

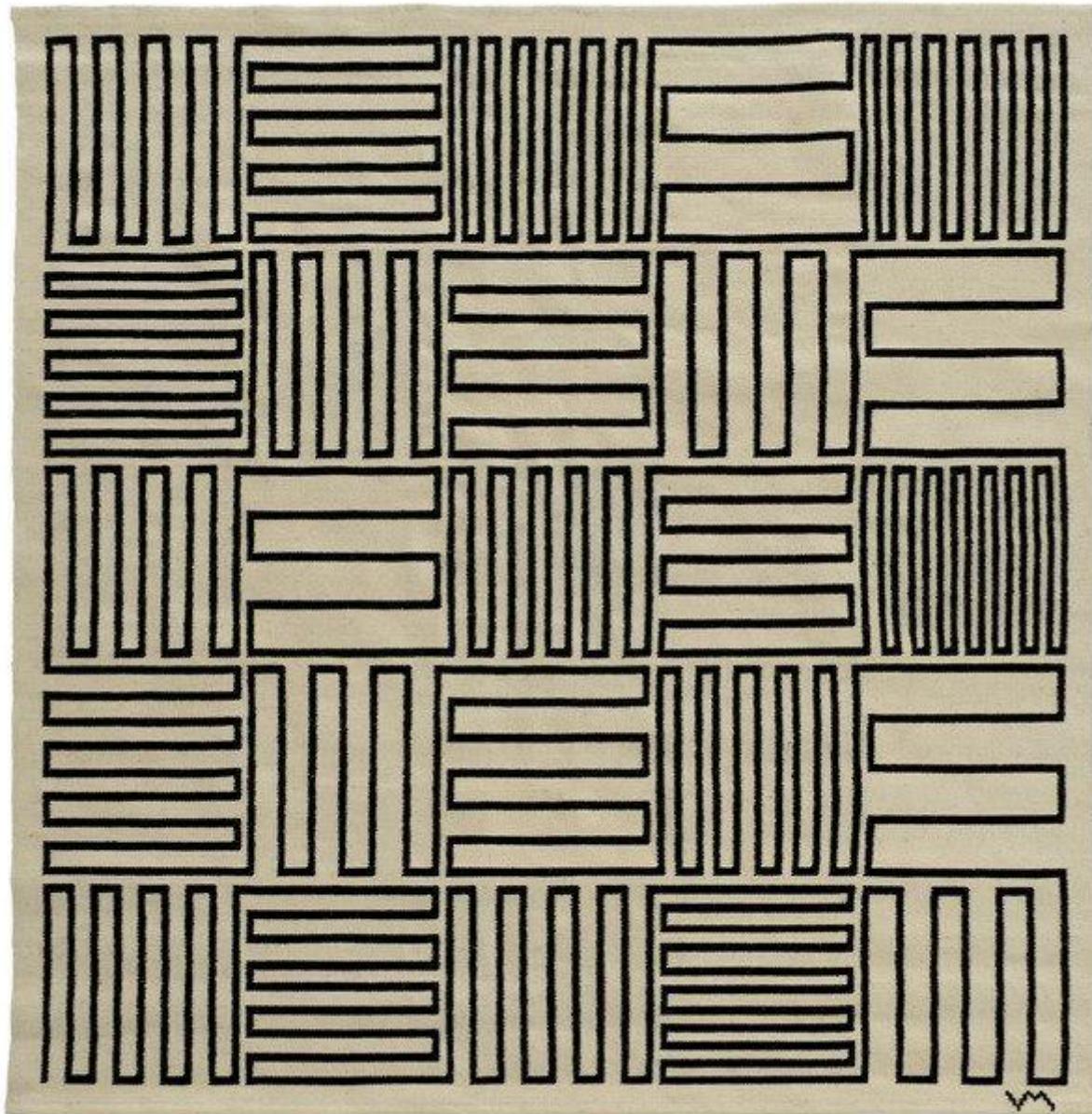
Esthétique Algorithmique

VERA MOLNAR

ANIK Myriam

PLUCHARD Maximilien

Angles droits	3
Sans titre	15
Avion de papier	27
Tout petit désordre	35
Noisy lines	43
Mouvement	53



ANGLES DROITS

Le code primitif est de la programmation orientée objet, divisée donc en deux parties.

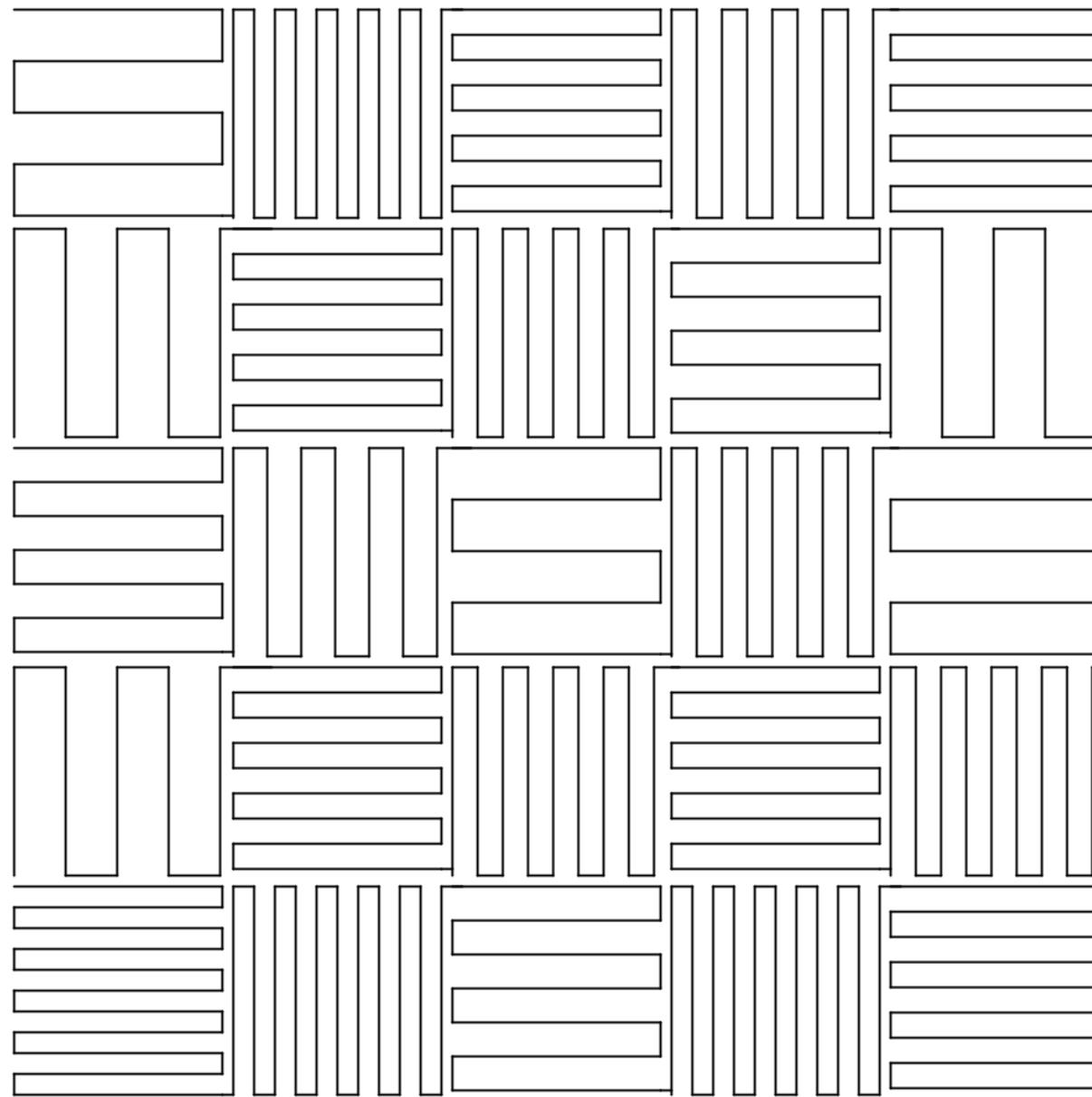
La première partie consiste à tracer une grille (invisible) avec un nombre x de lignes et de colonnes, x modifiable.

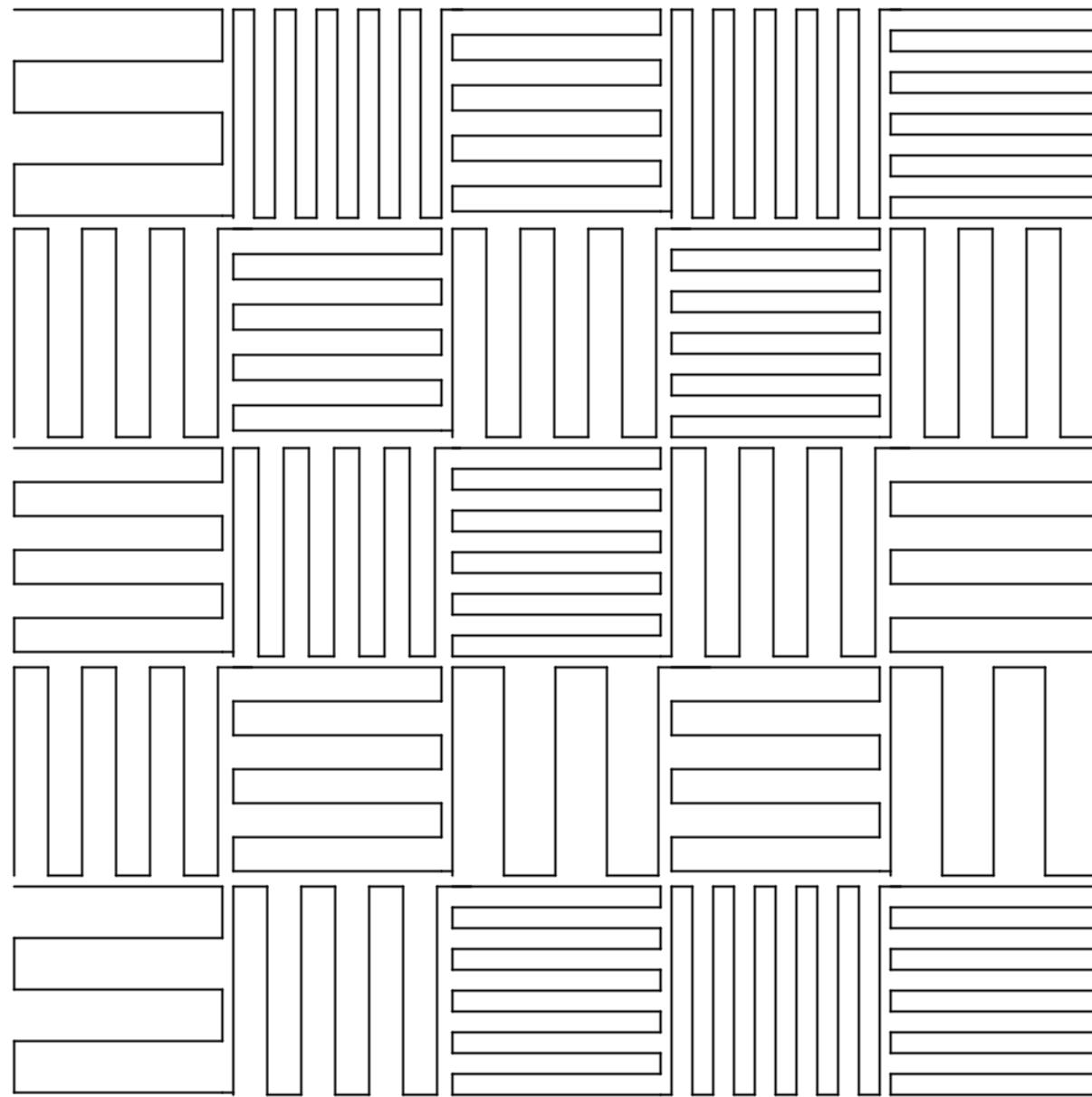
La deuxième partie est l'objet qui permet de tracer les lignes.

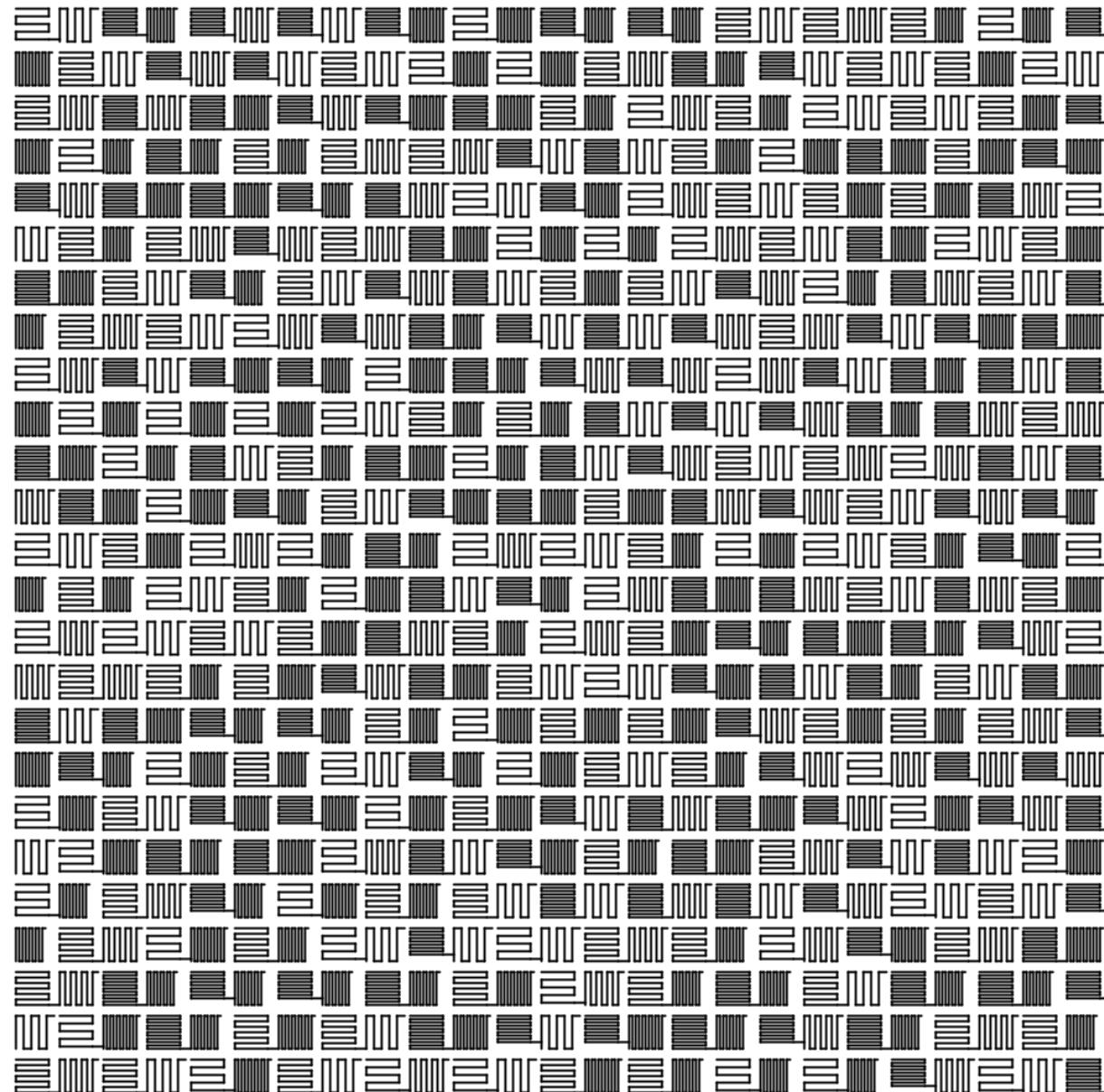
La fonction drawCenterLines trace des lignes soit horizontales soit verticales (1 fois sur 2), espacées aléatoirement.

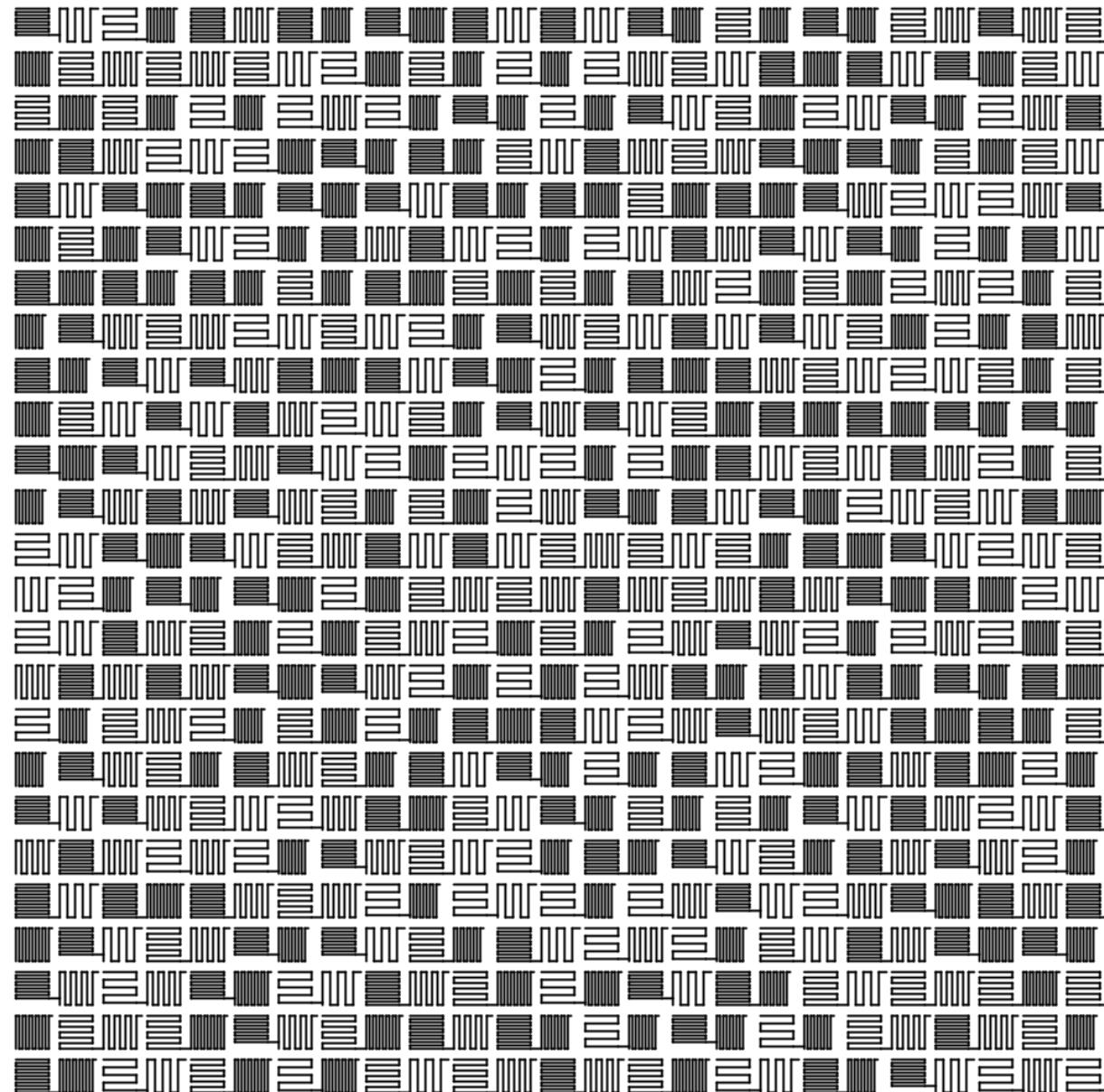
Puis la fonction drawBorderLines qui vient faire les jonctions entre les lignes du drawCenterLine.

