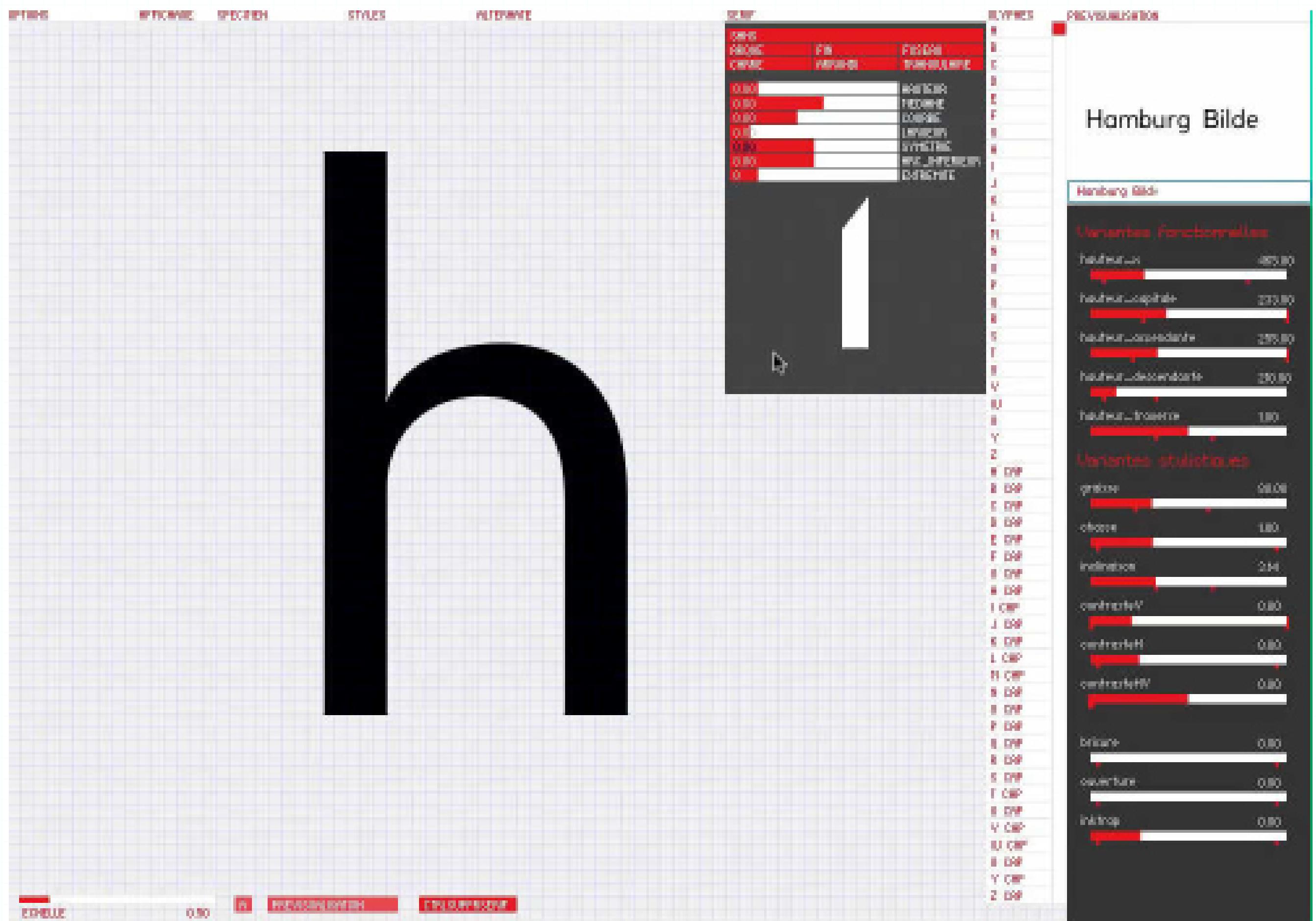
- > variantes fonctionnelles
- > variantes stylistiques



Variantes stylistiques : grasse, etc.

Démonstration

- > variantes fonctionnelles
- > variantes stylistiques
- > empattements



Empattements : styles pré-déterminés + par paramètre

Démonstration

- > variantes fonctionnelles
- > variantes stylistiques
- > empattements
- > optimisations

The screenshot shows a data visualization interface with a dark theme. At the top, there are tabs for 'OPTIONS', 'APPENDIX', 'REFERENCES', 'STYLES', 'EDITORIAL', 'DATA', 'SYNTHES', 'PROVISIONALISATION', and 'HAMBURG'. Below these are two large black rectangular redaction boxes. To the right is a sidebar with letters A through Z, and a small red square icon above 'SYNTHES'. On the far right, there is a panel titled 'Hamburg Bild' containing two sections: 'Montantes fonctionnelles' and 'Montantes attributives', each with a list of items and their values.

