

RECODING



UNKNOWN PLEASURES JOY DIVISION

TANCRÈDE GORAND - LOGAN ARGOUSE - 20/03/2023

Référence de l'oeuvre : Peter Saville, Joy Division - Unknown Pleasures album cover, 1979

ANALYSE ET INTENSION

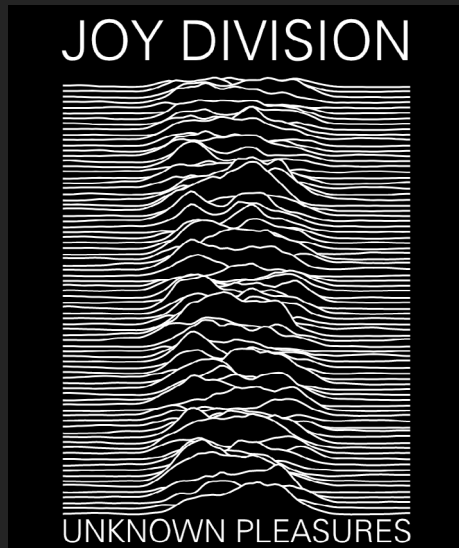
Cette oeuvre est constituée d'éléments blancs sur fond noir, sans nuance de gris. En haut est écrit en lettres capitales, centrées, le nom du groupe, et en bas, le nom de l'album, dans le même style, mais plus petites. La taille est ajustée de sorte à ce que le motif au milieu ne dépasse pas le texte sur les côtés. Ce motif en question est une série de quatre-vingts lignes, régulièrement espacées verticalement, et irrégulièrement tordues vers le haut comme des ondes radios. Ces ondes partent beaucoup plus haut sur le tiers milieu de leur longueur. En partant du haut, chaque onde couvre partiellement la précédente sur le bas.

Nous avons ajouté une fonctionnalité supplémentaire à notre code. Pour rester dans le domaine de la musique, nous avons décidé d'ajouter une fonctionnalité qui permet de récupérer le son du micro de l'ordinateur et de faire varier la hauteur des lignes en fonction du gain d'entrée du signal.

Afin d'optimiser le programme et de rendre l'animation fluide, nous avons choisi d'utiliser les vertex de la bibliothèque p5js. Cette décision nous permettra de gérer efficacement les mouvements des lignes en temps réel, en fonction des variations du signal sonore capté par le micro.

Cette nouvelle fonctionnalité ajoute une dimension supplémentaire à notre projet, en permettant aux utilisateurs d'interagir de manière plus dynamique avec l'oeuvre musicale recréée visuellement.

PSEUDO-CODE



Pour chaque ligne, et sur toute la longueur de chaque ligne, on fait varier la hauteur en utilisant une certaine somme de fonctions sinus et cosinus, qui pourrait être du bruit de Perlin, où la position horizontale et verticale du point sur l'image représente la donnée utilisée. Proche du milieu, on multiplie cette valeur afin de créer des collines plus hautes. À la fin de chaque dessin de ligne, on colore le dessous de celle-ci en noir.

Pour **n** allant de **0** à **nombre_de_lignes**

Pour **x** allant de **0** à **largeur_de_feuille**

Si **x** étant entre valeur aléatoire **proche du milieu gauche**

et valeur aléatoire **proche du milieu droite**

utilisation de **perlin noise** utilisant du cos et du sin, multiplié par une **valeur haute**

Sinon

utilisation de **perlin noise** utilisant du cos et du sin, multiplié par une **valeur très basse**

Fin Pour

Colorer le **dessous de la ligne en noir**

Fin Pour

[VOIR LE CODE](#)