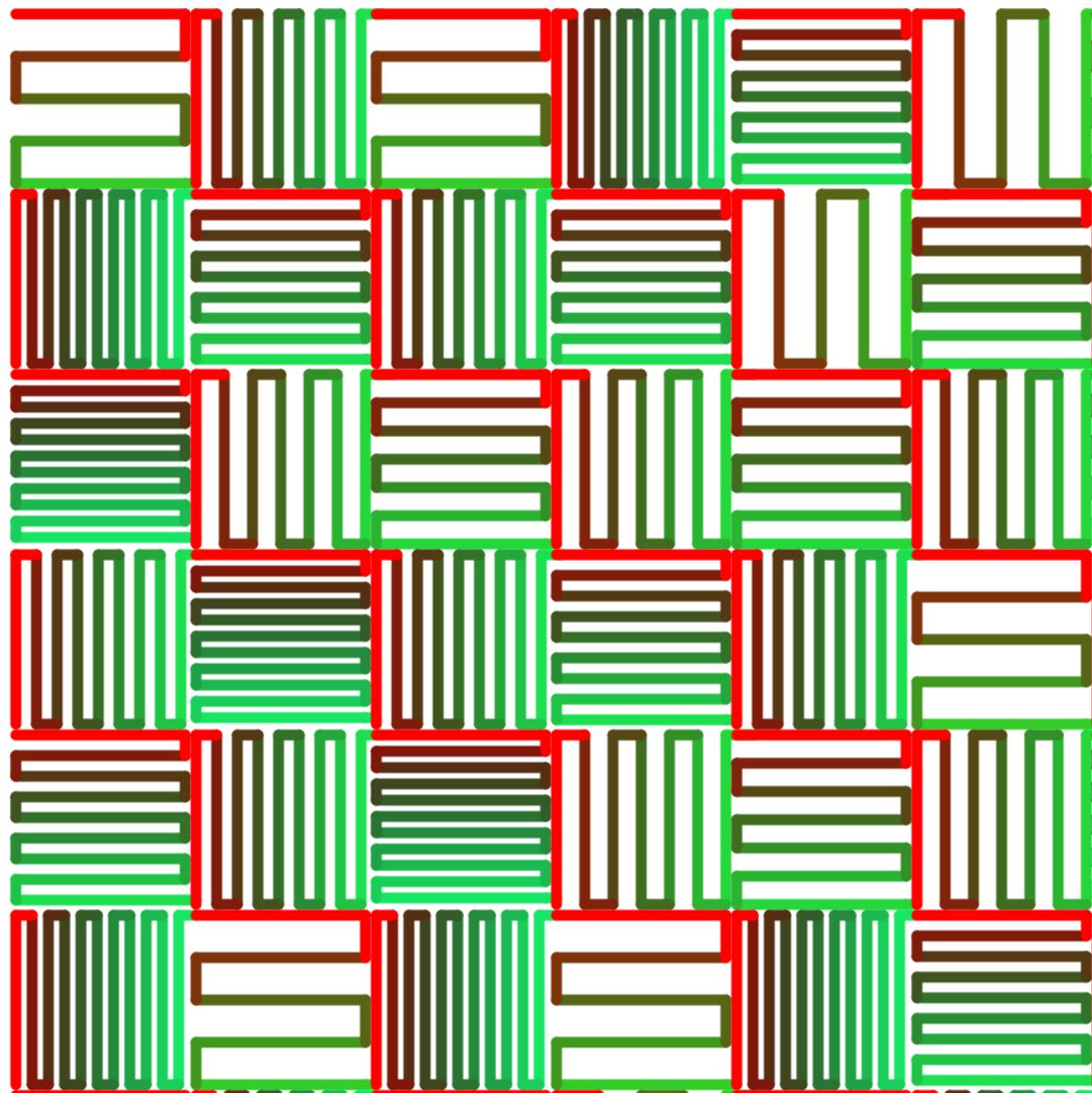
Modifications effectuées : Couleur, épaisseur, nombre de cubes, nombre de lignes, couleur et taille des cubes.