Hamburg Bild

Montantes fonctionnelles

bonne_méteo	420,00
bonne_méteo_saisonnier	380,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier	350,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier	330,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	310,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	290,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	270,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	250,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	230,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	210,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	190,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	170,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	150,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	130,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	110,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	90,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	70,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	50,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	30,00
bonne_méteo_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier_saisonnier	10,00
bonne_méteo_saisonnier	0,00

Montantes attributives

gloire	80,00
chance	60,00
révolution	30,00
conférence	20,00
conférenceV	10,00
conférenceM	8,00
conférenceMM	6,00
conférenceMV	4,00
conférenceVM	2,00
conférenceMMV	1,00
conférenceVMM	0,80
conférenceMVM	0,60
conférenceVMV	0,40
conférenceMMVM	0,20
conférenceVMMV	0,10
conférenceMMVM	0,08
conférenceVMMVM	0,05
conférenceMMVMV	0,03
conférenceVMMVM	0,02
conférenceMMVMV	0,01
conférenceVMMVMV	0,00

Optimisations : inktrap + brisure

Démonstration

- > variantes fonctionnelles
- > variantes stylistiques
- > empattements
- > optimisations
- > alternates



Démonstration alternates

fonctionnement

fonctionnement

> Un array où chaque ligne est un glyphe.

pts[Gly][v][bv][iCoo]

