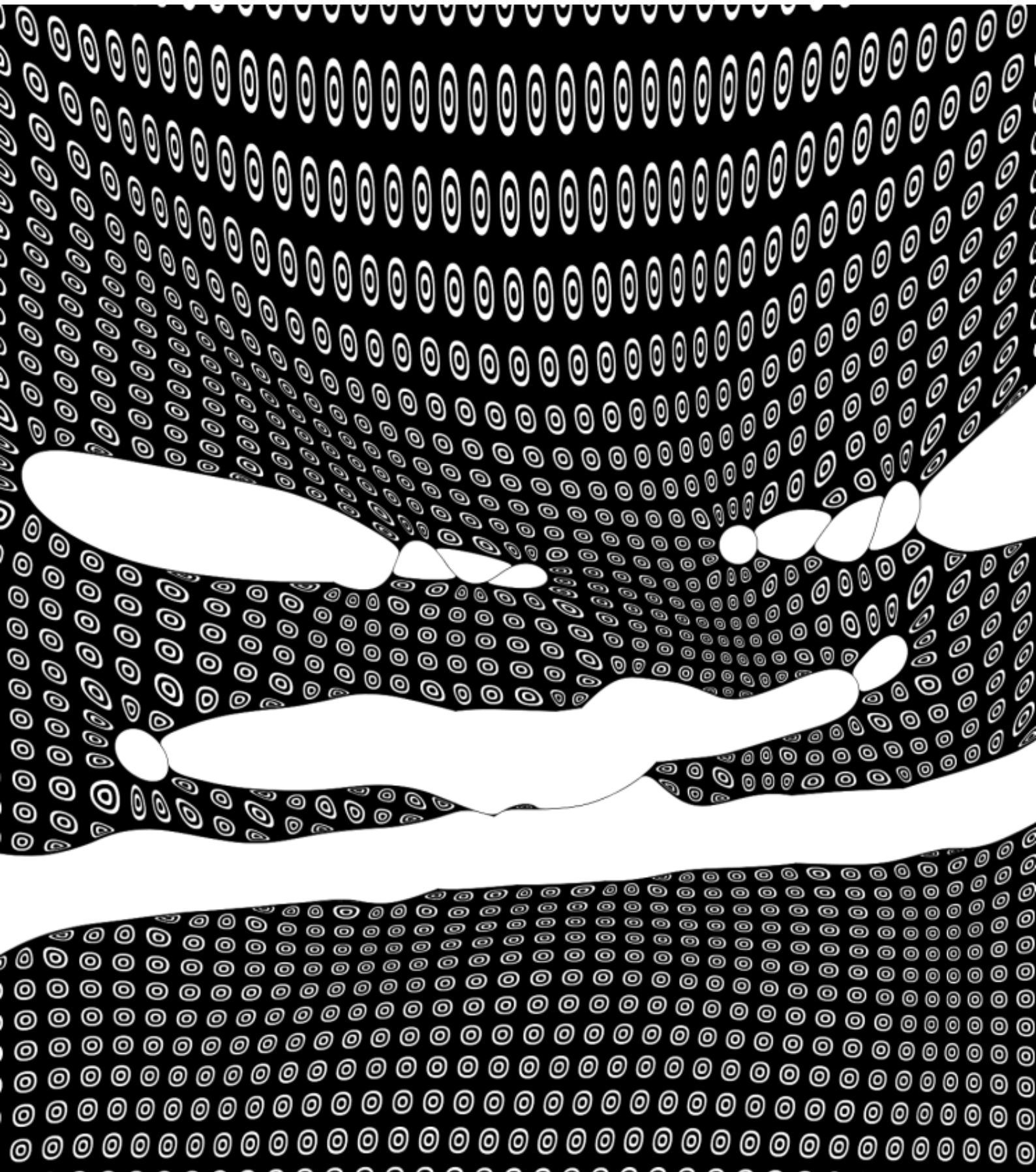