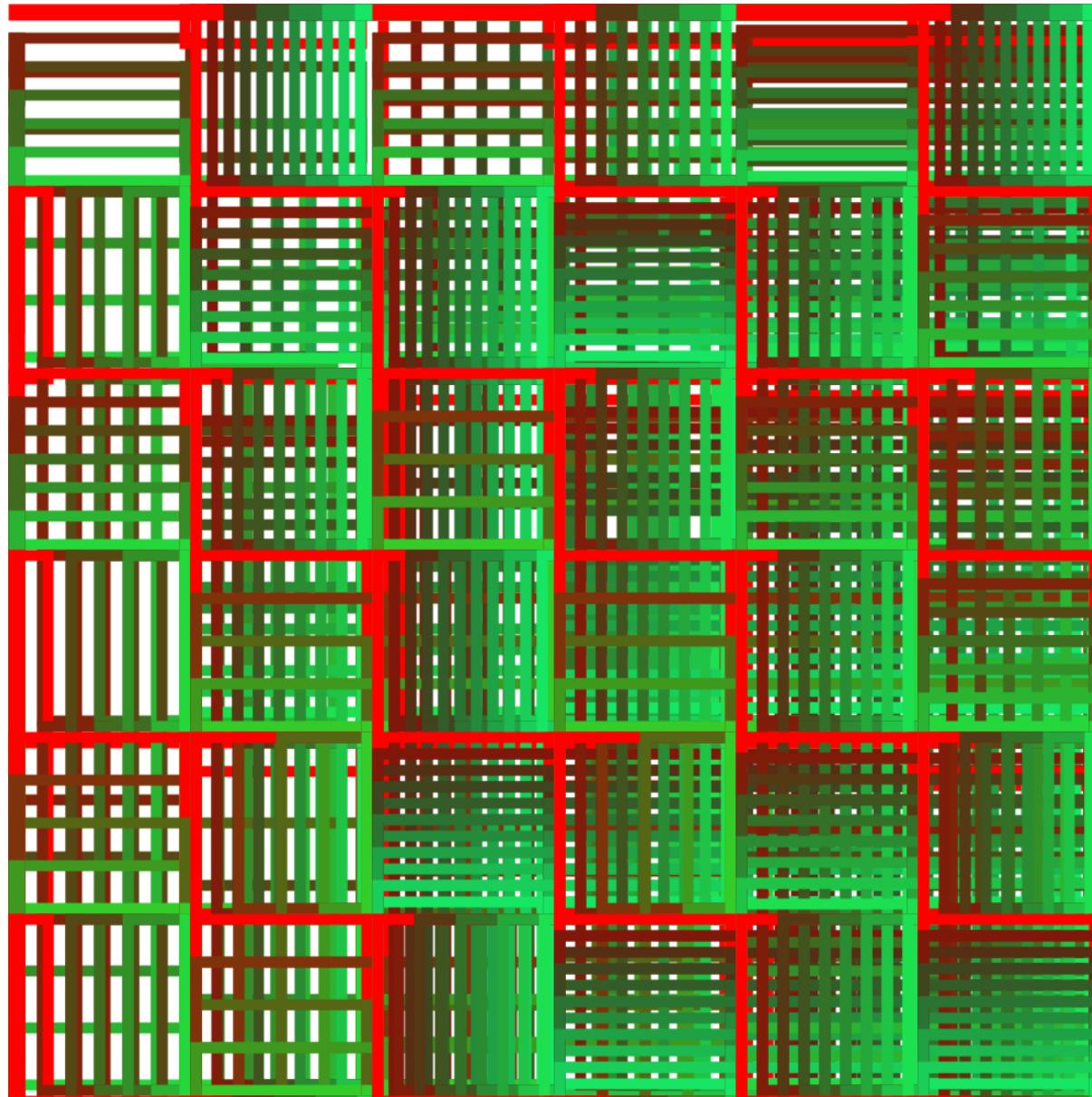


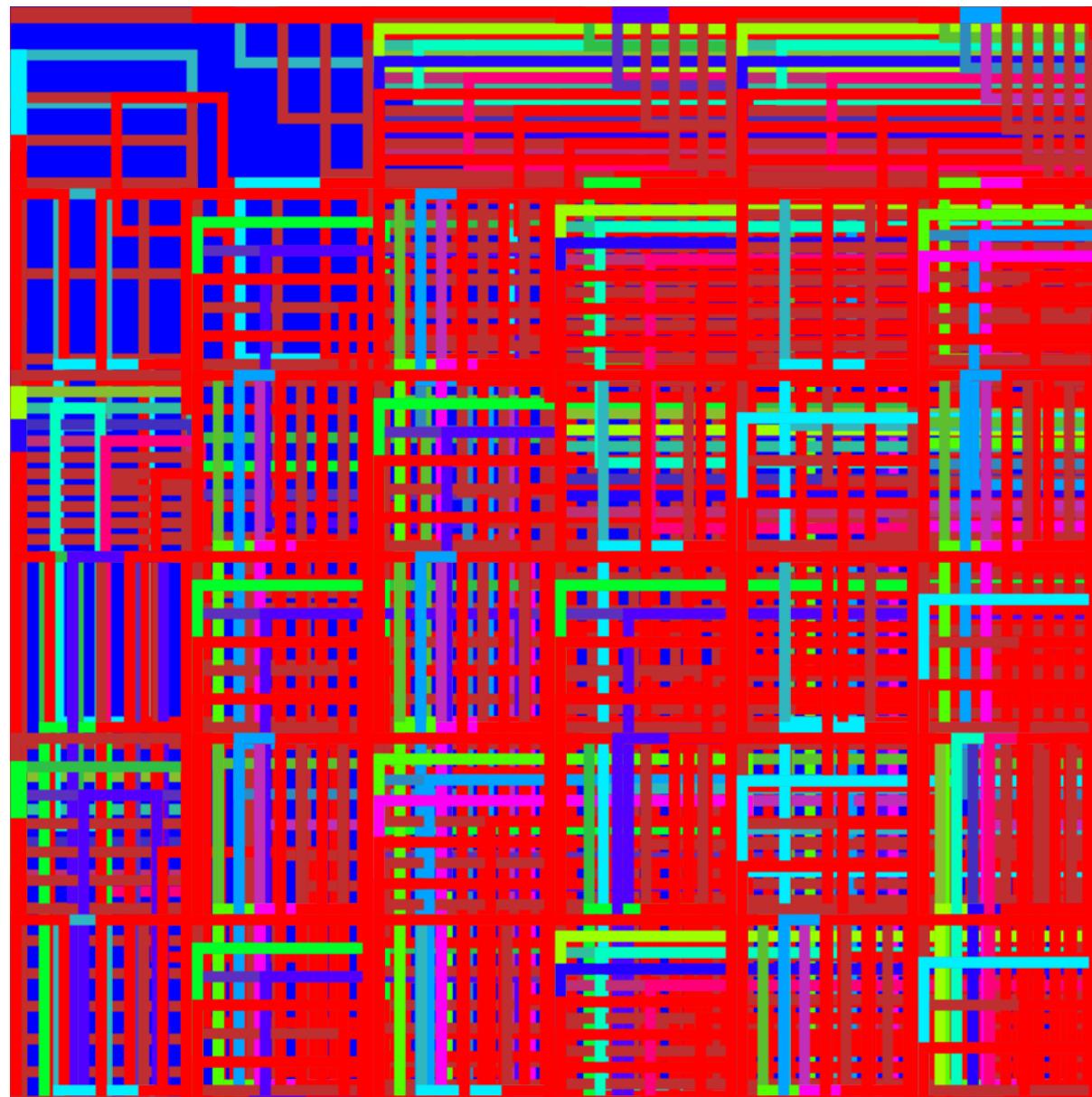


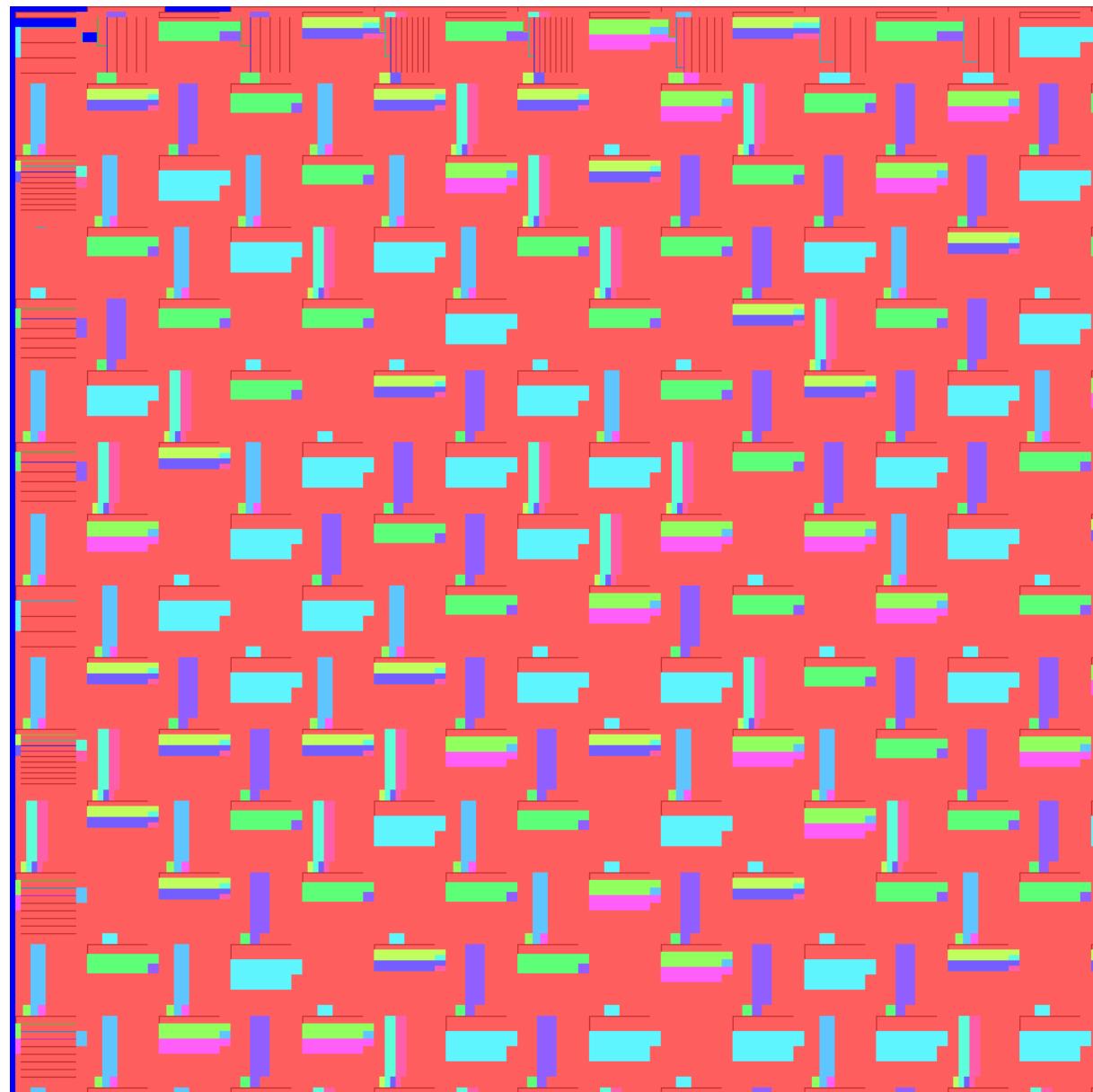


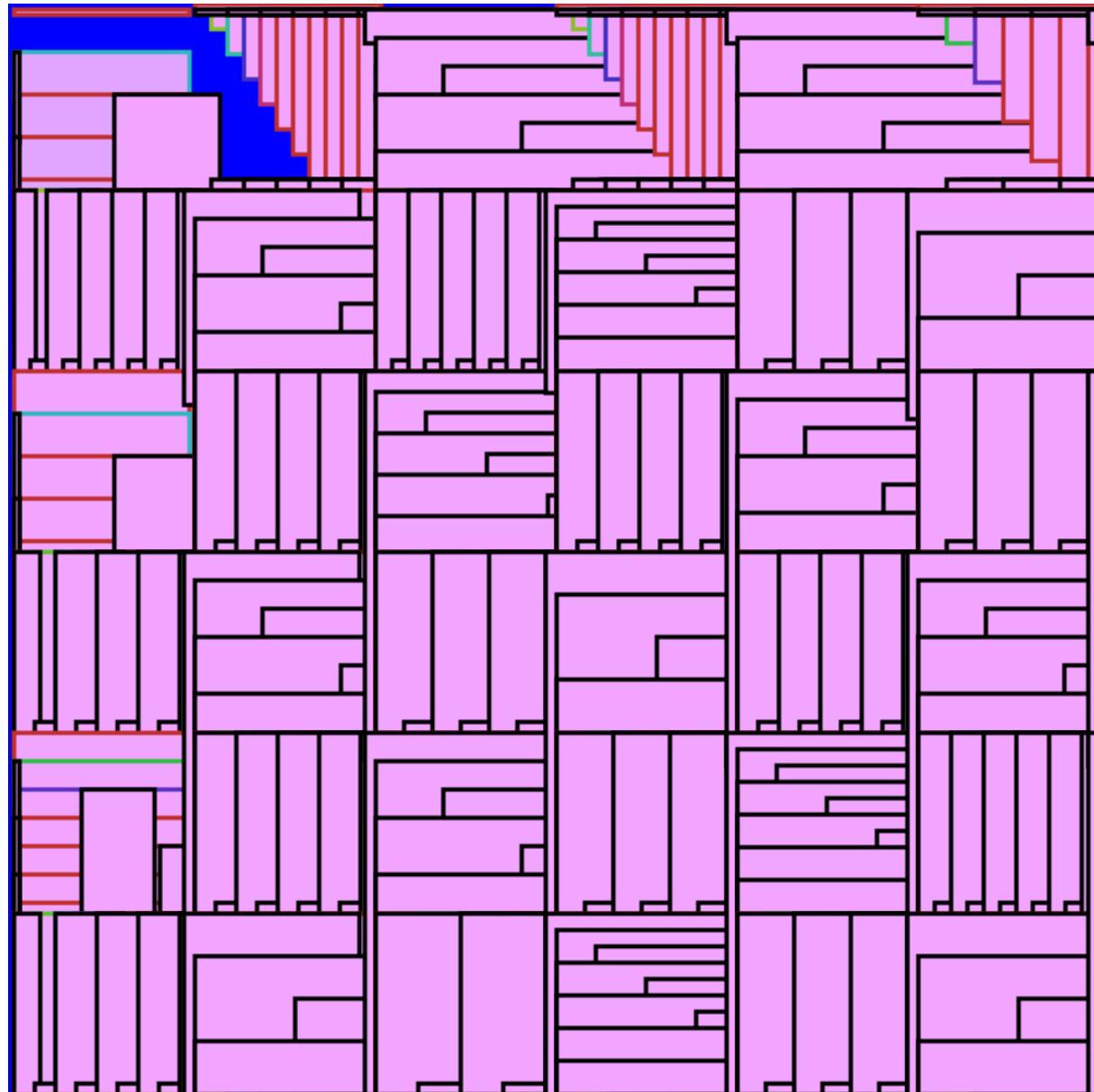


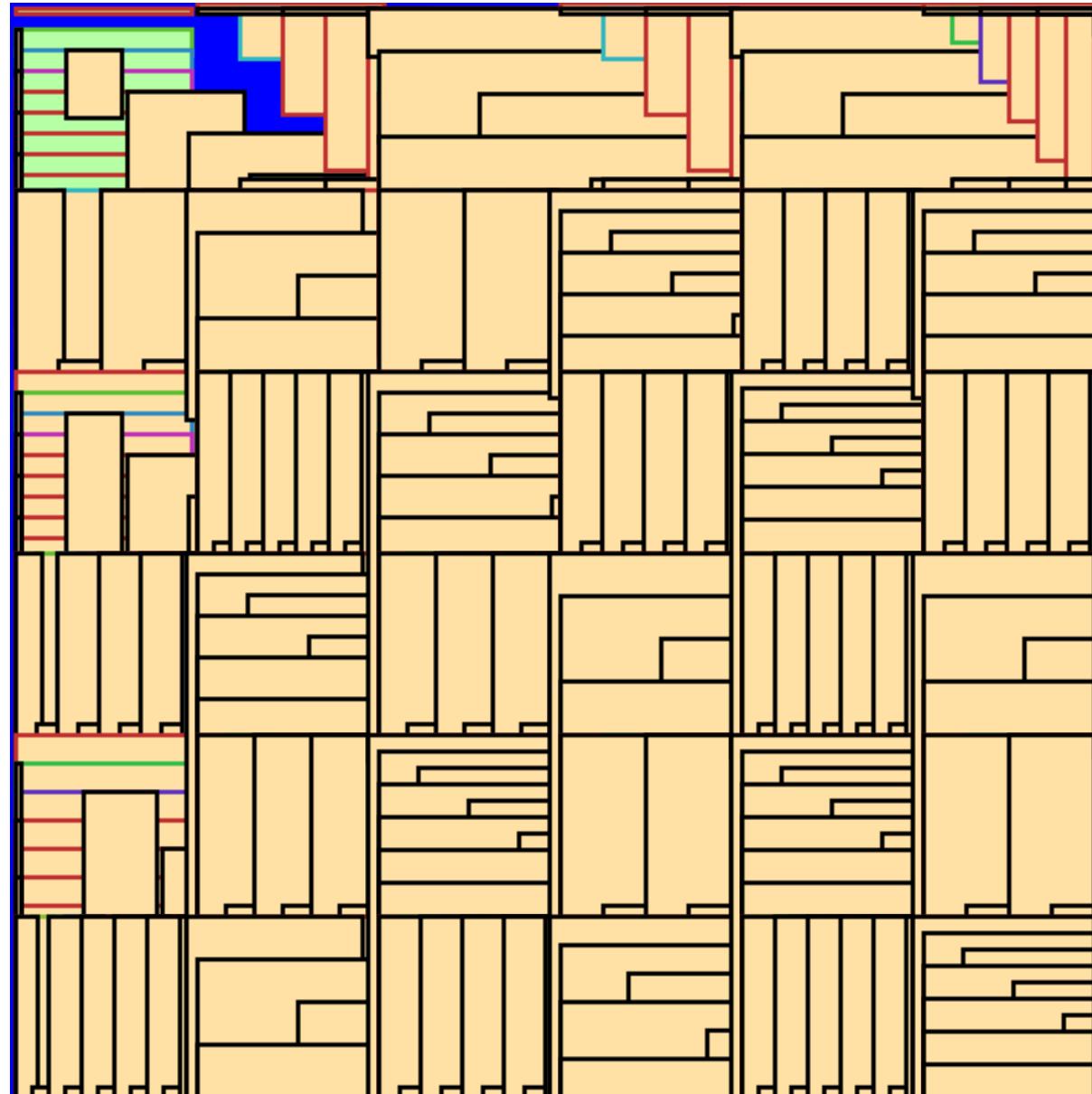


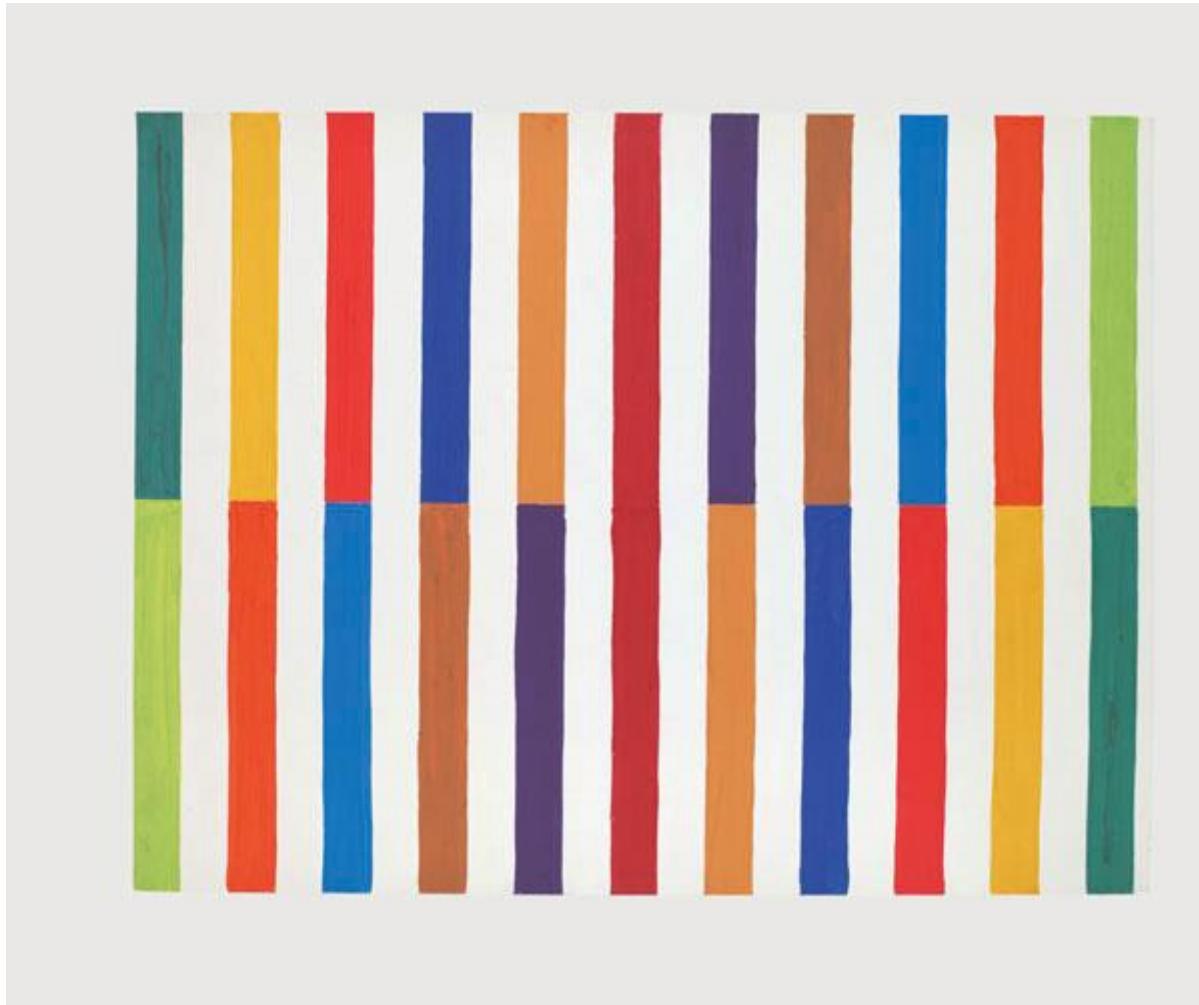












SANS TITRE

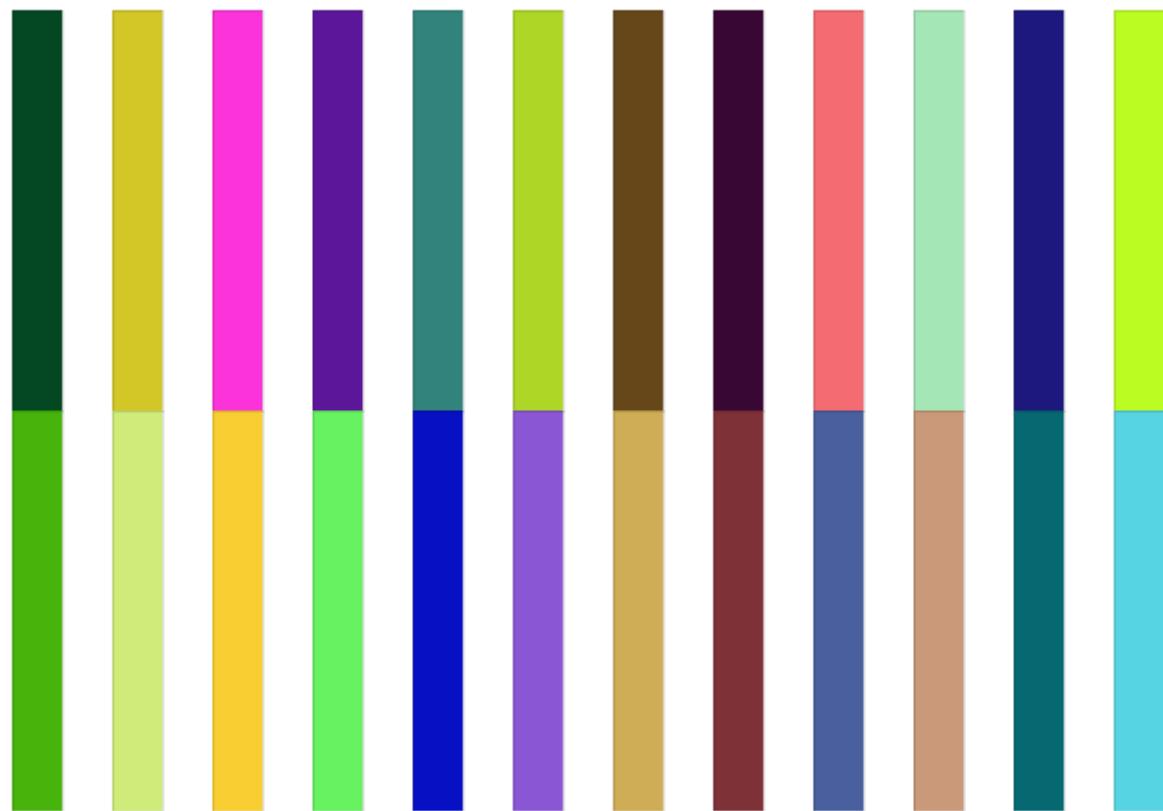
Le code premier repose sur la création de deux rectangles de 200x25.

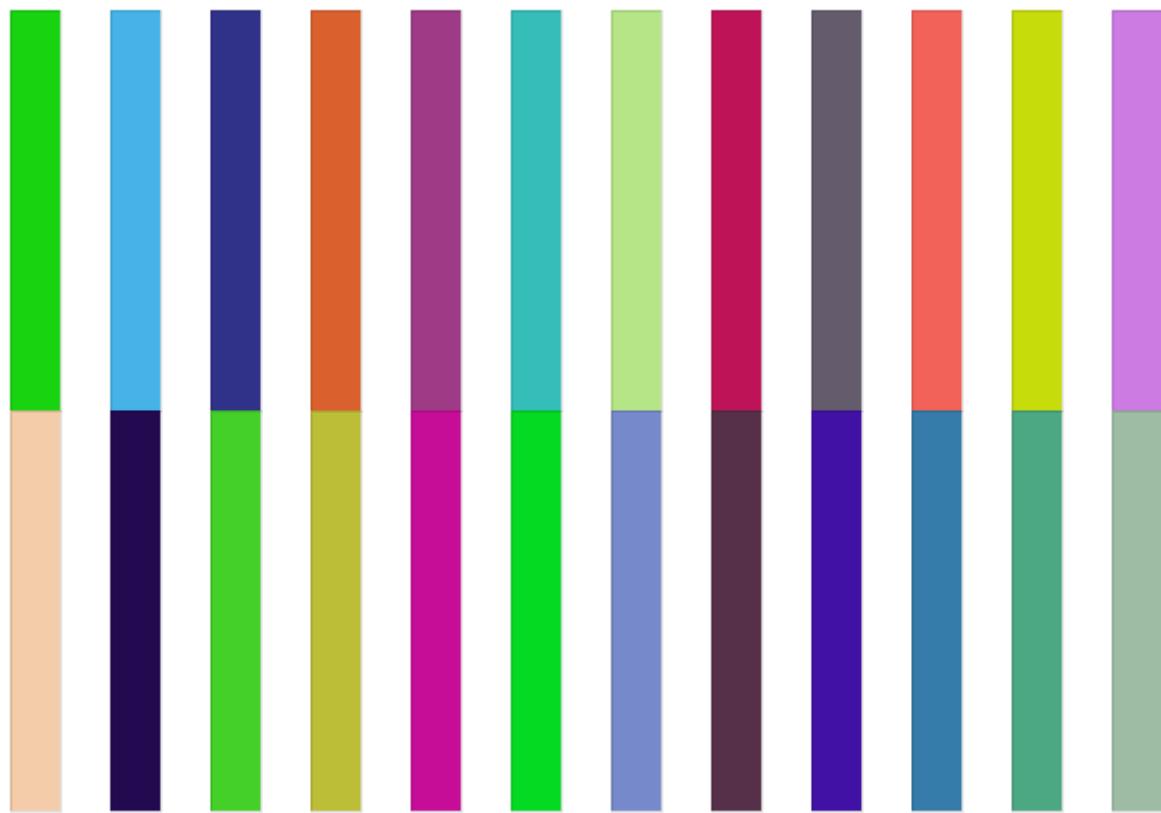
La position de ceux-ci est telle que l'un est au-dessus de l'autre.

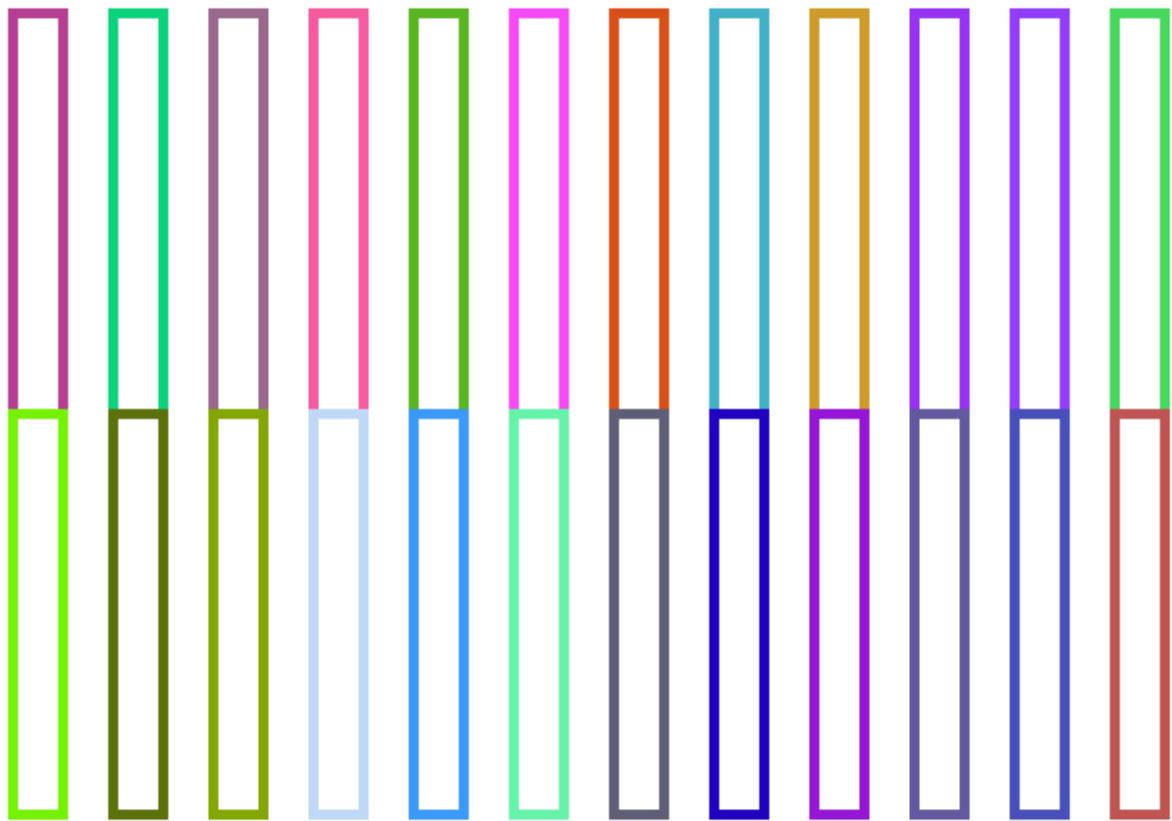
Une boucle vient répéter les deux rectangles sur la largeur du canevas.

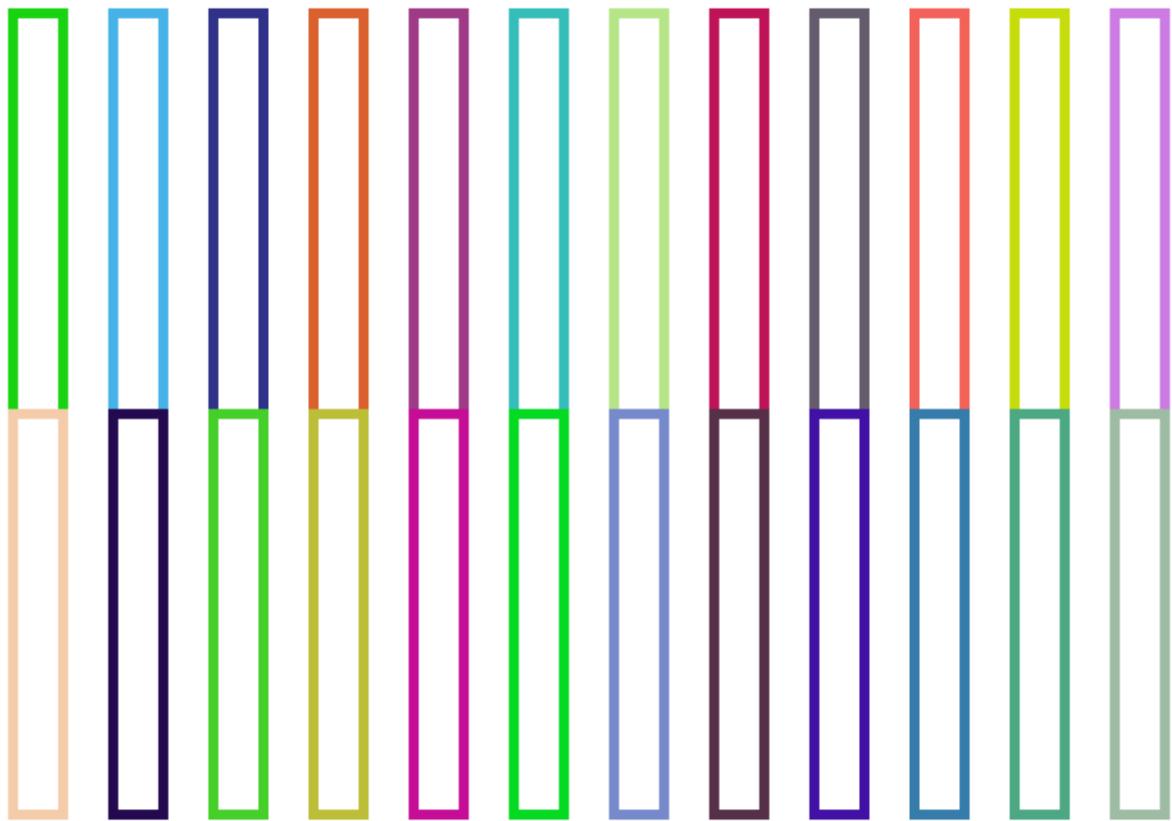
Au clic de la souris, les couleurs sont réinitialisées aléatoirement.