└ id du glyphe

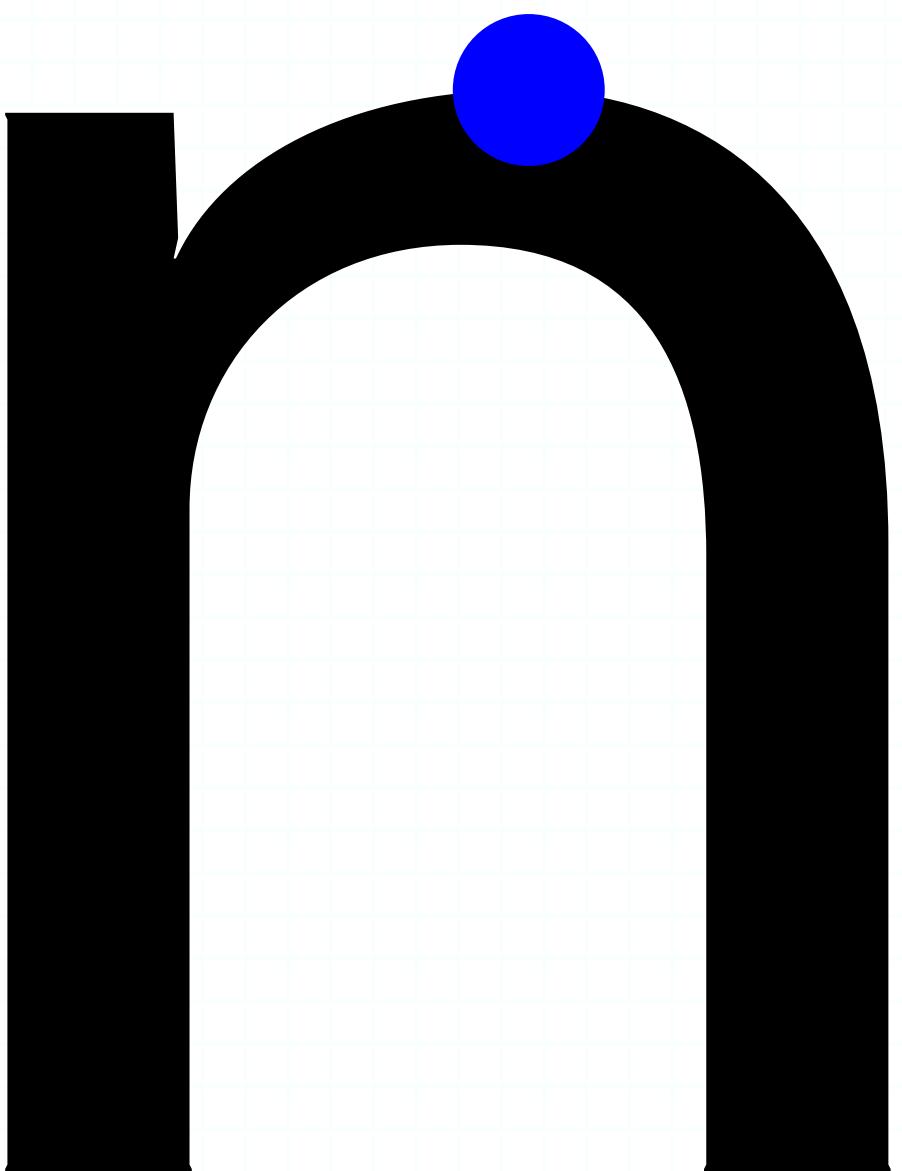
 └ id de la forme

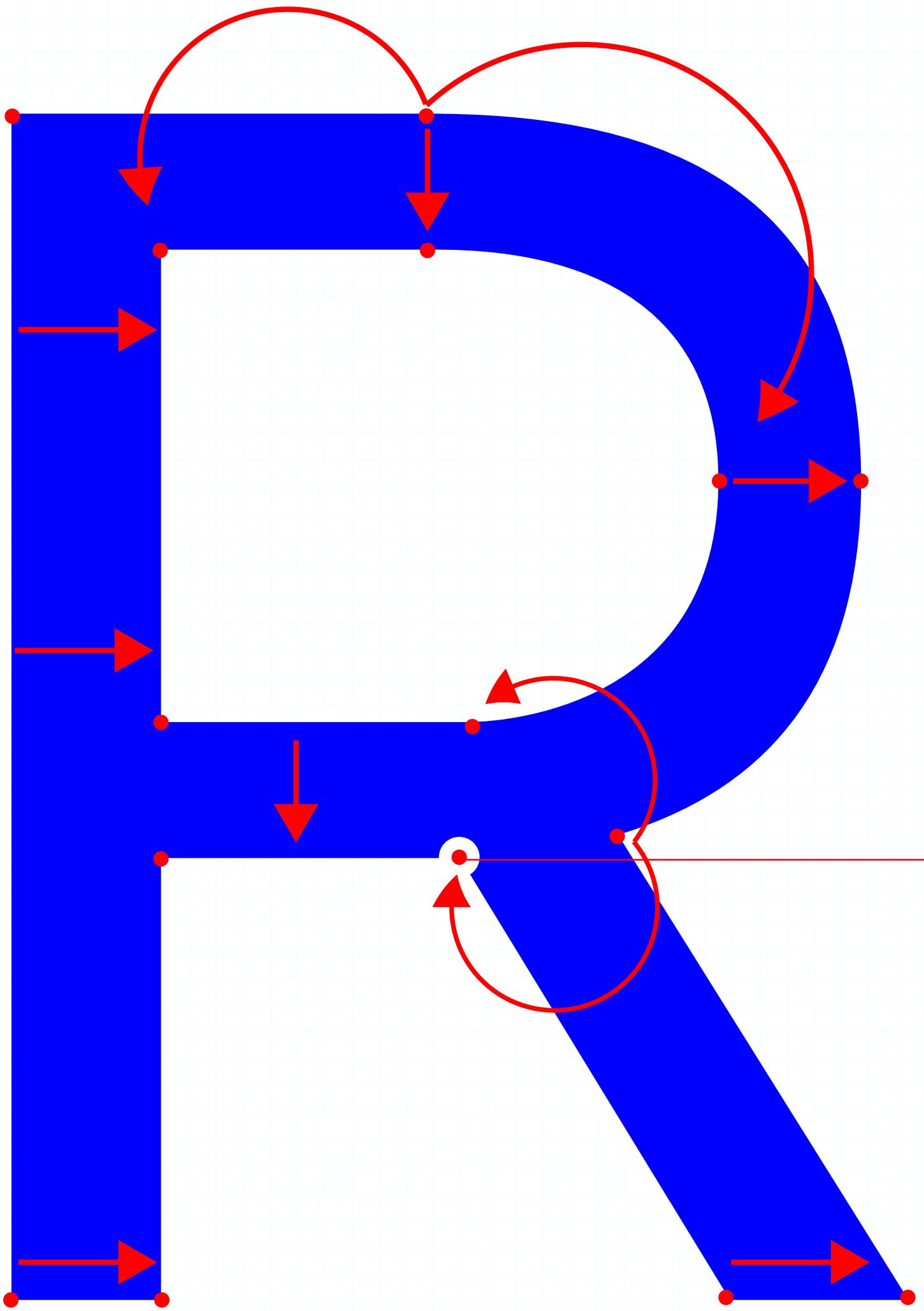
 └ id du point

 └ id de la courbe

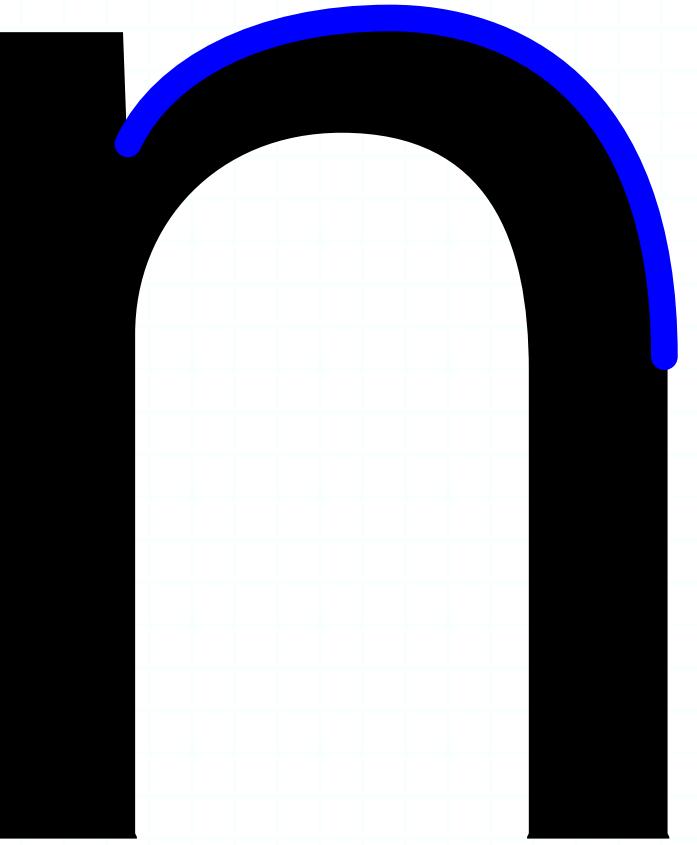
`pts[13][0][11][4] =`

`pts[13][0][21][4]+0.478827361563518
*(pts[13][0][12][4]-pts[13][0][21][4]);`





chasse



```
pts[13][0][9][5] = pts[13][0][8][5]-1;
```

//K//

```
pts[13][0][10][0] = pts[13][0][9][4];
pts[13][0][10][1] = pts[13][0][9][5];
pts[13][0][10][2] = pts[13][0][9][4];
pts[13][0][10][3] = pts[13][0][9][5];
pts[13][0][10][4] = -graisse*0.9375;
pts[13][0][10][5] = 0.88*hauteurX-7-brisure*graisse/5;
```

//L//

```
pts[13][0][11][0] = pts[13][0][10][4]+0.131578947368421*(pts[13][0][11][4]-pts[13][0][10][4]);
pts[13][0][11][1] = 0.9548*hauteurX;
pts[13][0][11][2] = pts[13][0][10][4]+0.486842105263158*(pts[13][0][11][4]-pts[13][0][10][4]);
pts[13][0][11][3] = hauteurX+10;
pts[13][0][11][4] = pts[13][0][21][4]+0.478827361563518*(pts[13][0][12][4]-pts[13][0][21][4]);
pts[13][0][11][5] = hauteurX+10;
```

//M//

```
pts[13][0][12][0] = pts[13][0][11][4]+0.43125*(pts[13][0][12][4]-pts[13][0][11][4]);
pts[13][0][12][1] = hauteurX+10;
pts[13][0][12][2] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][12][3] = 0.9376*hauteurX;
pts[13][0][12][4] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][12][5] = 0.5935*hauteurX;
```