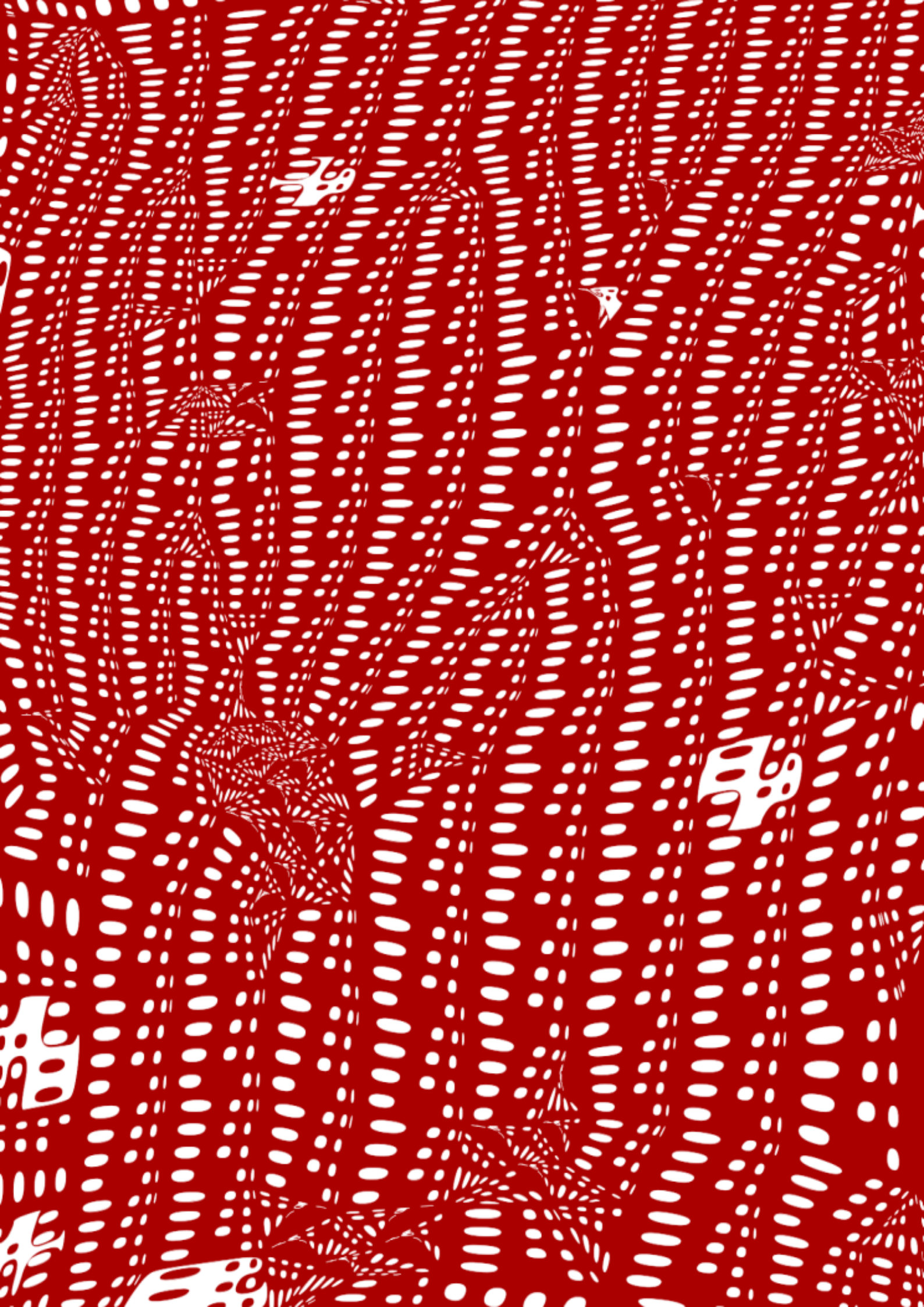