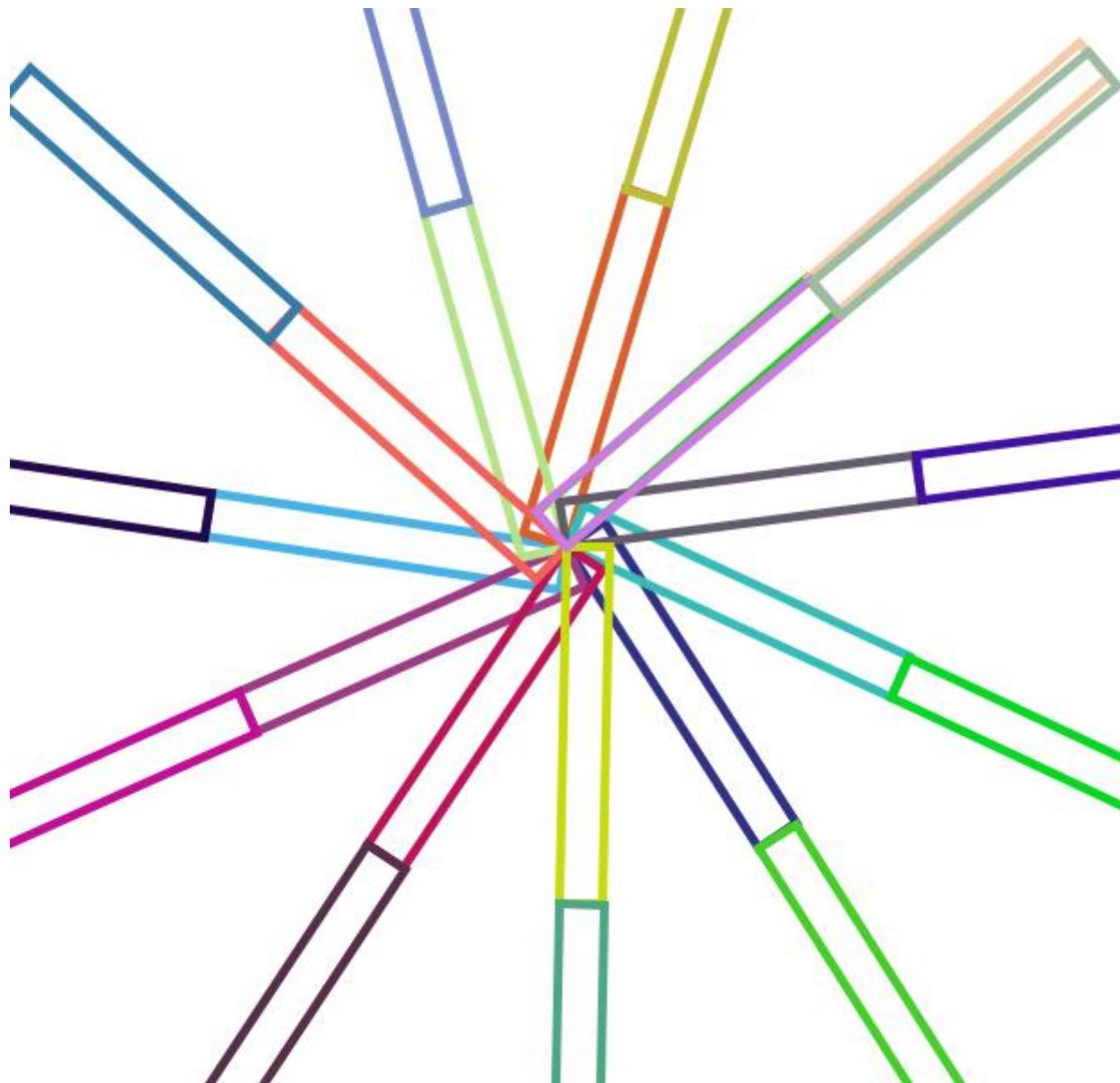
Modifications effectuées : *Des rotations sur les rectangles. Changements sur le contour et l'intérieur, sur la taille des rectangles, le nombre de rectangles et leur positions.*