`bezierVertex(cx1, cy1, cx2, cy2, x, y)`

```

void dessin_n(){

// A //
pts[13][0][0][0] = -graisse-1-largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][0][1] = 0;
pts[13][0][0][2] = -graisse-1-largeur+graisse/2+largeur-
1+symetrie*graisse;
pts[13][0][0][3] = 0+arcY*hauteur;
pts[13][0][0][4] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][0][5] = 0;

// B //
pts[13][0][1][0] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][1][1] = 0;
pts[13][0][1][2] = 1+largeur+symetrie*graisse+extremite;
pts[13][0][1][3] = (1+hauteur+mediane*hauteur+extremite)/2;
pts[13][0][1][4] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][1][5] = 1+hauteur+mediane*hauteur;

// C //
pts[13][0][2][0] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][2][1] = 1+hauteur+mediane*hauteur;
pts[13][0][2][2] = 0;
pts[13][0][2][3] = 3+hauteur-courbe*hauteur;
pts[13][0][2][4] = 0;
pts[13][0][2][5] = 3+hauteur;

// D //
pts[13][0][3][0] = 0;
pts[13][0][3][1] = 3+hauteur;
pts[13][0][3][2] = 0;
pts[13][0][3][3] = 3+hauteur;
pts[13][0][3][4] = 0;
pts[13][0][3][5] = hauteurX-3-hauteur-courbe*50;

// E //
pts[13][0][4][0] = 0;
pts[13][0][4][1] = hauteurX-3-hauteur-courbe*50;
pts[13][0][4][2] = 0;
pts[13][0][4][3] = hauteurX-3-hauteur+courbe*hauteur;
pts[13][0][4][4] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][4][5] = hauteurX-1-hauteur-mediane*hauteur-courbe*10;

// F //
pts[13][0][5][0] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][5][1] = hauteurX-1-hauteur-mediane*hauteur-courbe*10;
pts[13][0][5][2] = 1+largeur+symetrie*graisse+extremite;
pts[13][0][5][3] = hauteurX-1+(-1-hauteur-mediane*hauteur-
extremite)/2-courbe*10;
pts[13][0][5][4] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][5][5] = hauteurX-courbe*10;

// G //
pts[13][0][6][0] = 1+largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][6][1] = hauteurX-courbe*10;
pts[13][0][6][2] = 1+largeur-graisse*1.2+symetrie*graisse;
pts[13][0][6][3] = hauteurX-arcY*hauteur;
pts[13][0][6][4] = -graisse*0.9125;
pts[13][0][6][5] = hauteurX;

// H //
pts[13][0][7][0] = -graisse*0.9125;
pts[13][0][7][1] = hauteurX;
pts[13][0][7][2] = -graisse*0.9125;
pts[13][0][7][3] = hauteurX;
pts[13][0][7][4] = -graisse*0.9375;
pts[13][0][7][5] = 0.88*hauteurX-brisure*graisse/5+inktrap*grais-
se/2;

// I //
pts[13][0][8][0] = -graisse*0.9375;
pts[13][0][8][1] = 0.88*hauteurX-brisure*graisse/5;
pts[13][0][8][2] = pts[13][0][8][4];
pts[13][0][8][3] = pts[13][0][8][5];
pts[13][0][8][4] = -graisse*0.9375+2*inktrap*graisse/2.5;

// J //
pts[13][0][9][0] = pts[13][0][8][4];
pts[13][0][9][1] = pts[13][0][8][5];
pts[13][0][9][2] = pts[13][0][8][4];
pts[13][0][9][3] = pts[13][0][8][5];
pts[13][0][9][4] = pts[13][0][8][4]-1;
pts[13][0][9][5] = pts[13][0][8][5]-1;

// K //
pts[13][0][10][0] = pts[13][0][9][4];
pts[13][0][10][1] = pts[13][0][9][5];
pts[13][0][10][2] = pts[13][0][9][4];
pts[13][0][10][3] = pts[13][0][9][5];
pts[13][0][10][4] = -graisse*0.9375;
pts[13][0][10][5] = 0.88*hauteurX-7-brisure*graisse/5;

// L //
pts[13][0][11][0] = pts[13][0][10][4]+0.131578947368421*(pts[13]
[0][11][4]-pts[13][0][10][4]);
pts[13][0][11][1] = 0.9548*hauteurX;
pts[13][0][11][2] = pts[13][0][10][4]+0.486842105263158*(pts[13]
[0][11][4]-pts[13][0][10][4]);
pts[13][0][11][3] = hauteurX+10;
pts[13][0][11][4] = pts[13][0][21][4]+0.478827361563518*(pts[13]
[0][12][4]-pts[13][0][21][4]);
pts[13][0][11][5] = hauteurX+10;

// M //
pts[13][0][12][0] = pts[13][0][11][4]+0.43125*(pts[13][0][12][4]-
pts[13][0][11][4]);
pts[13][0][12][1] = hauteurX+10;
pts[13][0][12][2] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][12][3] = 0.9376*hauteurX;
pts[13][0][12][4] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][12][5] = 0.5935*hauteurX;

// N //