# M e s h



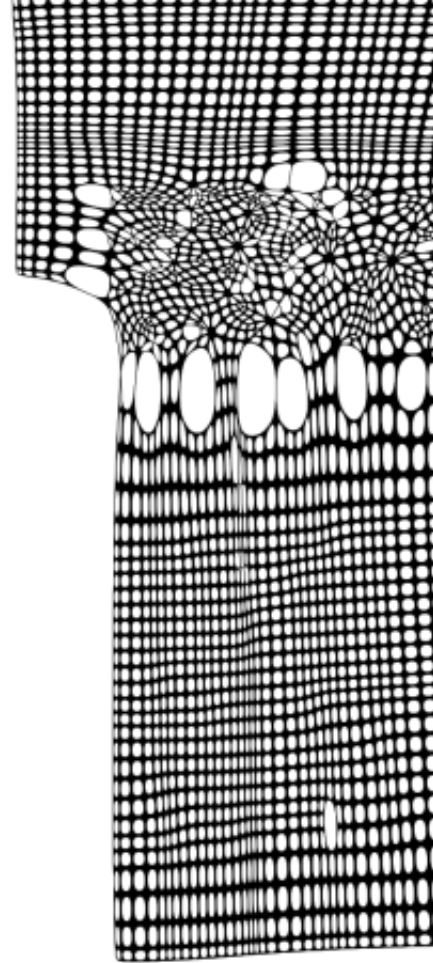


# M e s h

Le projet Mesh se définit par la composition et l'interprétation d'un maillage de quadrilatères. Chaque quadrilatère est connecté à ses voisins par les côtés qu'il a en commun. Ces connexions forment un réseau qui sera utilisé plus tard pour l'élaboration des formes et de tracés.

Deux étapes sont nécessaires à la fabrication d'image : la première consiste à la formation des quadrilatères et la création de réseau, la seconde est la transformation de ce réseau en images, en formes ou en tracés.

Cette structure peut en soi servir à la fois à créer des formes si les quadrilatères sont peu nombreux et relativement gros, la forme résultante est une agglomération de quadrilatères. Si les quadrilatères sont organisés d'une certaine manière, plus ou moins réguliers et rythmés par une organisation interne, on se retrouvera en présence d'une texture. Si au contraire l'organisation de ces quadrilatères est plus complexe ou plus chaotique, on aura affaire à la présence de ce qui rassemblera plus à une image classique. Plus on ajoute des quadrilatères, plus le maillage se fait fin et plus on obtient une texture dont les mouvements et les formes internes peuvent se sculpter en des motifs complexes.