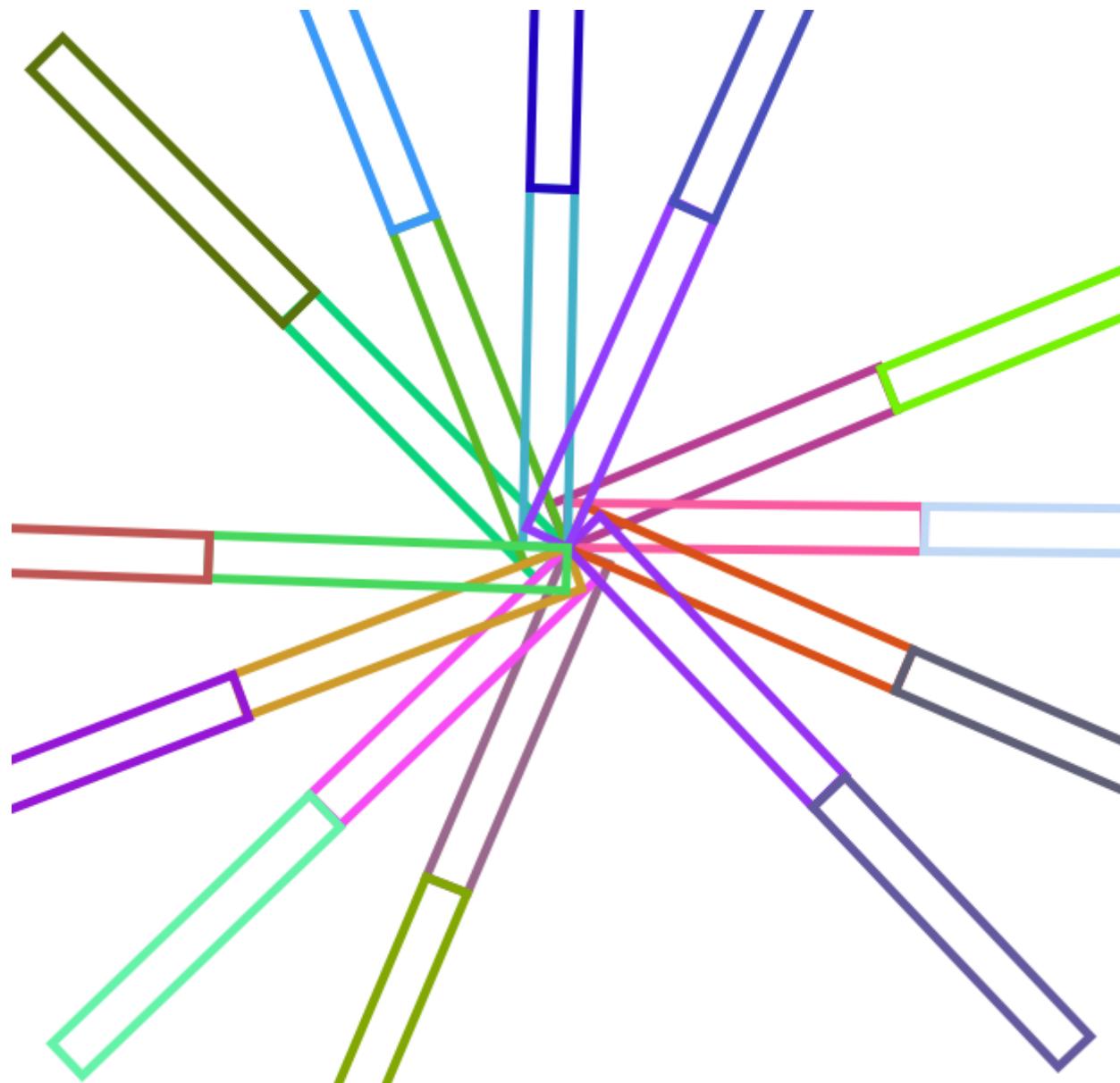


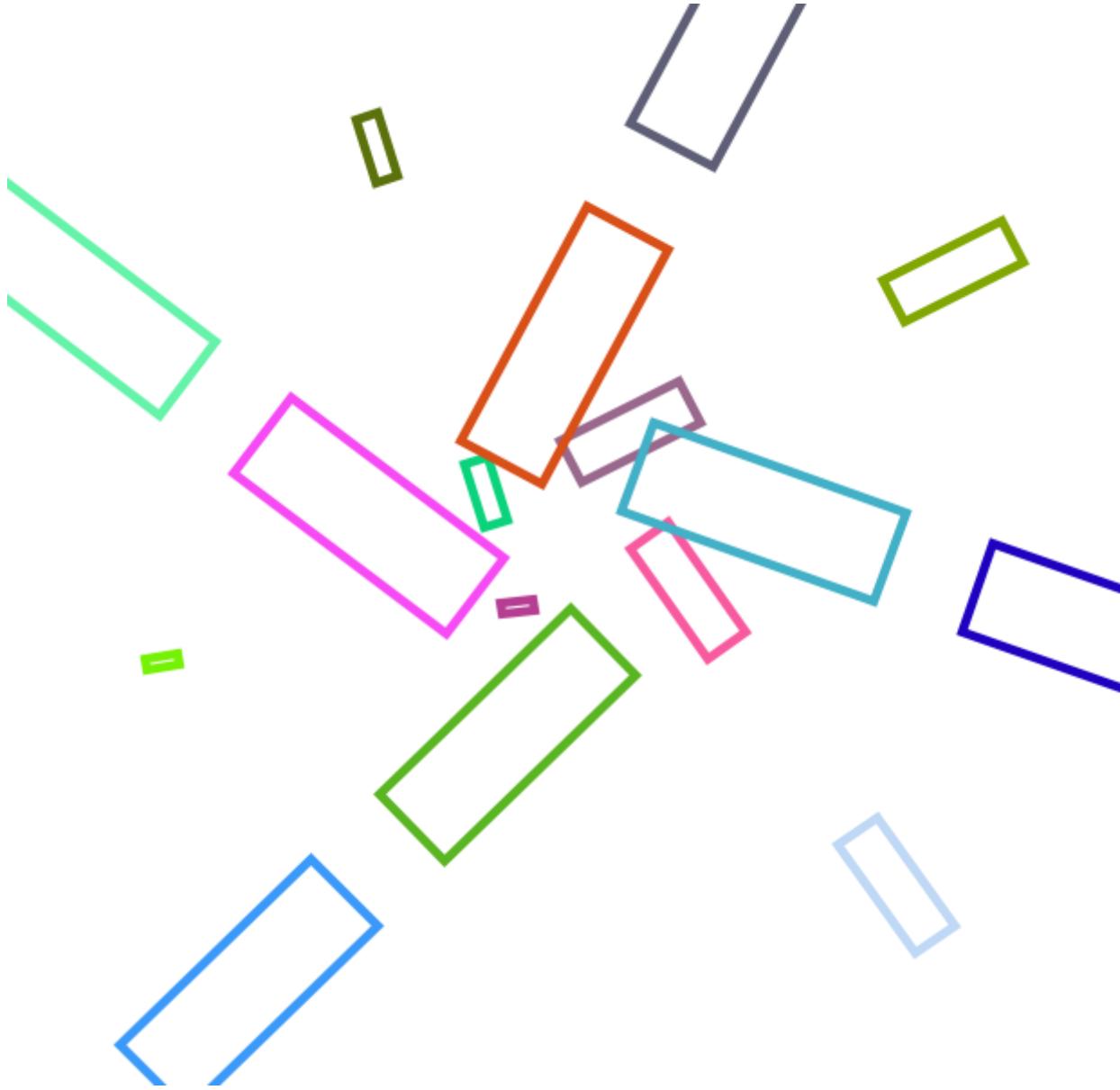


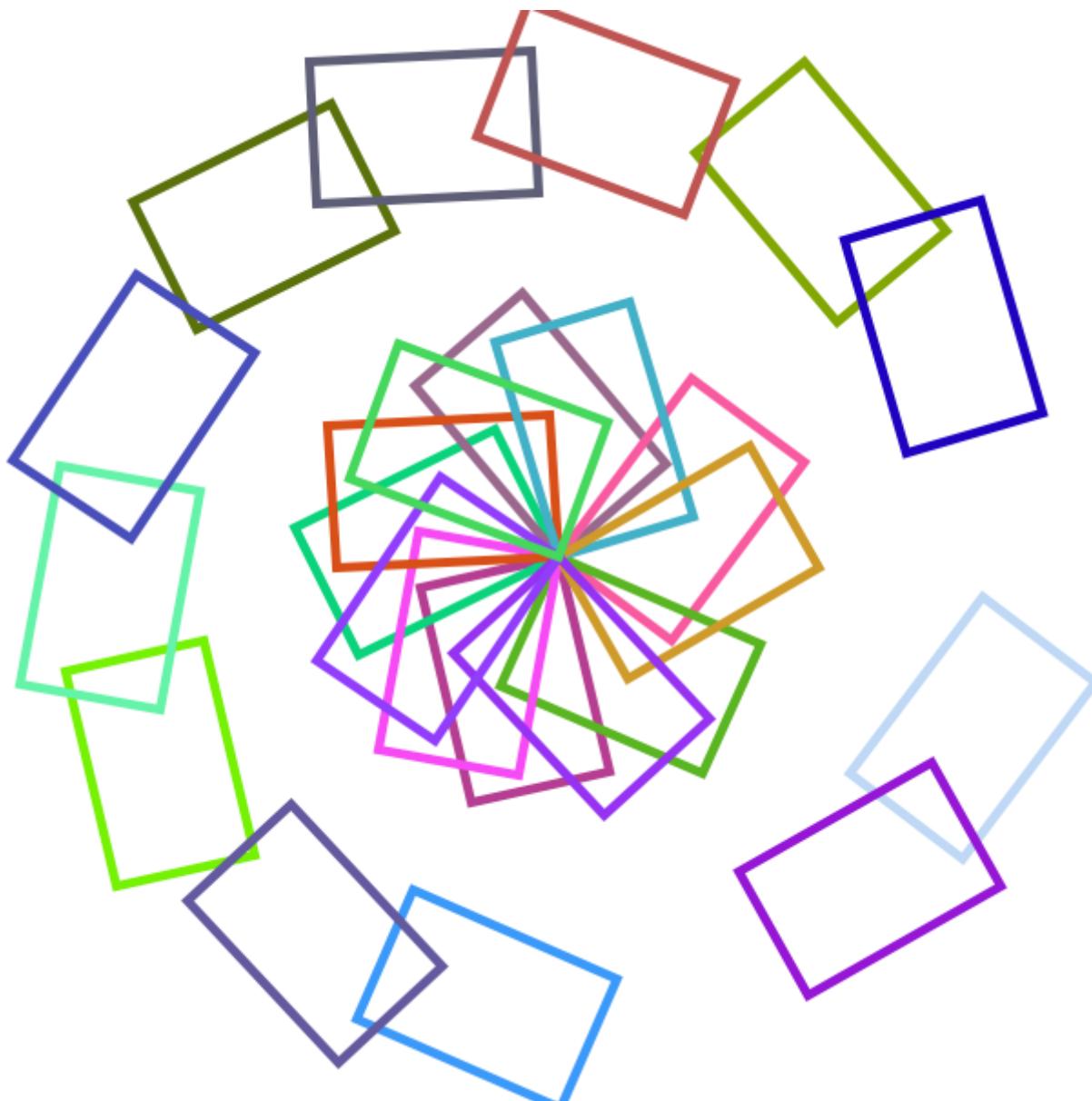


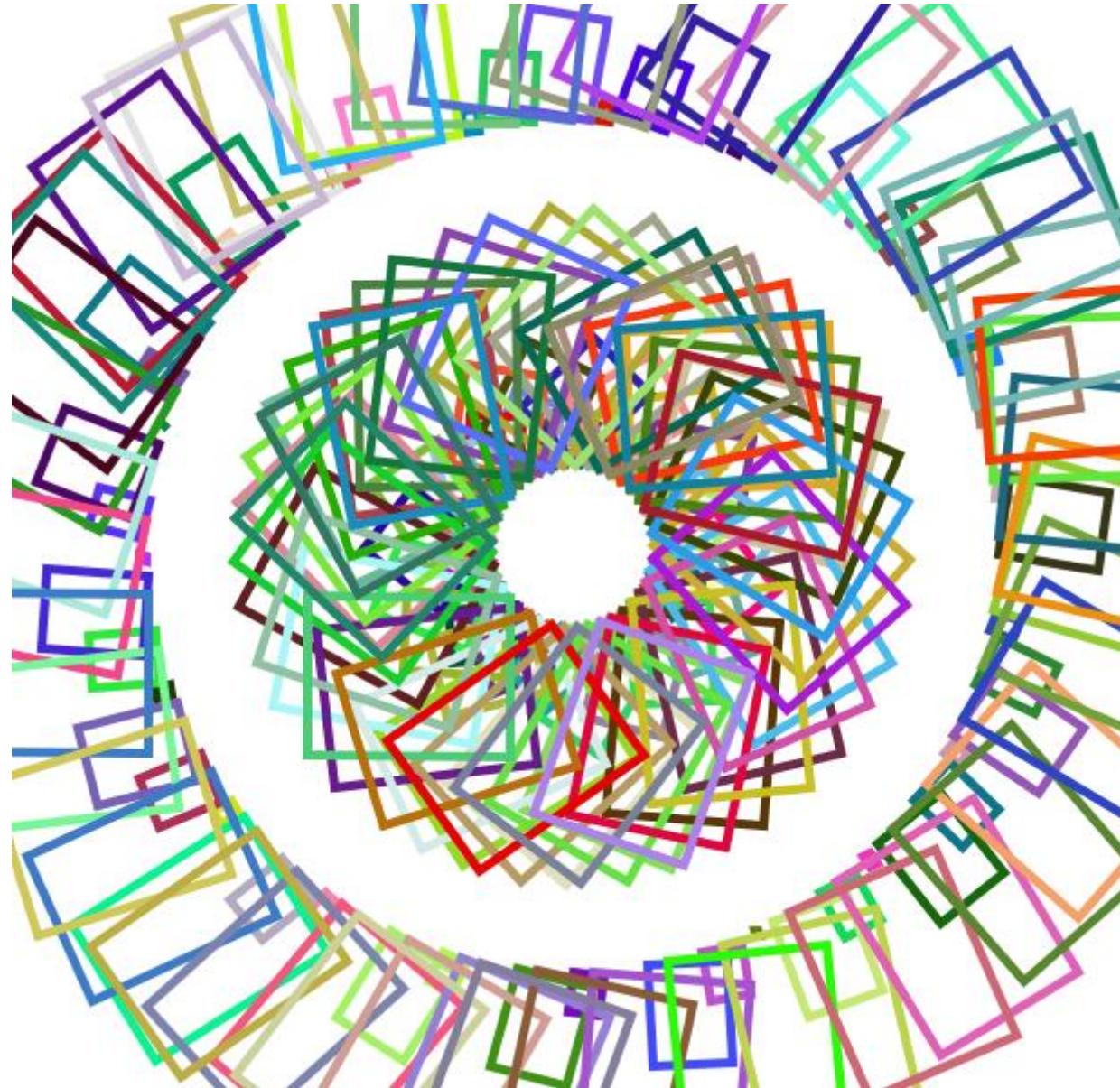


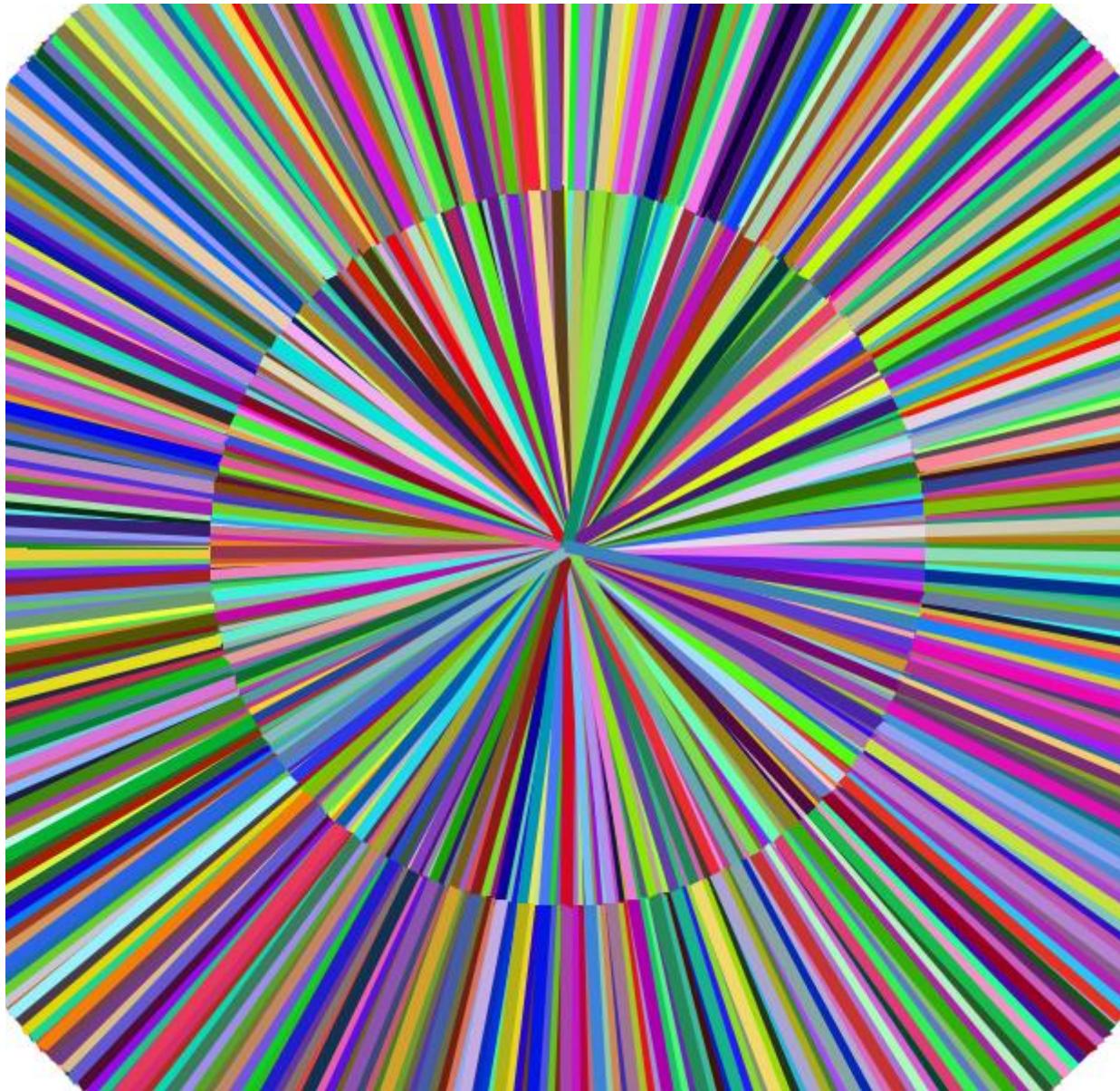


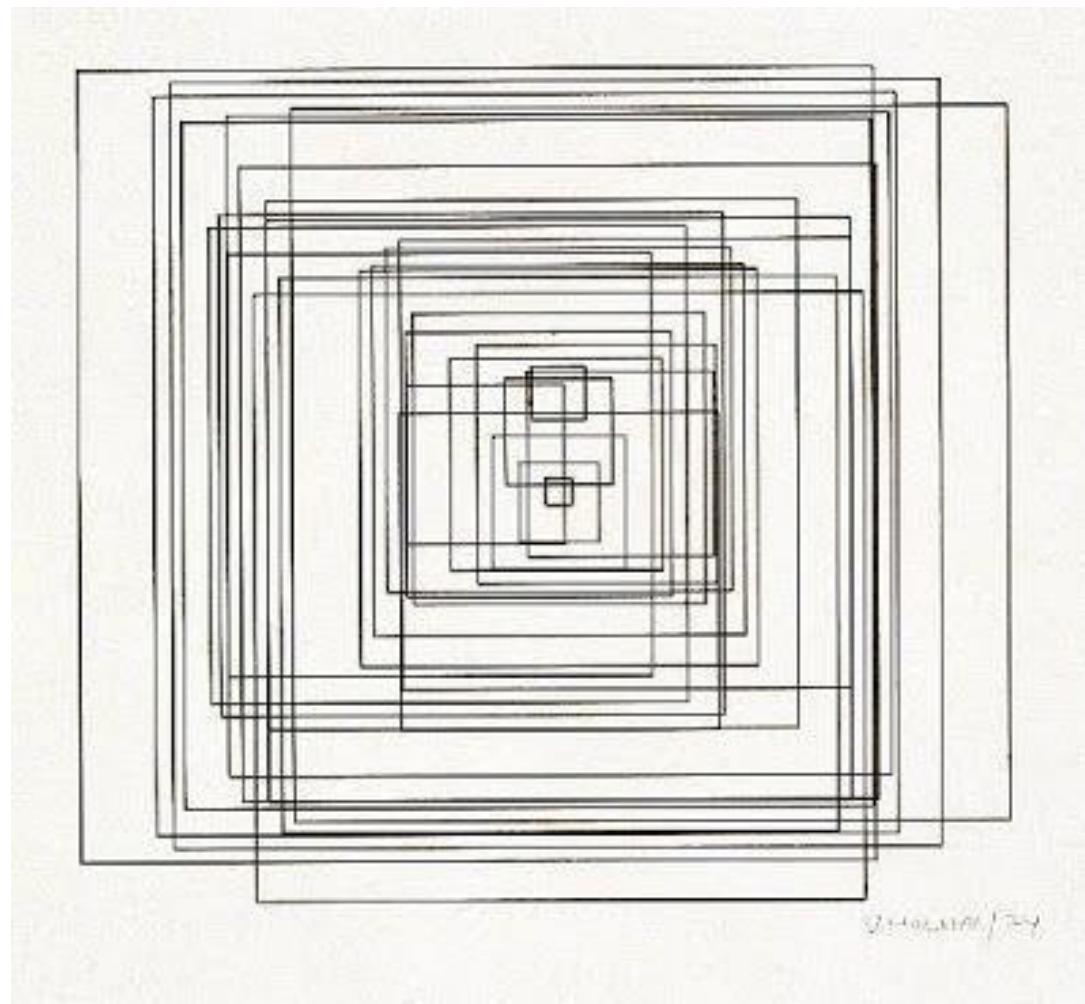












AVION DE PAPIER

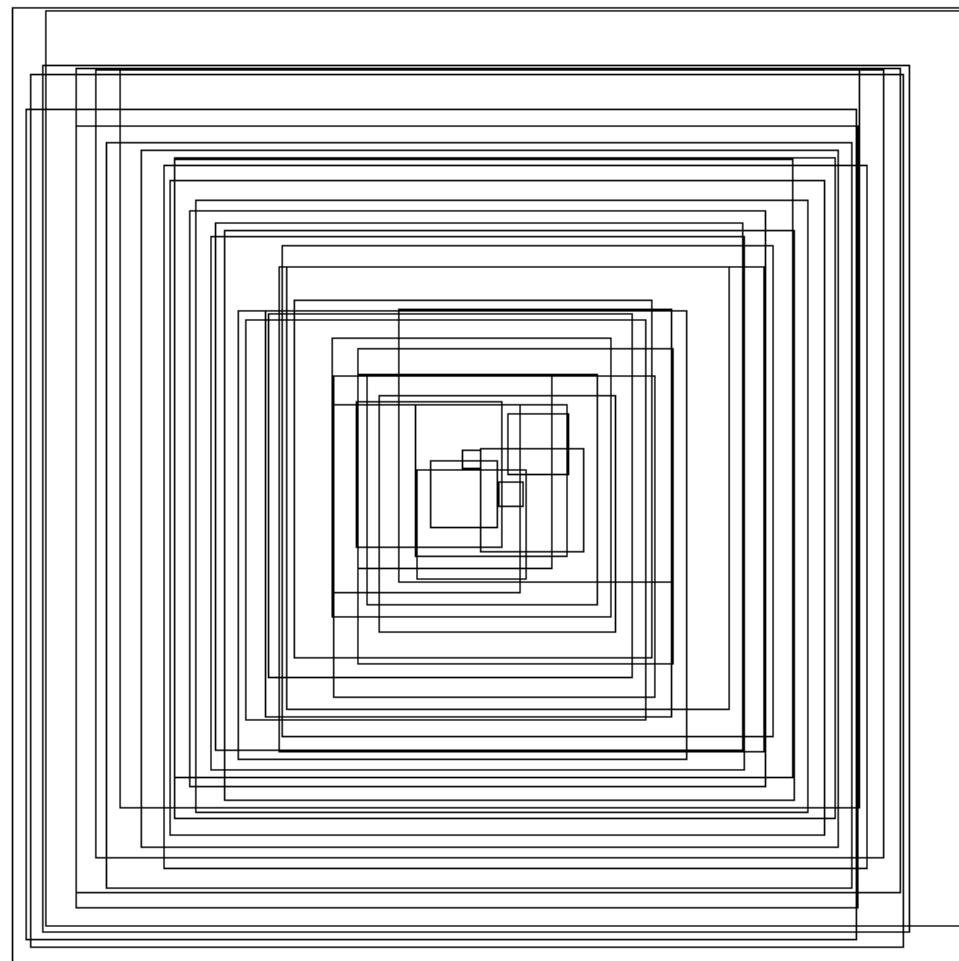
Un nombre de carrés aléatoire.

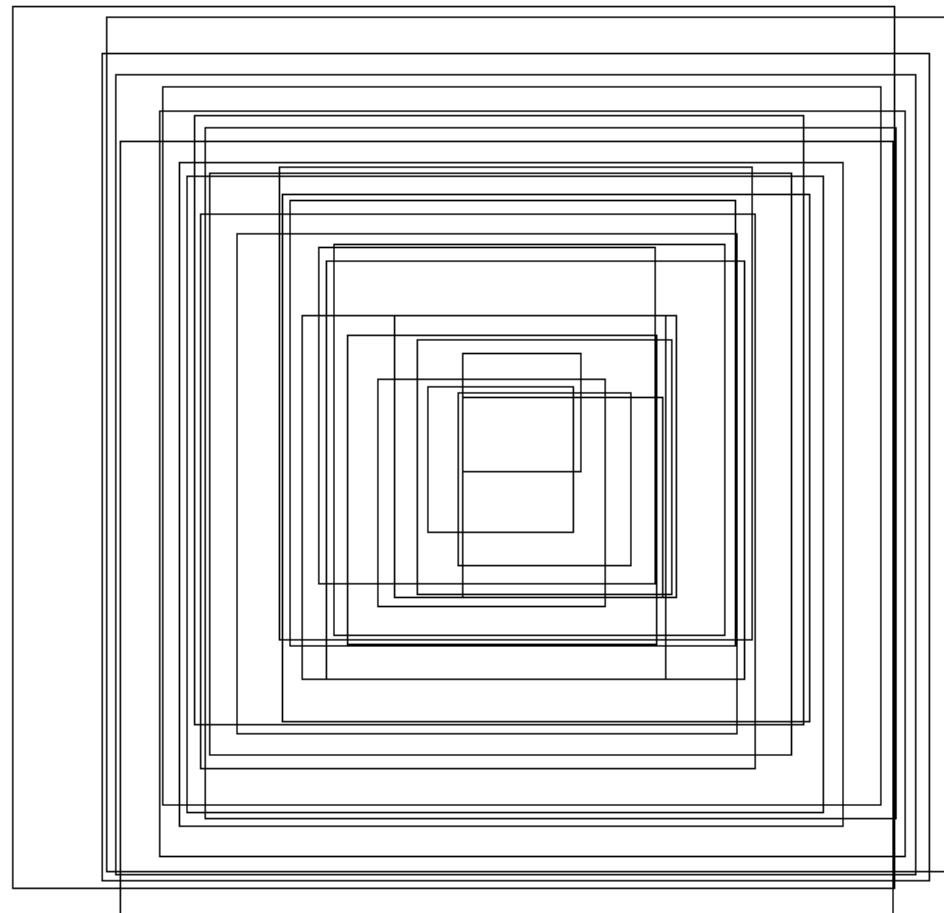
Légèrement décalés par rapport au centre.

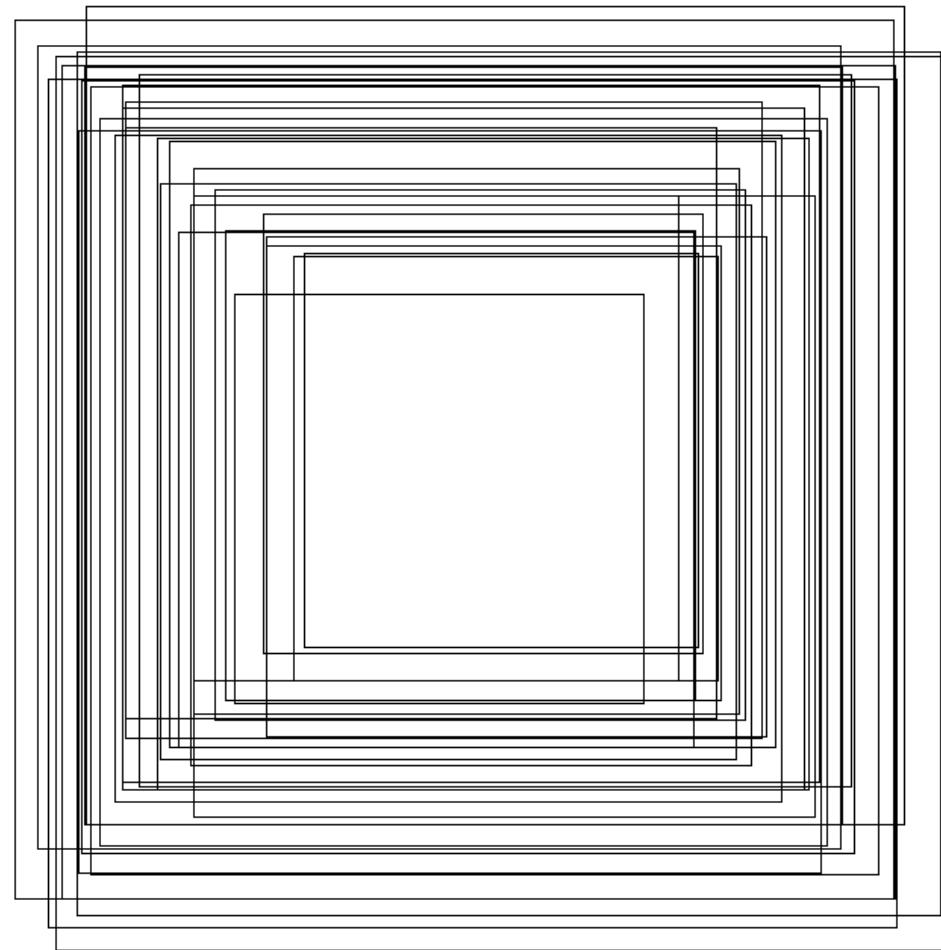
De taille de plus en plus petite.

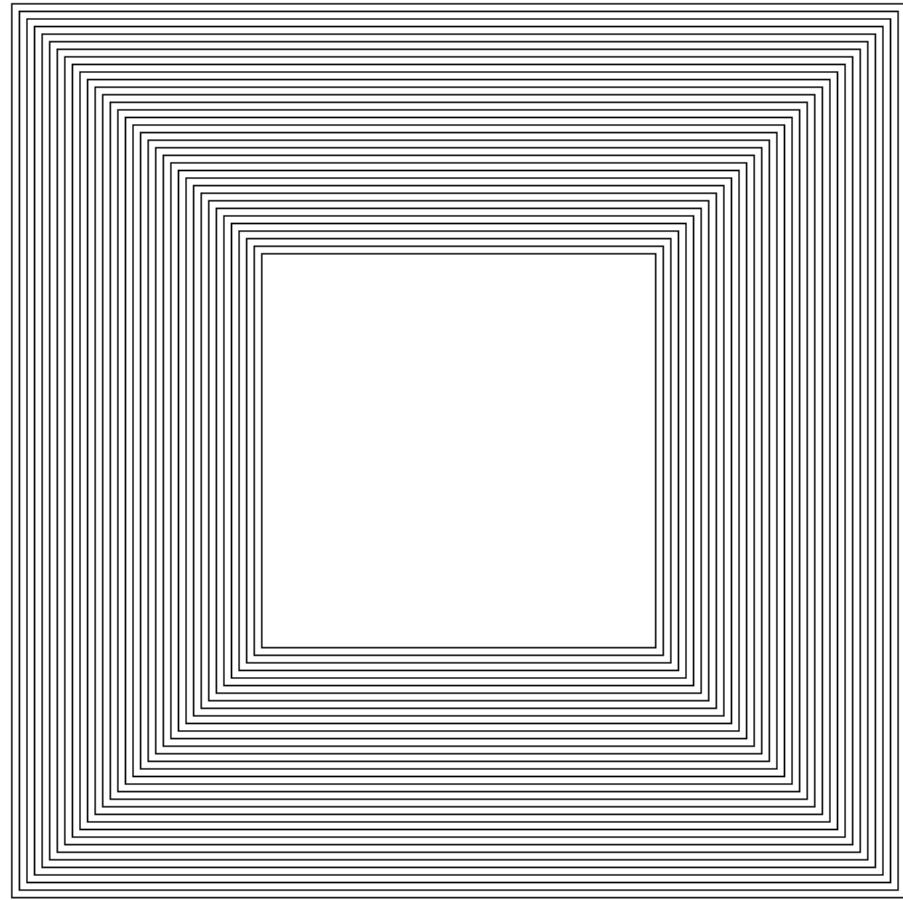
Modifications effectuées : *Animation faite.*

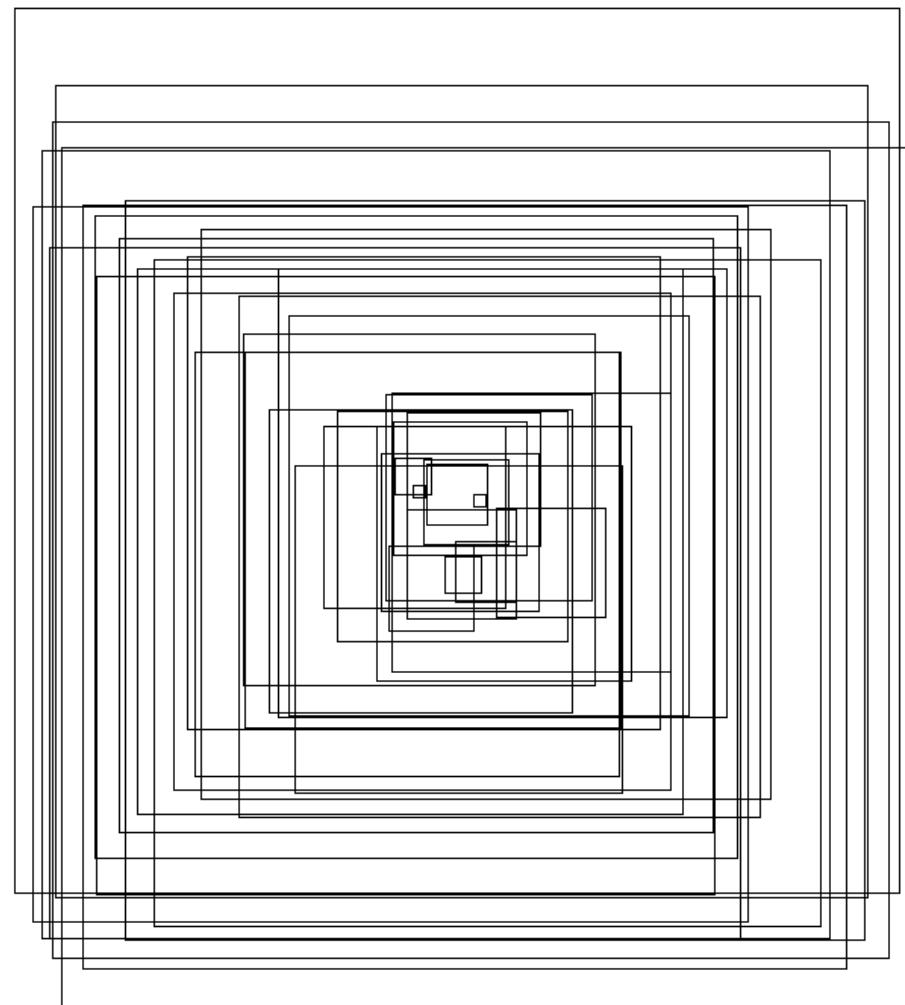
Les carrés sont décalés d'une certaine valeur contrôlée par la souris.