pts[13][0][13][0] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][13][1] = 0.5935*hauteurX;
pts[13][0][13][2] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][13][3] = 0.5935*hauteurX+hauteur;
pts[13][0][13][4] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][13][5] = 3+hauteur;

// O //
pts[13][0][14][0] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][14][1] = 3+hauteur;
pts[13][0][14][2] = pts[13][0][19][4]-graisse;
pts[13][0][14][3] = 3+hauteur-courbe*hauteur;
pts[13][0][14][4] = pts[13][0][19][4]-graisse-1-largeur-
symetrie*graisse;
pts[13][0][14][5] = 1+hauteur+mediane*hauteur;

// P //
pts[13][0][15][0] = pts[13][0][19][4]-graisse-1-largeur-
symetrie*graisse;
pts[13][0][15][1] = 1+hauteur+mediane*hauteur;
pts[13][0][15][2] = pts[13][0][19][4]-graisse-1-largeur-
symetrie*graisse-extremite;
pts[13][0][15][3] = 1+(1+hauteur+mediane*hauteur+extremite)/2;
pts[13][0][15][4] = pts[13][0][19][4]-graisse-1-largeur-
symetrie*graisse;
pts[13][0][15][5] = 0;

// Q //
pts[13][0][16][0] = pts[13][0][19][4]-graisse-1-largeur-
symetrie*graisse;
pts[13][0][16][1] = 0;
pts[13][0][16][2] = pts[13][0][19][4]-graisse-1+graisse/2-1-
symetrie*graisse;
pts[13][0][16][3] = 0+arcY*hauteur;
pts[13][0][16][4] = pts[13][0][19][4]+1+largeur-symetrie*graisse;

// R //
pts[13][0][17][0] = pts[13][0][19][4]+1+largeur-symetrie*graisse;
pts[13][0][17][1] = 0;
pts[13][0][17][2] = pts[13][0][19][4]+1+largeur-
symetrie*graisse+extremite;
pts[13][0][17][3] = 0+(1+hauteur+mediane*hauteur+extremite)/2;
pts[13][0][17][4] = pts[13][0][19][4]+1+largeur-symetrie*graisse;
pts[13][0][17][5] = 1+hauteur+mediane*hauteur;

// S //
pts[13][0][18][0] = pts[13][0][19][4]+1+largeur-symetrie*graisse;
pts[13][0][18][1] = 1+hauteur+mediane*hauteur;
pts[13][0][18][2] = pts[13][0][19][4]+1;
pts[13][0][18][3] = 1+hauteur-courbe*hauteur;
pts[13][0][18][4] = pts[13][0][19][4];
pts[13][0][18][5] = 3+hauteur;

// T //
pts[13][0][19][0] = pts[13][0][19][4];
pts[13][0][19][1] = 3+hauteur;
pts[13][0][19][2] = pts[13][0][19][4];
pts[13][0][19][3] = 3+hauteur;
pts[13][0][19][4] = -0.438571428571429*chasse*CHASSE;
pts[13][0][19][5] = 0.58*hauteurX+80-graisse;

// U //
pts[13][0][20][0] = pts[13][0][19][4];
pts[13][0][20][1] = pts[13][0][19][5]+0.5474*(pts[13][0][20][5]-
pts[13][0][19][5]);
pts[13][0][20][2] = pts[13][0][20][4]-0.7873*(-pts[13][0][19]
[4]+(pts[13][0][20][4]));
pts[13][0][20][3] = pts[13][0][20][5];
pts[13][0][20][4] = pts[13][0][21][4]+0.524229074889868*(pts[13]
[0][19][4]-pts[13][0][21][4]);
pts[13][0][20][5] = hauteurX+10-0.85*graisse+contrasteV*0.6*grais-
se*0.85;

// V //
pts[13][0][21][0] = pts[13][0][21][4]-0.3949*(-pts[13][0][20]
[4]+(pts[13][0][21][4]));
pts[13][0][21][1] = pts[13][0][20][5]-brisure*graisse/5;
pts[13][0][21][2] = -graisse;
pts[13][0][21][3] = pts[13][0][21][5]+0.5431*(pts[13][0][20][5]-
pts[13][0][21][5])-brisure*graisse/5;
pts[13][0][21][4] = -graisse;
pts[13][0][21][5] = 0.6258*hauteurX+80-graisse-
brisure*graisse/2+contrasteV*0.7*graisse;

// W //
pts[13][0][22][0] = -graisse;
pts[13][0][22][1] = pts[13][0][21][5];
pts[13][0][22][2] = -graisse;
pts[13][0][22][3] = 3+hauteur;
pts[13][0][22][4] = -graisse;
pts[13][0][22][5] = 3+hauteur;

// X //
pts[13][0][23][0] = -graisse;
pts[13][0][23][1] = 3+hauteur;
pts[13][0][23][2] = -graisse;
pts[13][0][23][3] = 3+hauteur-courbe*hauteur;
pts[13][0][23][4] = -graisse-1-largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][23][5] = 1+hauteur+mediane*hauteur;

// Y //
pts[13][0][24][0] = -graisse-1-largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][24][1] = 1+hauteur+mediane*hauteur;
pts[13][0][24][2] = -graisse-1-largeur+symetrie*graisse-extremite;
pts[13][0][24][3] = (1+hauteur+mediane*hauteur+extremite)/2;
pts[13][0][24][4] = -graisse-1-largeur+symetrie*graisse;
pts[13][0][24][5] = 0;
}
```