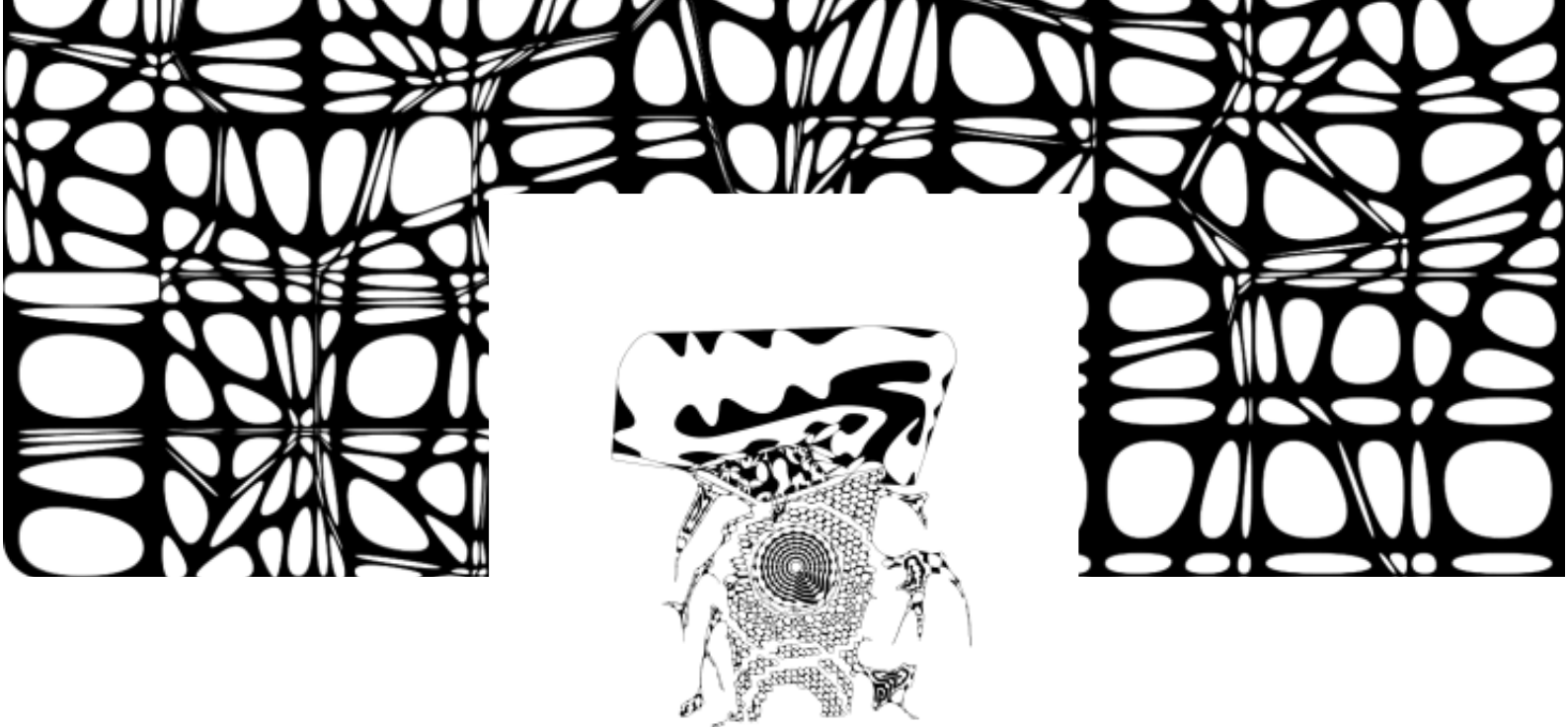
Ce projet permet d'explorer des notions de textures, de formes, de rythmes et de vibrations. Il peut aussi être considéré comme une extension du projet d'image binaire, étant donné que certaines configurations de maillage s'apparentent à des images binaires sur une grille non régulière.

## ***Interprétation de la structure.***

La manière la plus simple d'interpréter ces quadrilatères pour en faire un tracé est de simplement parcourir les côtés et d'aller de connexion en connexion, comme si on parcourait un labyrinthe en gardant une main sur un mur.

Une manière plus riche d'interpréter la structure est de faire appel à des dictionnaires de motifs connectables. Il existe dans ces dictionnaires au moins un motif par schéma de connexion possible et dans chaque maille on inscrit un motif valide. Le résultat est un aggloméré de ces motifs connectés les uns aux autres en une seule forme, comme un labyrinthe de dessins.

Si on fait fi des connexions, il est possible de simplement remplir les quadrilatères avec des lettres, des formes ou des textures, la structure de quadrilatère est alors simplement utilisée comme un ensemble de zones.



## ***Conclusion et autres notes.***

Cette structure sert donc de support à bien des manipulations et permet à partir d'objets simples, comme les quadrilatères, d'obtenir des compositions complexes et des dessins riches.

Le maillage est finalement une structure qui s'apparente à la grille, avec cette particularité qu'elle n'a pas besoin de contours réguliers ni de mailles d'une même taille.

Les images montrées ici sont le résultat des phases de teste du développement de cette partie du programme consacrée aux graphes de quadrilatères : Mesh. L'effort a surtout été porté sur le développement de la composition des nuages de points et leurs connexions, ainsi que sur le développement des outils de dessins. Nous le savons, les compositions d'images sont très influencées par le type d'outils dont nous disposons.

Le projet est à poursuivre, il s'agit encore d'un Work-in-Progress, qui n'a pas encore atteint son plein potentiel.