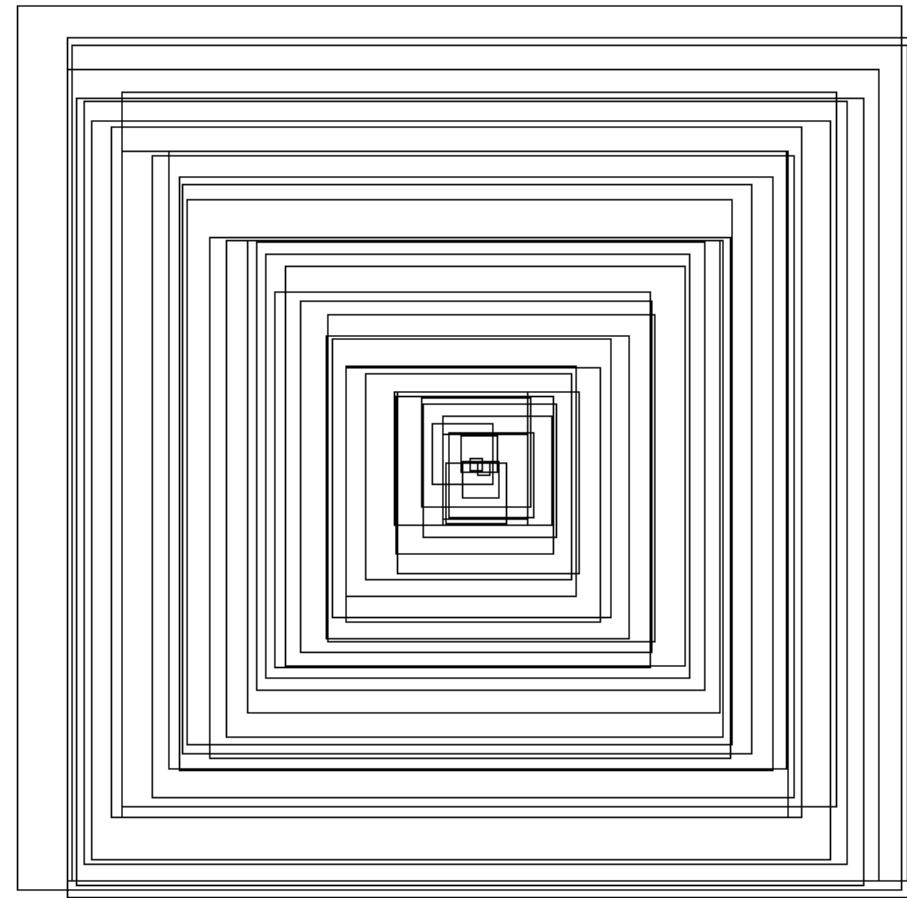


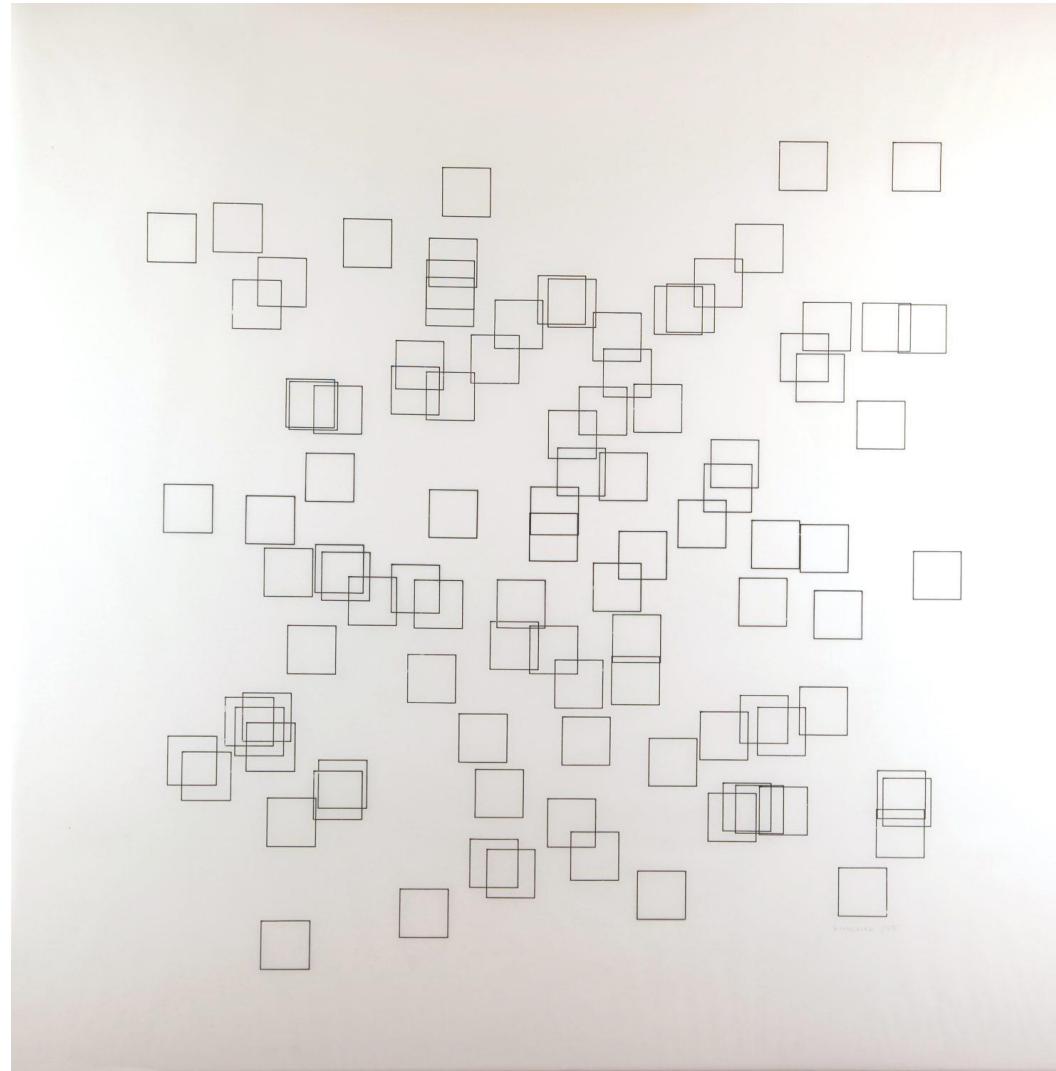












TOUT PETIT DESORDRE

-voir vidéo-

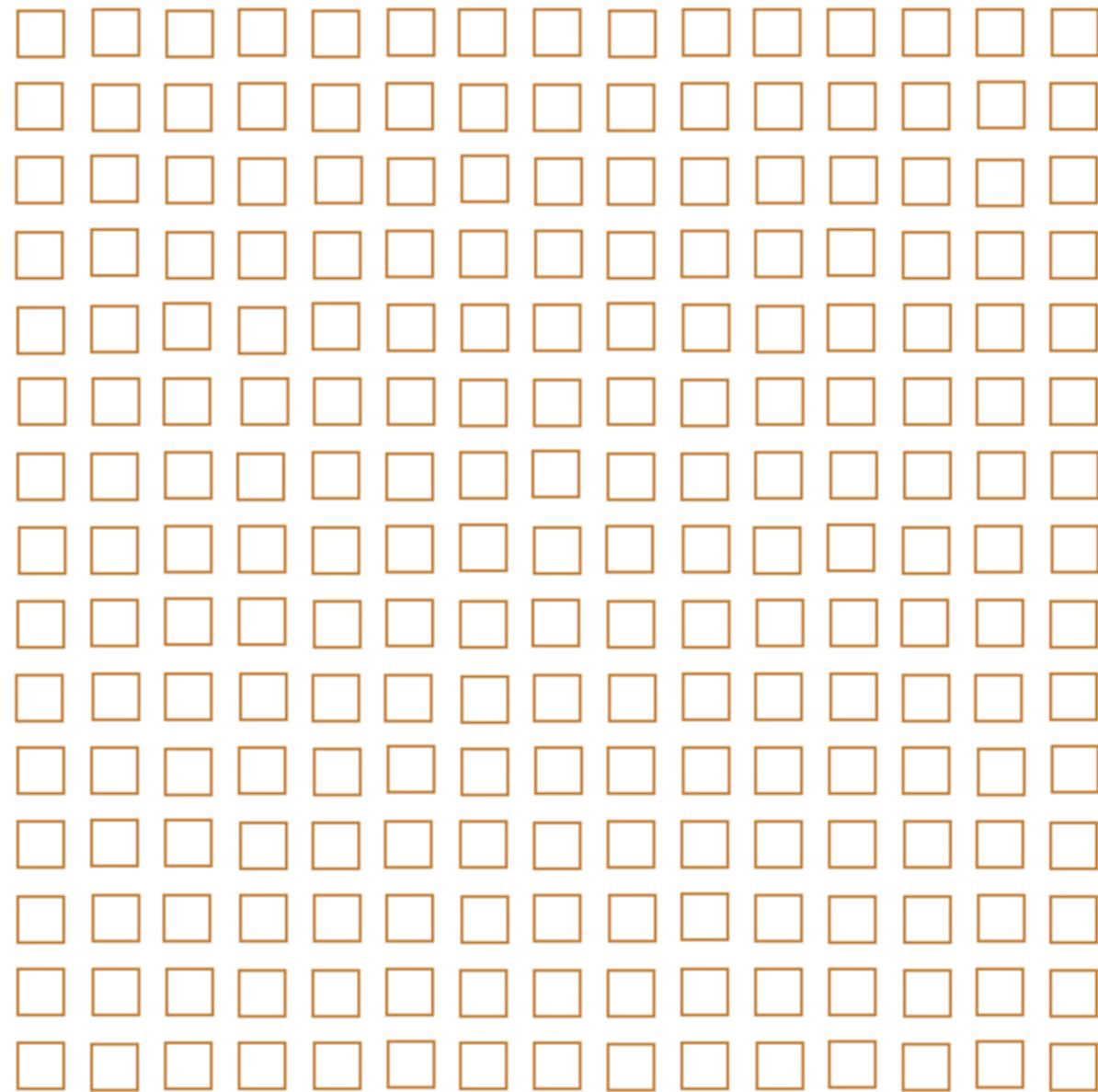
Création d'une grille carrée.

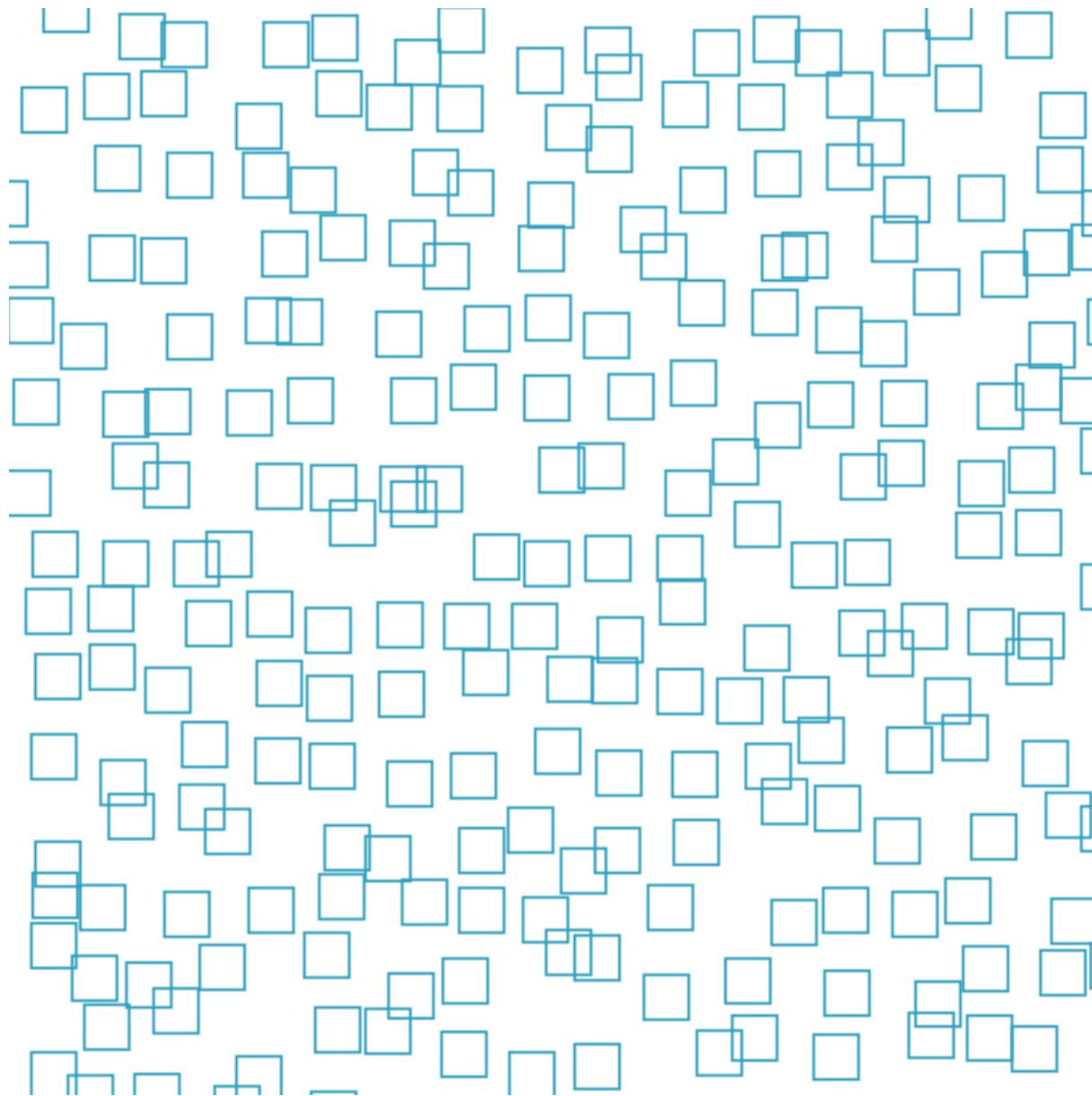
Carré dans chaque case de la grille.

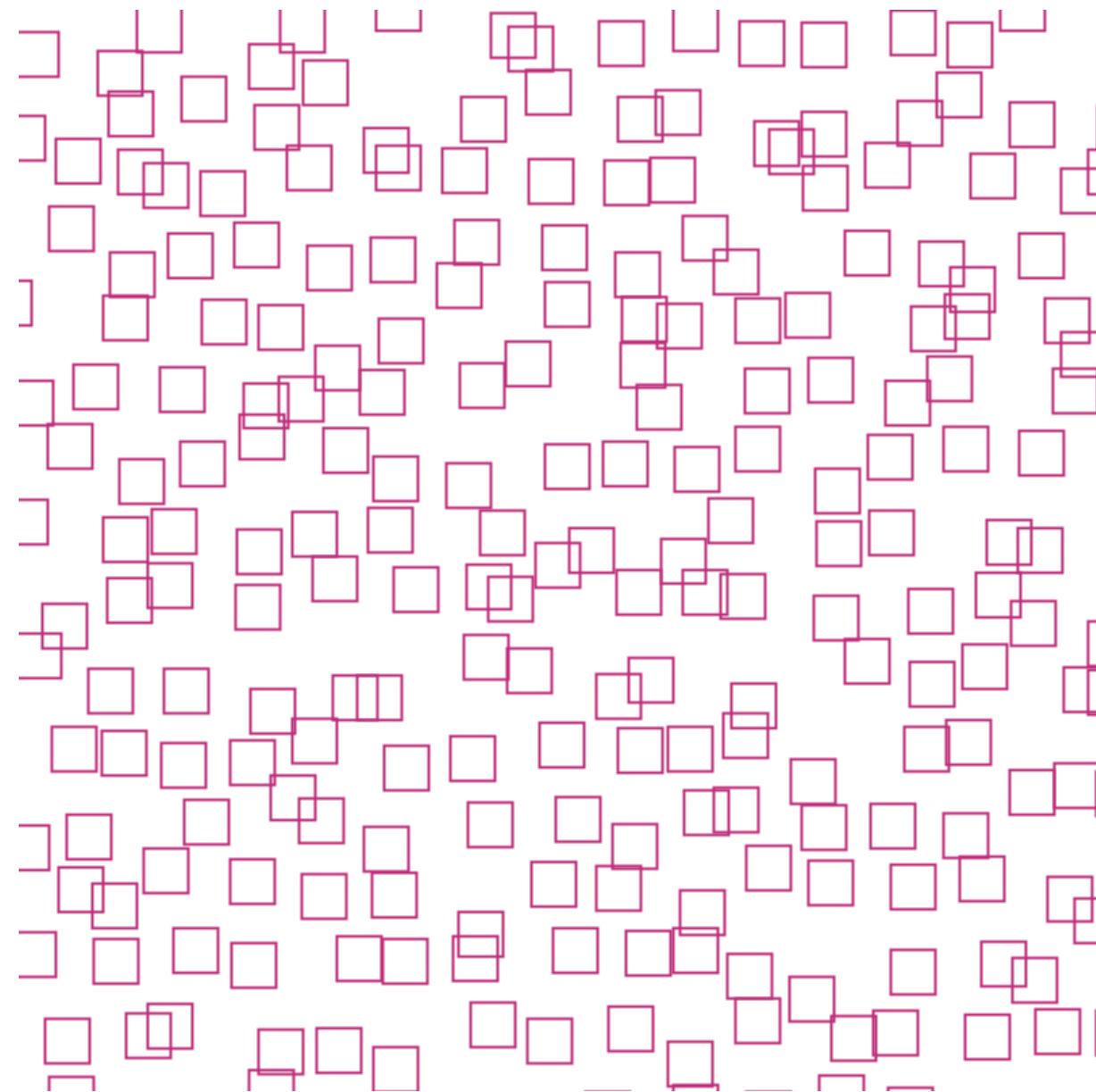
Décalage du carré par rapport à sa position dans la grille d'une valeur aléatoire.

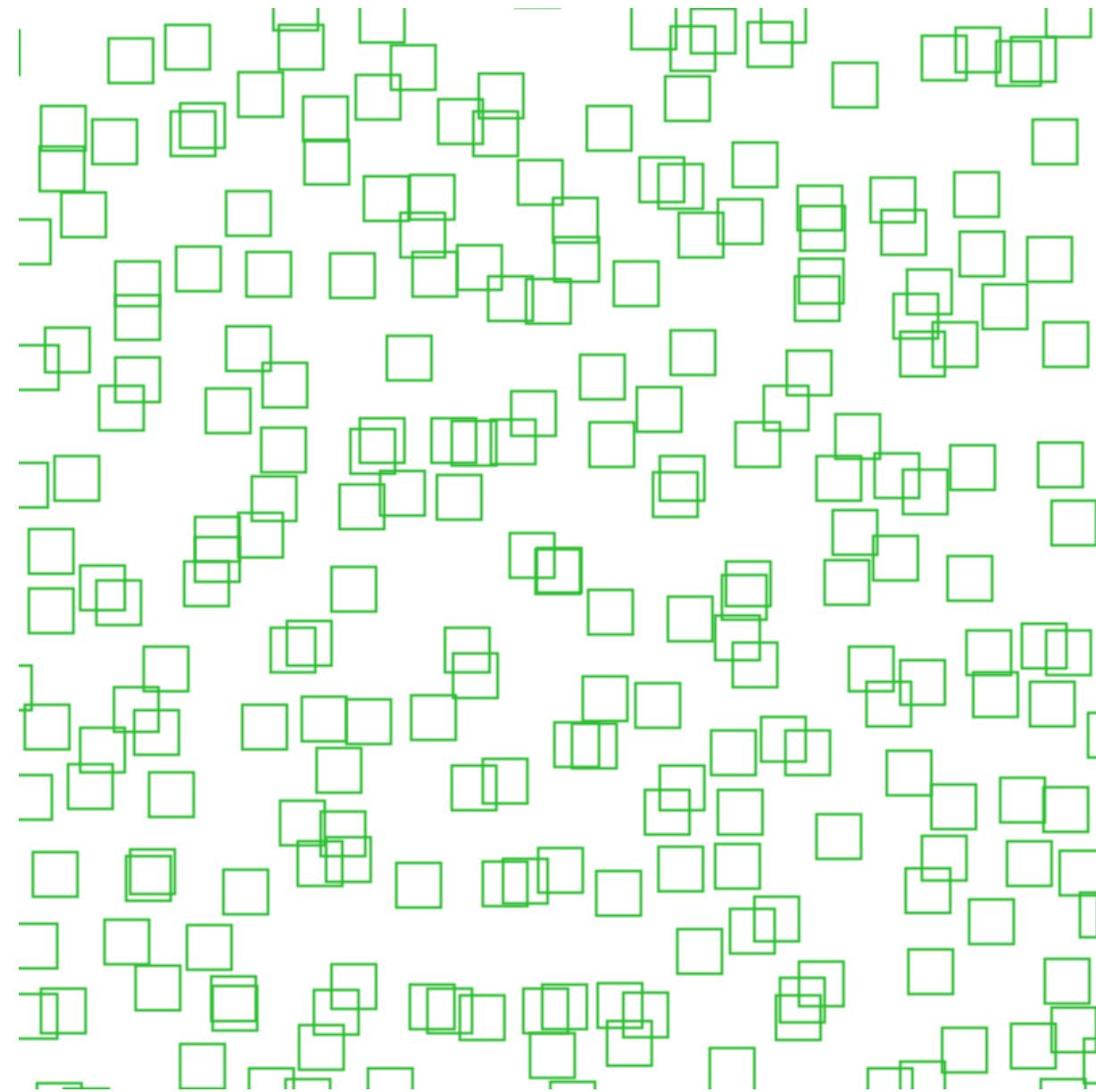
Modifications effectuées : Couleurs, épaisseurs, puissance du décalage.

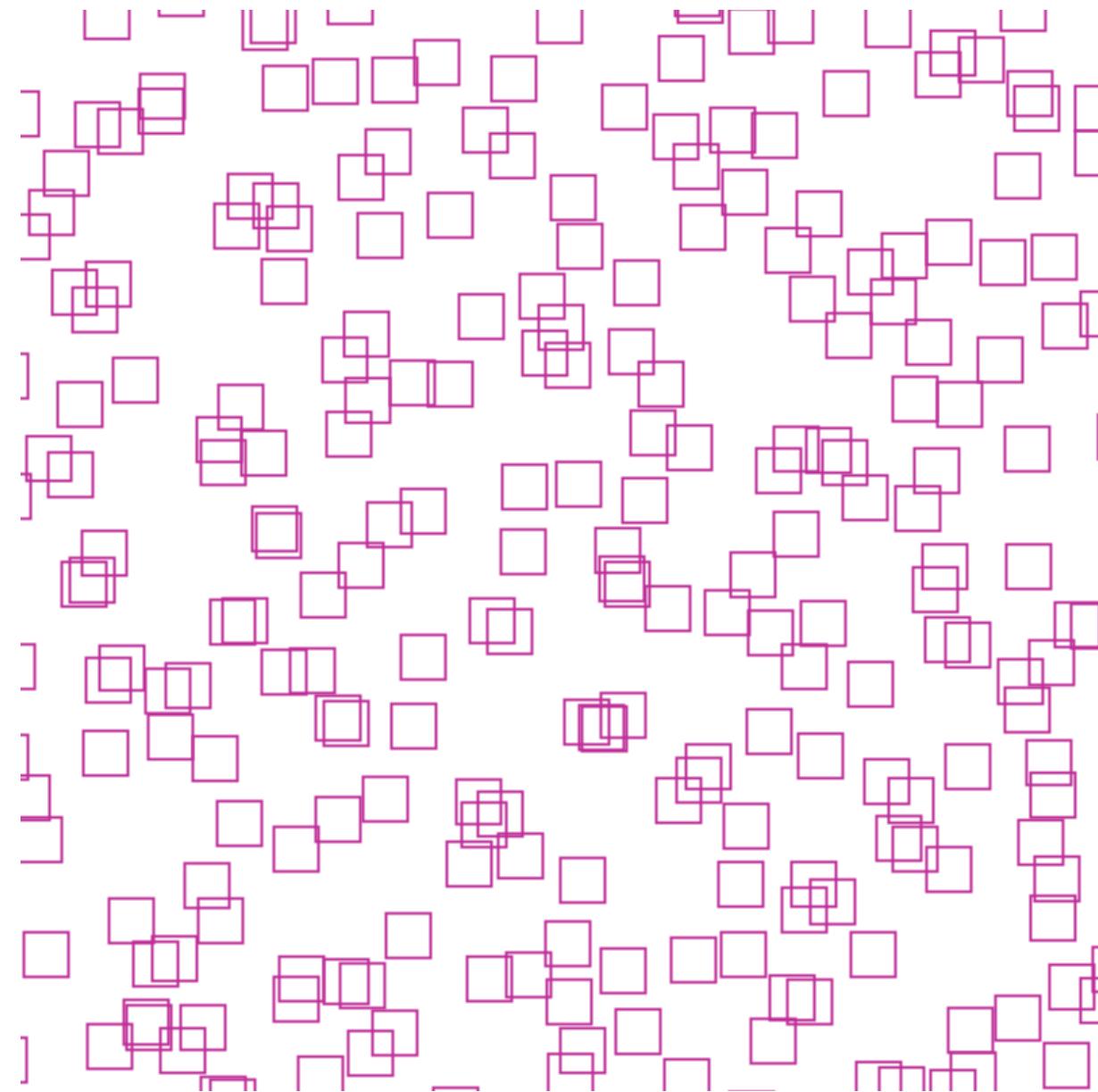
Animation : les carrés se décalent en fonction de la position du curseur.