fonctionnement

- > Un array où chaque ligne est un glyphe.
- > Des paramètres de personnalisation en entrée.

```
void hauteur_ascendante(float p) {  
    hauteurAsc = hauteurX+p;  
}
```

fonctionnement

- > Un array où chaque ligne est un glyphe.
- > Des paramètres de personnalisation en entrée.
- > Des fonctions particulières, voire de «retouche».

The figure is a screenshot of a data visualization interface. At the top, there are tabs for 'OPTIONS', 'SPECIES', 'STYLES', 'PREDICTION', 'SCATTER', 'BYPASS', and 'PREVIEW/LOCATION'. The main area features a large heatmap with a light green background and a dark green grid. A prominent 'Hi' watermark is overlaid on the heatmap. To the right of the heatmap is a vertical bar chart with red bars. Below the chart is a sidebar with two sections: 'Variables fonctionnelles' and 'Variables statistiques', each containing a list of variables with their values.

Variables fonctionnelles

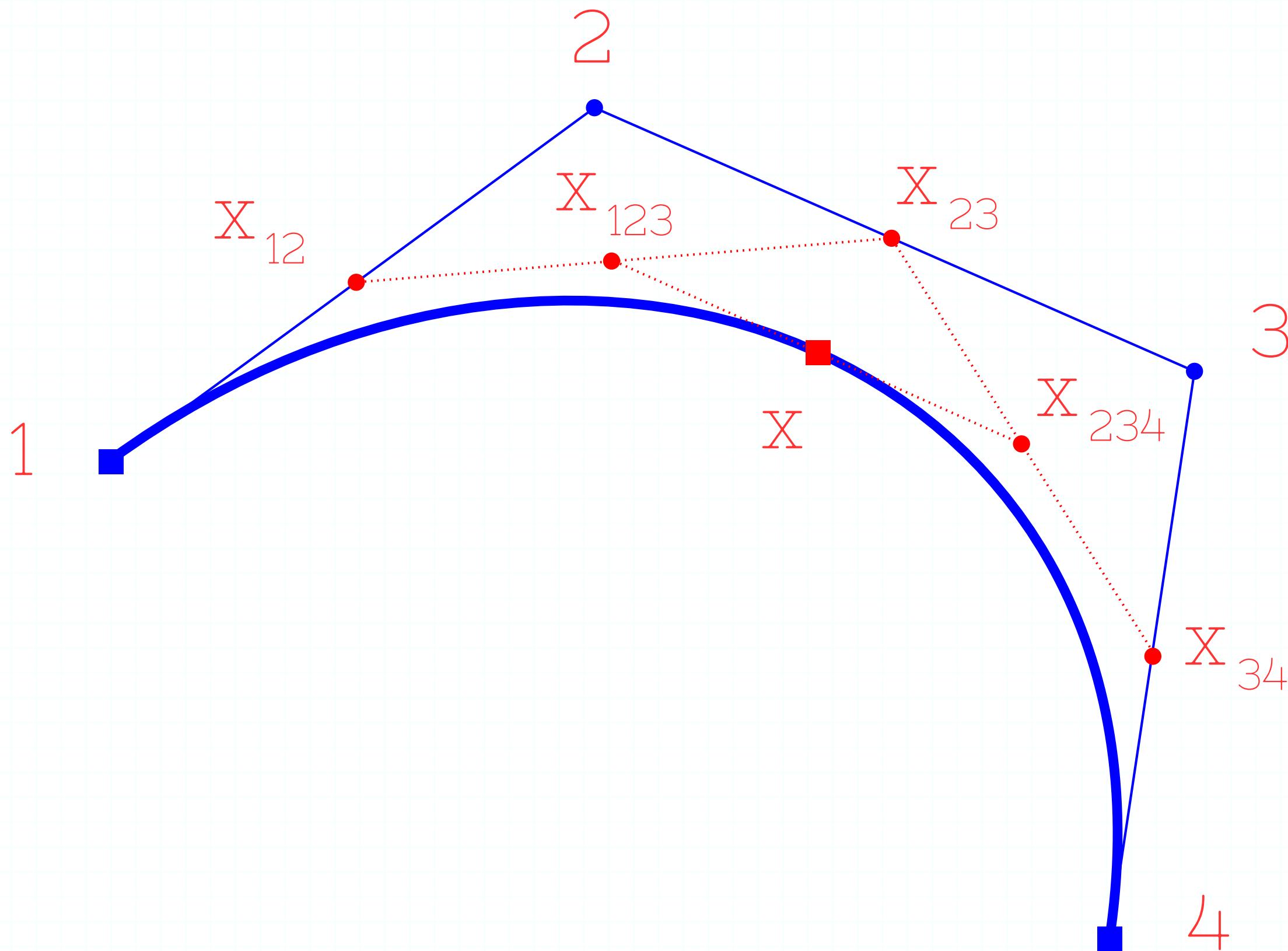
- hauteur_max 492.80
- hauteur_capitale 235.80
- hauteur_croissante 235.80
- hauteur_descendante 235.80
- hauteur_tronc 180

Variables statistiques

- graine 0.00
- cliose 1.00
- inhibition 0.00
- continuité 0.00
- continuitéH 0.00
- continuitéV 0.00
- brisure 0.00
- coverture 0.00
- intensité 0.00

Fonctions particulières : courbe sur le serif i + chasse sur le N

algorithme de subdivision de Casteljau

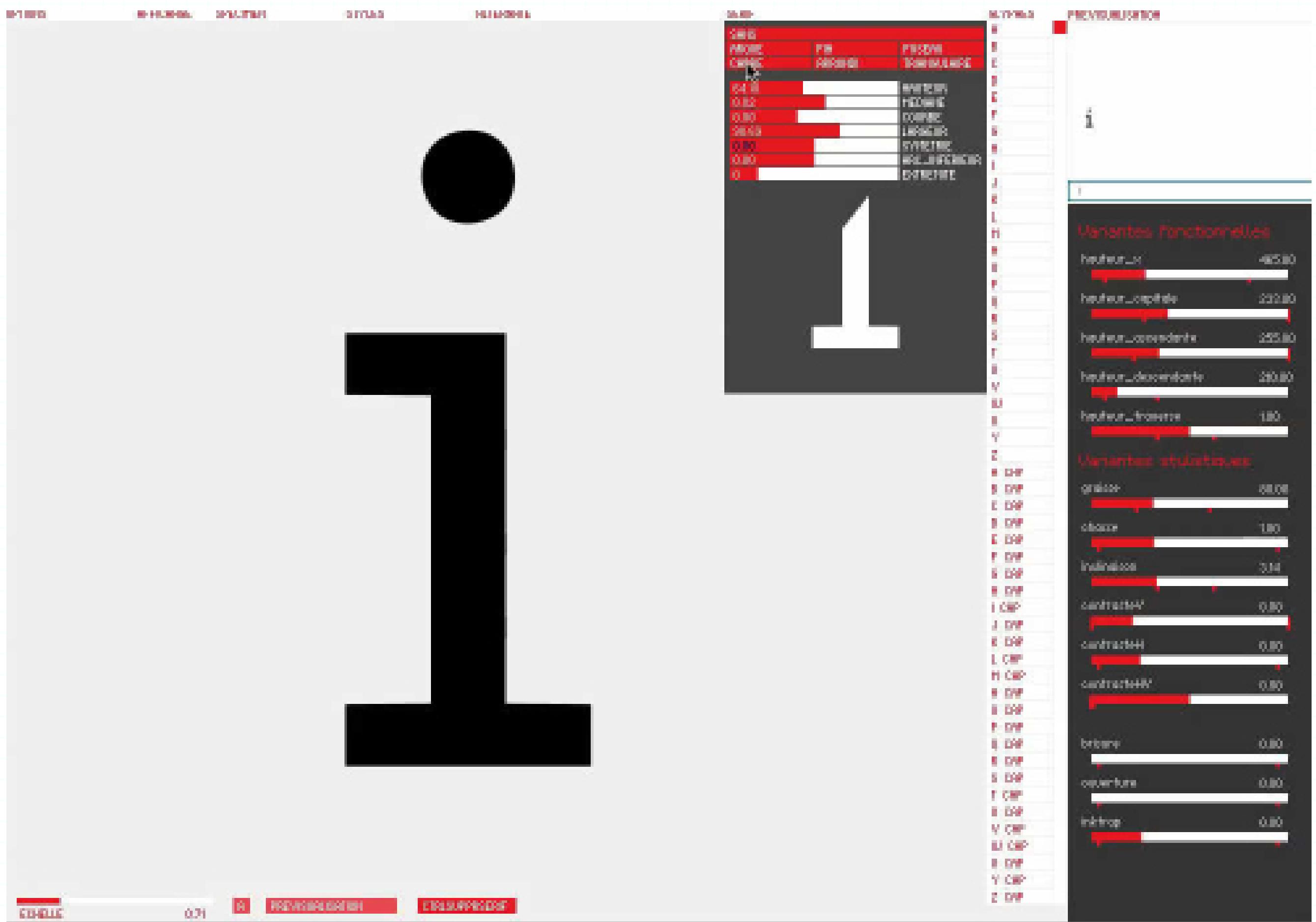


fonctionnement

- > Un array où chaque ligne est un glyphe.
- > Des paramètres de personnalisation en entrée.
- > Des fonctions particulières, voire de «retouche».
- > Affichage.

Mais aussi

> individualisation des emplacements



Individualisation empattements

Mais aussi

- > individualisation des emplacements
- > ajout / suppression et modification d'un point

Au final

Se définit plutôt comme un générateur d'idées typographiques

Au final

Se définit plutôt comme un générateur d'idées typographiques

Les erreurs ou plutôt ce qui n'est pas correct typographiquement sont parfois plus intéressantes.



H

B

M
q
K

K

H

q
M

H

i
j
l
n

Au final

Se définit plutôt comme un générateur d'idées typographiques

Les erreurs ou plutôt ce qui n'est pas correct typographiquement sont parfois plus intéressantes.

> www.lettersvsmath.tumblr.com

LETTERS VS MATH

Inspirational interpolation and automatic modification errors. [Submit!](#)

Q

6

H

M

F

R

$\frac{r}{s}$

€

Y

W

D

T

Au final

Se définit plutôt comme un générateur d'idées typographiques

Les erreurs ou plutôt ce qui n'est pas correct typographiquement sont parfois plus intéressantes.

> www.lettersvsmath.tumblr.com

Influence du temps direct sur la création.

Merci !

Des questions ?

Caractères utilisés

Droid Sans > Steve Matteson

Nixie One > Jovanny Lemonad