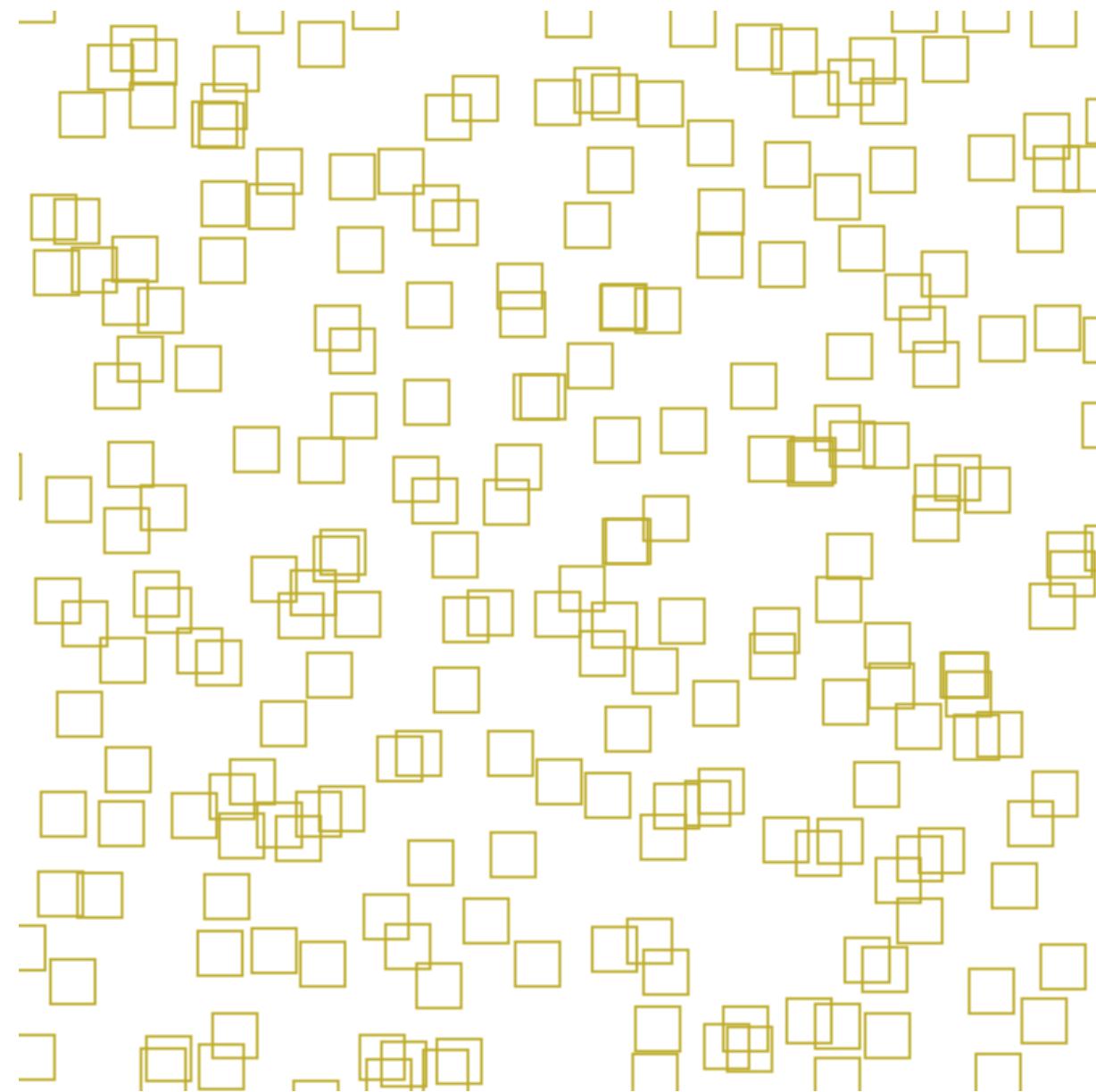


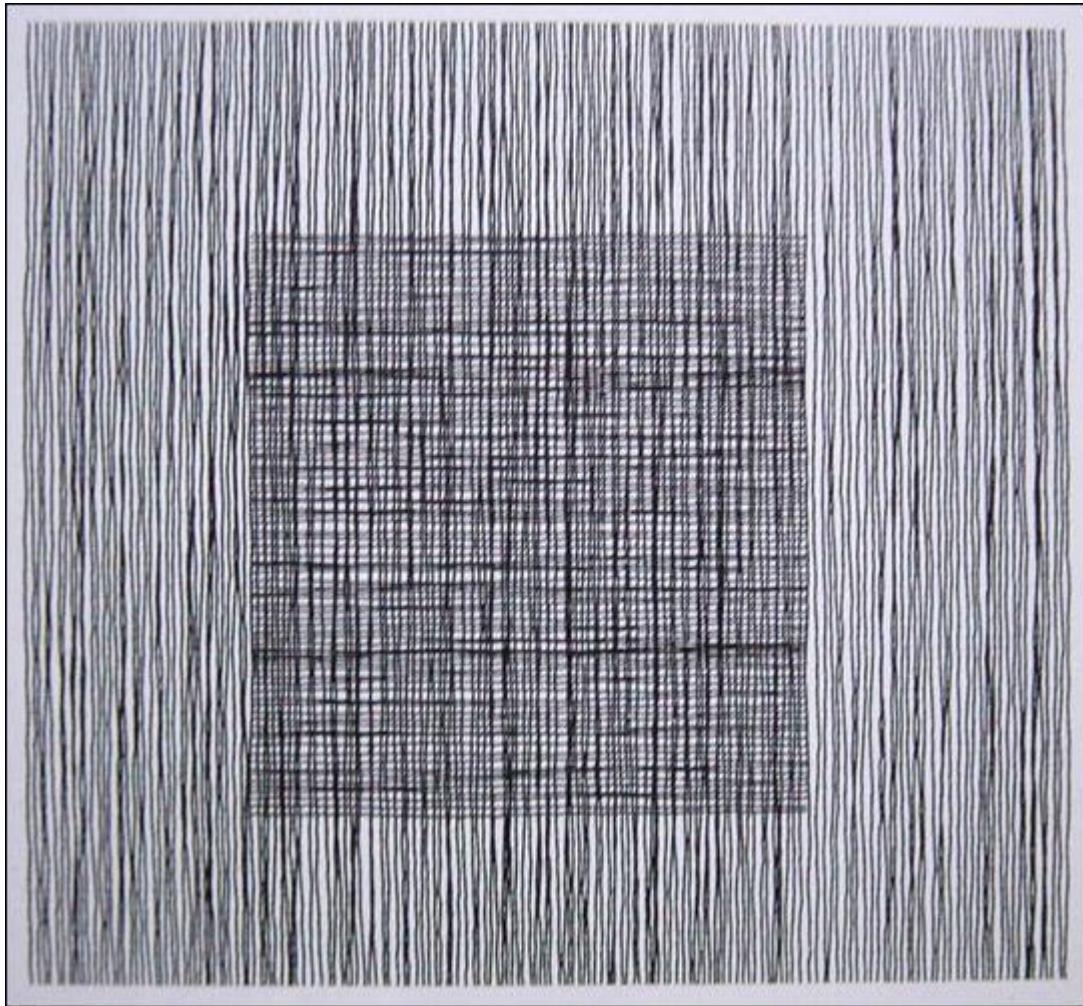










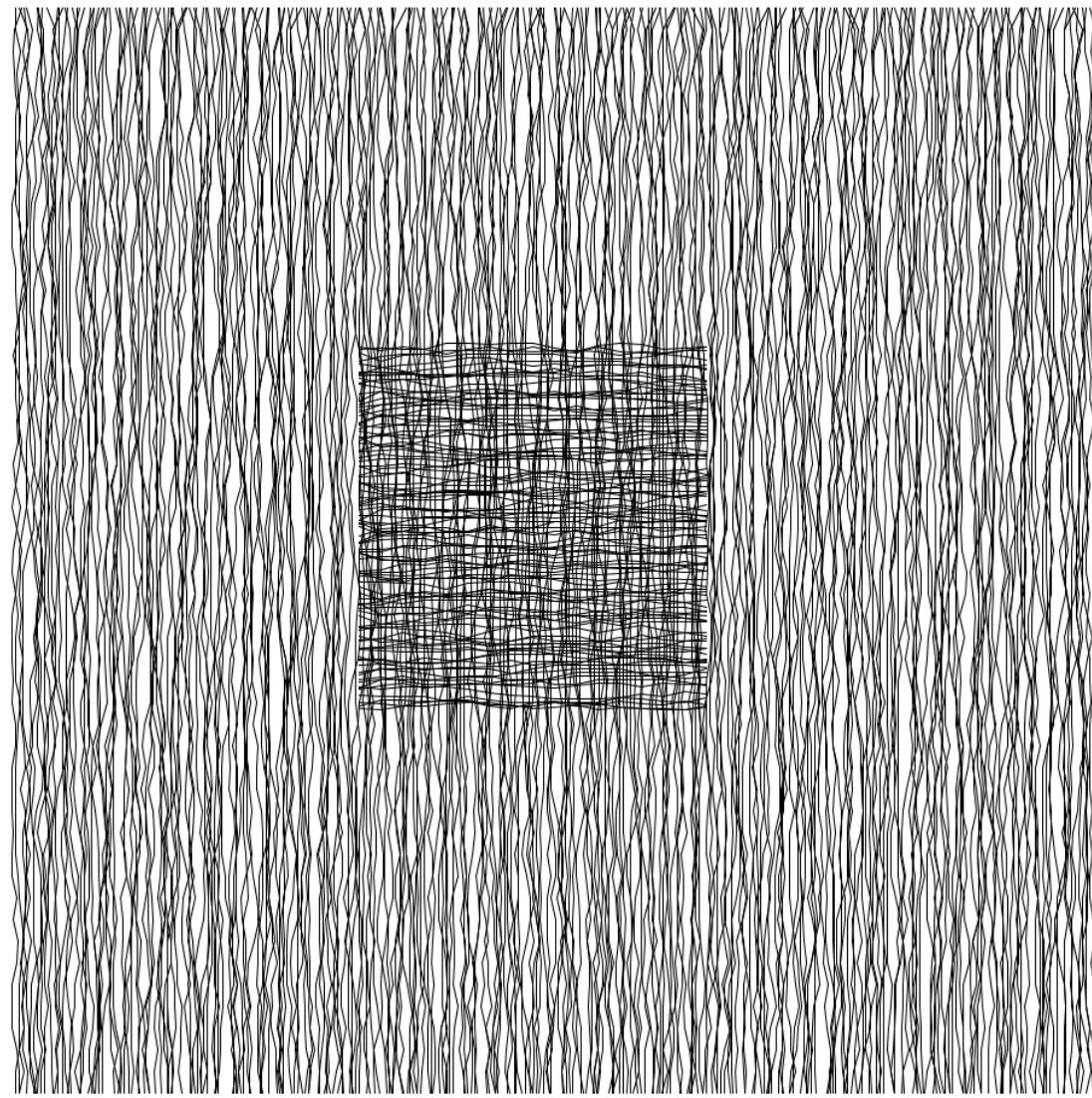


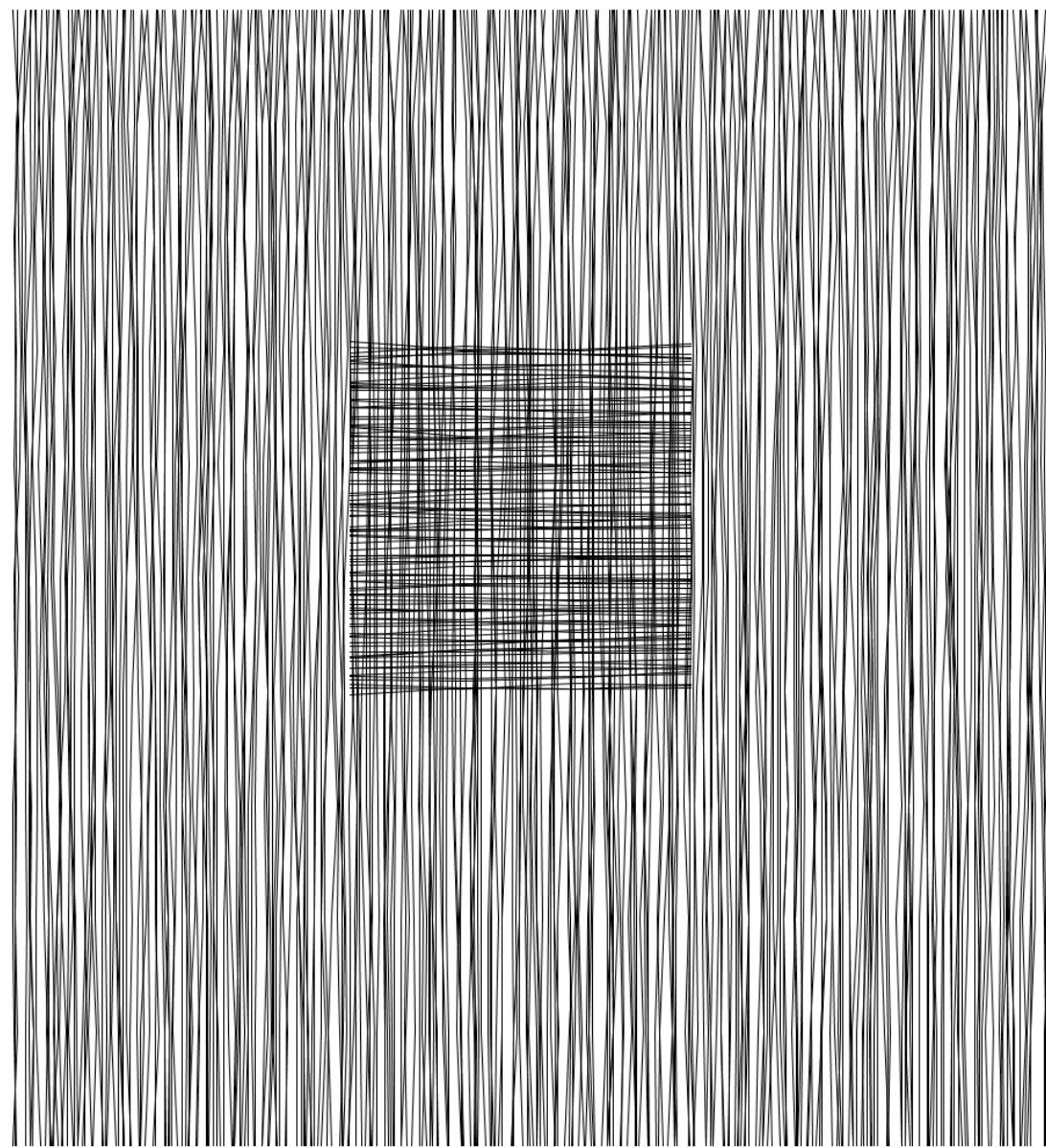
NOISY LINES

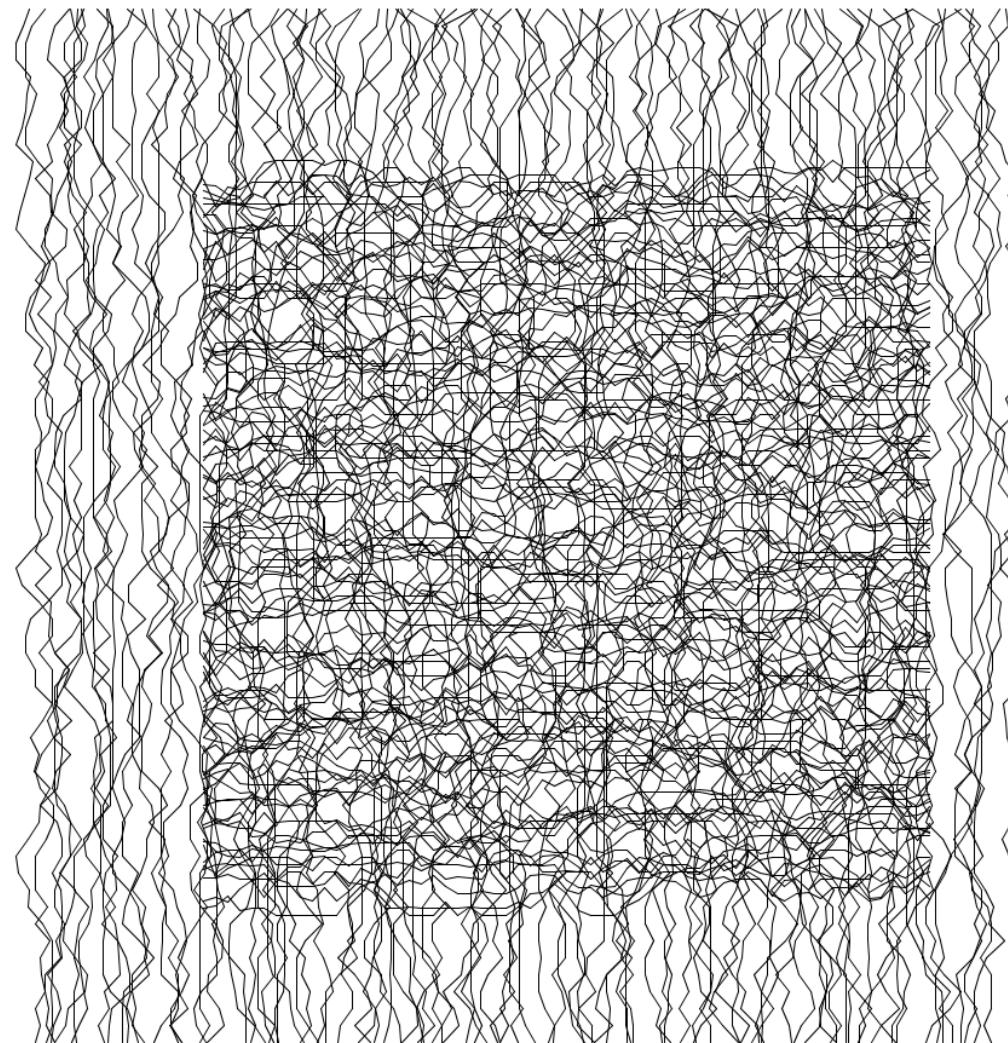
Des lignes verticales qui recouvrent toute la surface et des lignes horizontales qui recouvrent un tiers la surface.

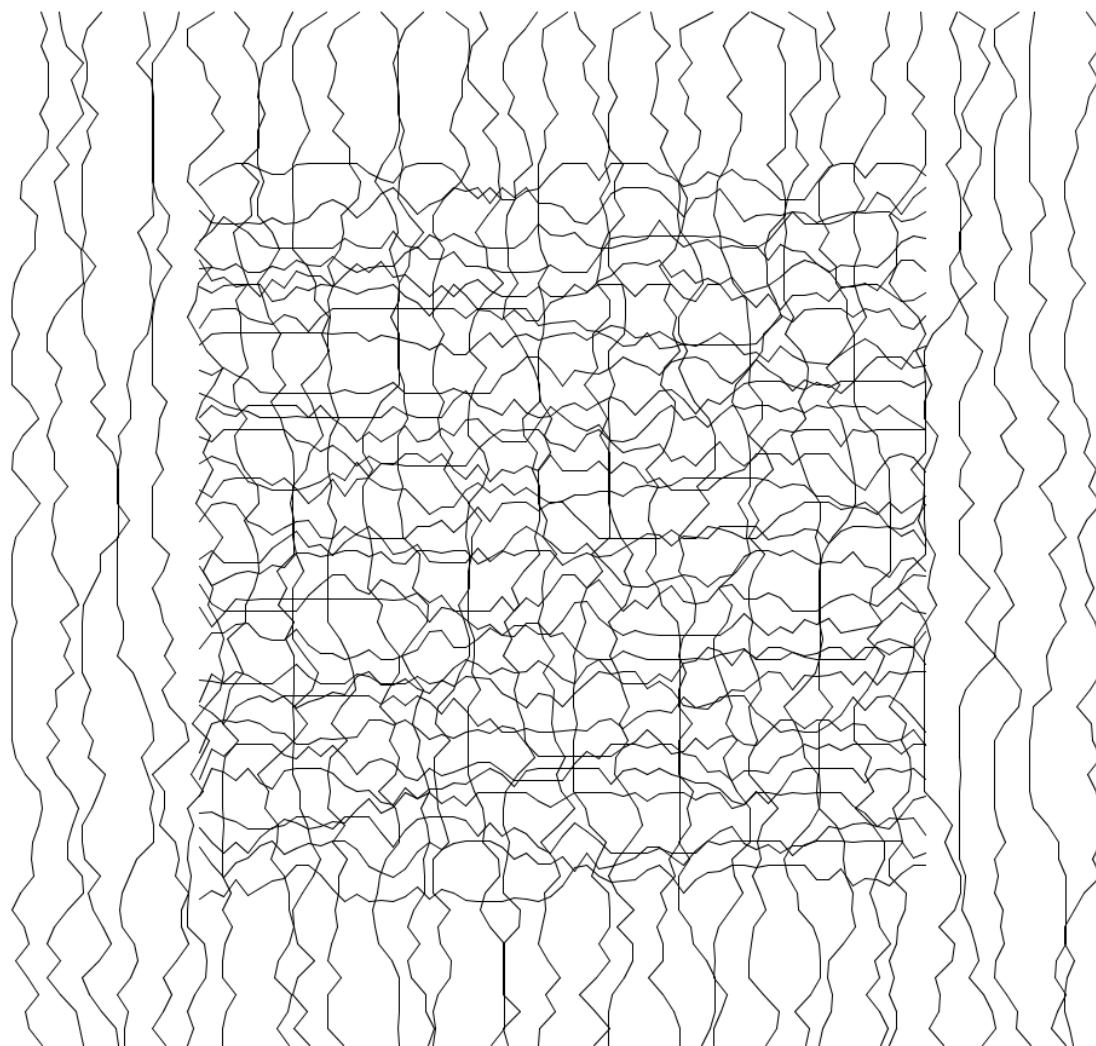
Chaque ligne ondule suite à une variation de la position. L'ondulation est en fait une polyligne.

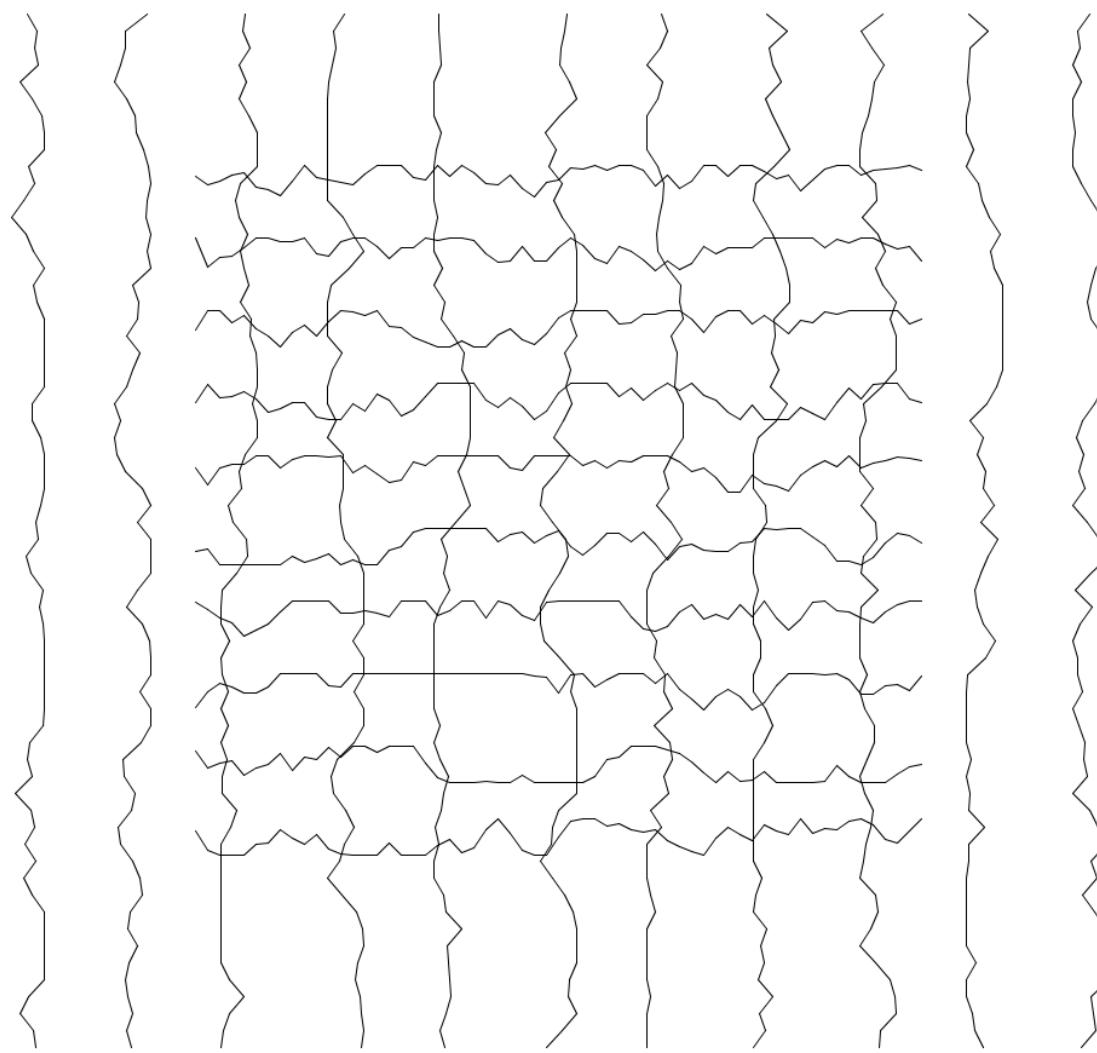
Modifications effectuées : Animation : Possibilité d'attraper le carré intérieur avec la souris et le faire bouger.

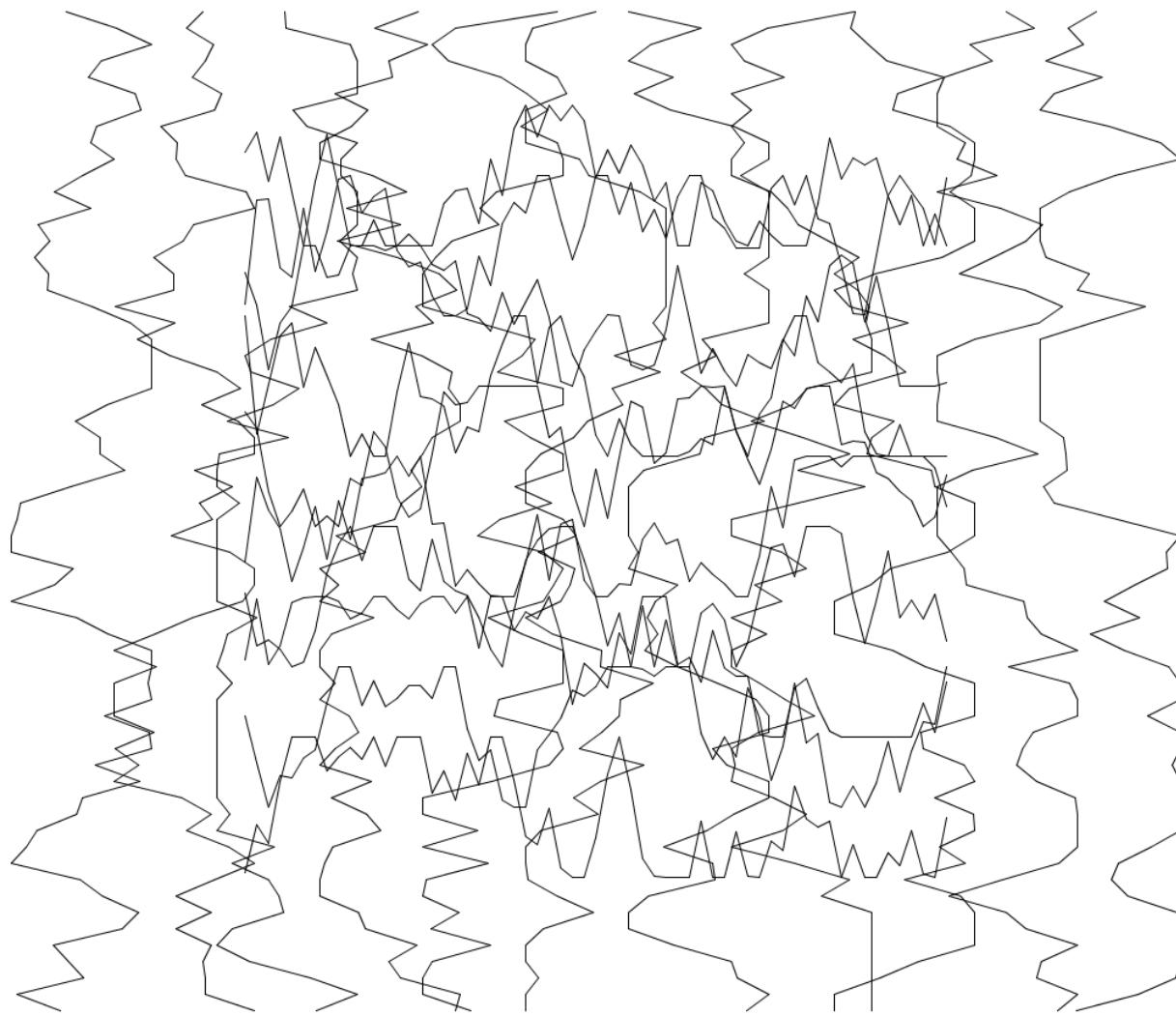


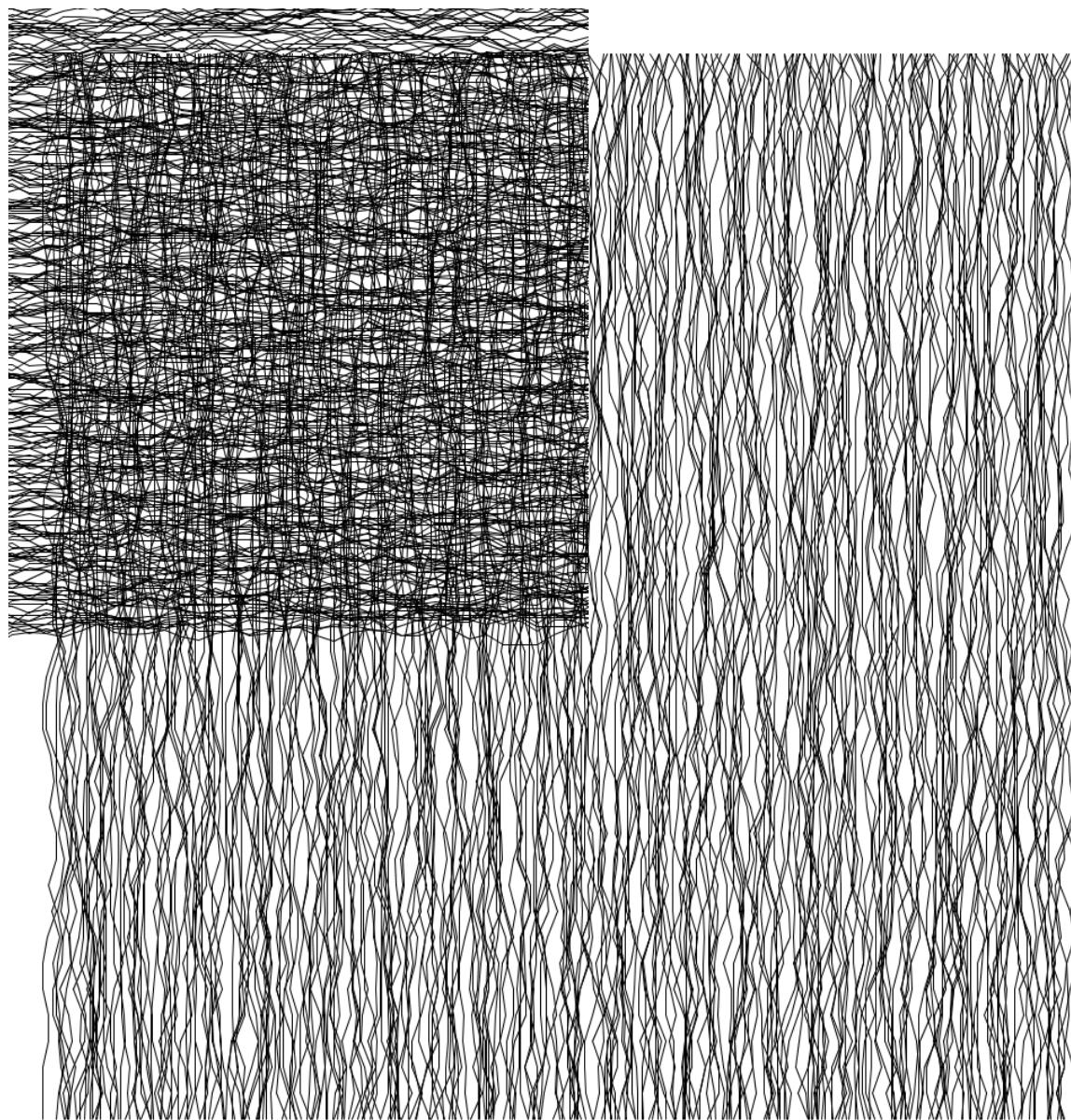


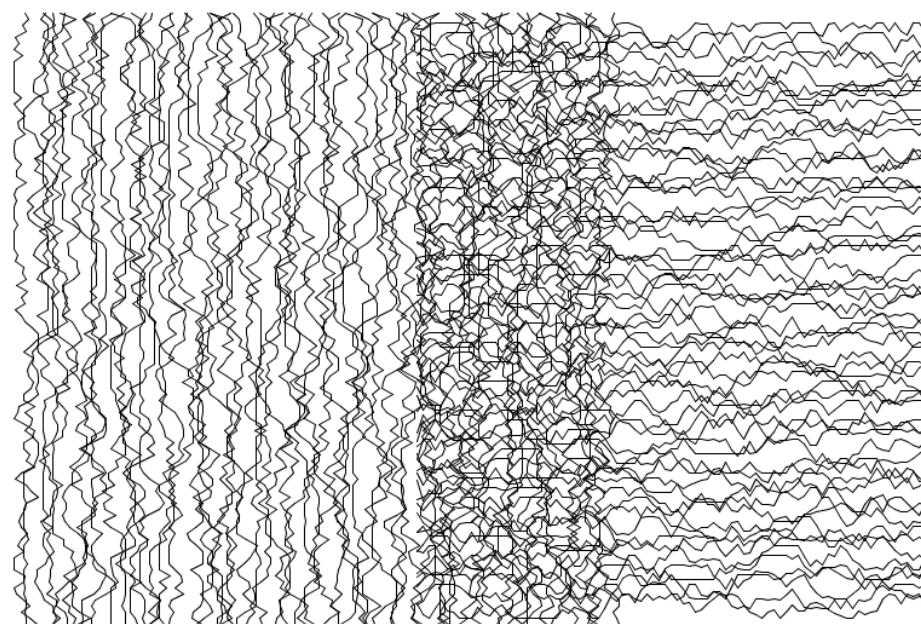


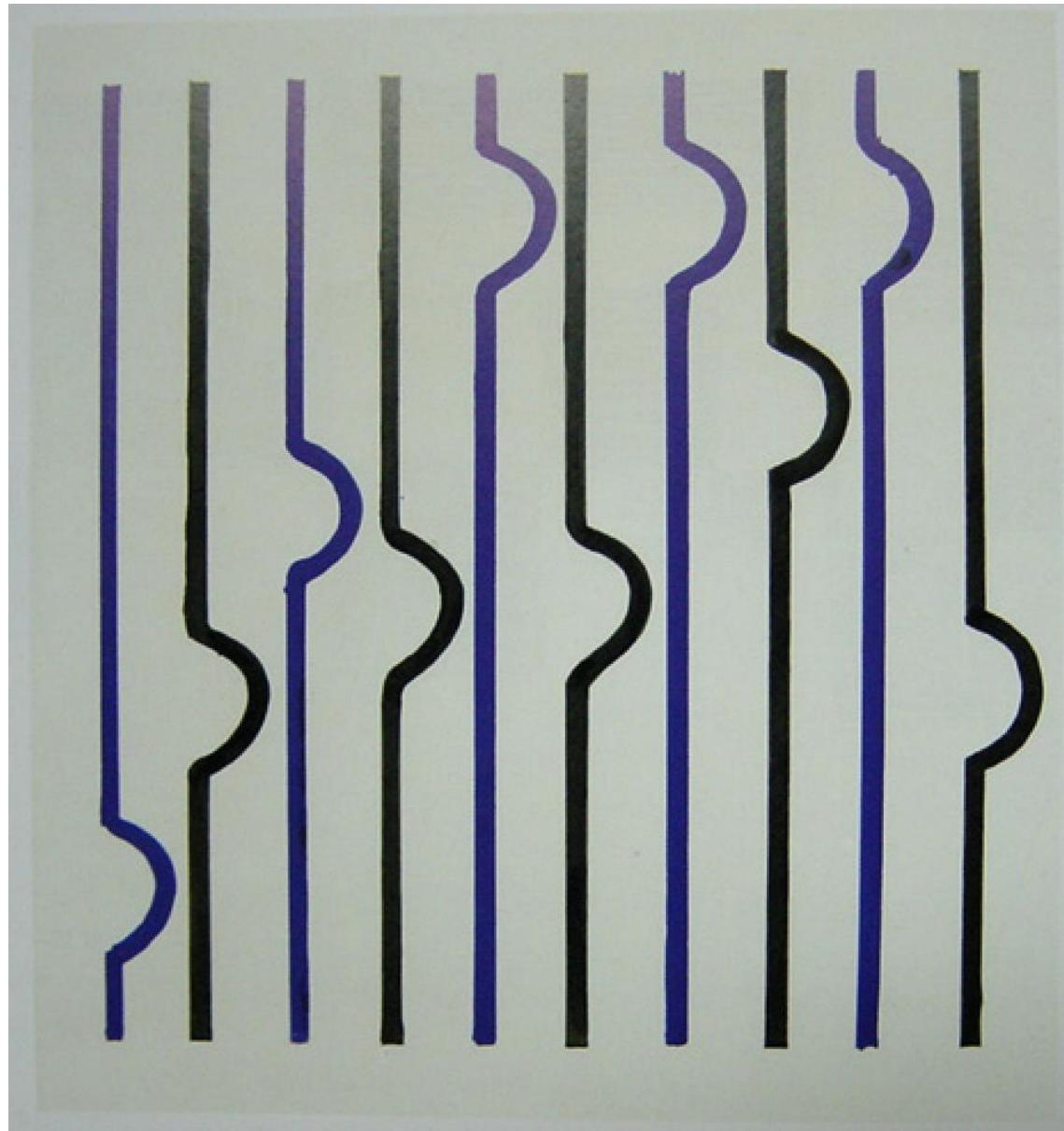












MOUVEMENT

Un premier rectangle est dessiné de taille largeur x valeur aléatoire.

Un arc de cercle est placé à la valeur aléatoire.

Un deuxième rectangle est placée à rayon arc+valeur aléatoire.

Boucle pour répéter sur la largeur.

Modifications effectuées :: *Changements des rayons, des rotates ..*

Animation : Vague faite avec les arcs de cercle qui montent verticalement (voire 2^{ème} photo).

