

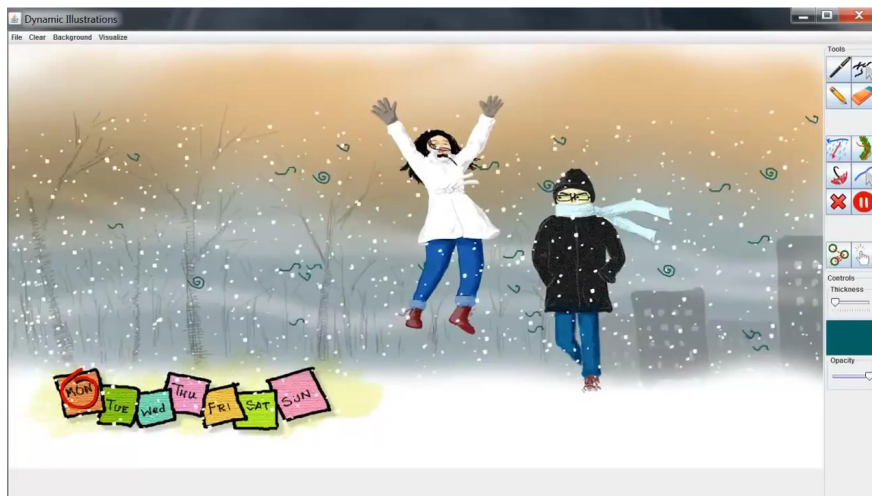
# Textures animées

- Textures qui changent en fonction du temps

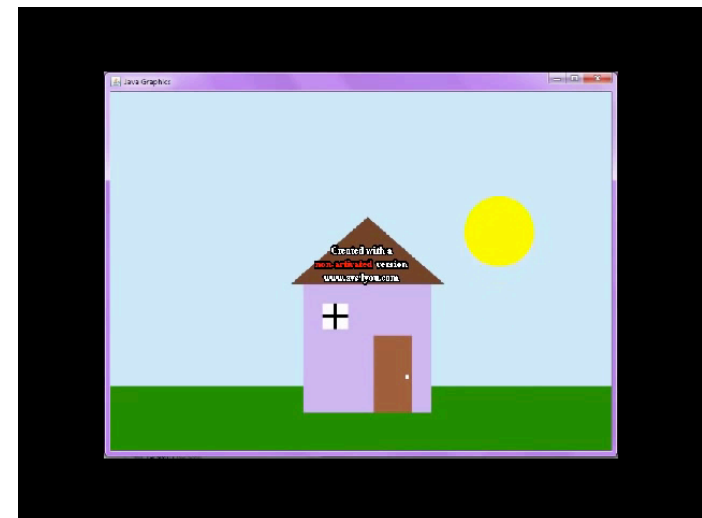
## Editeur de Textures Animées

[jgarcia@ircam.fr](mailto:jgarcia@ircam.fr)

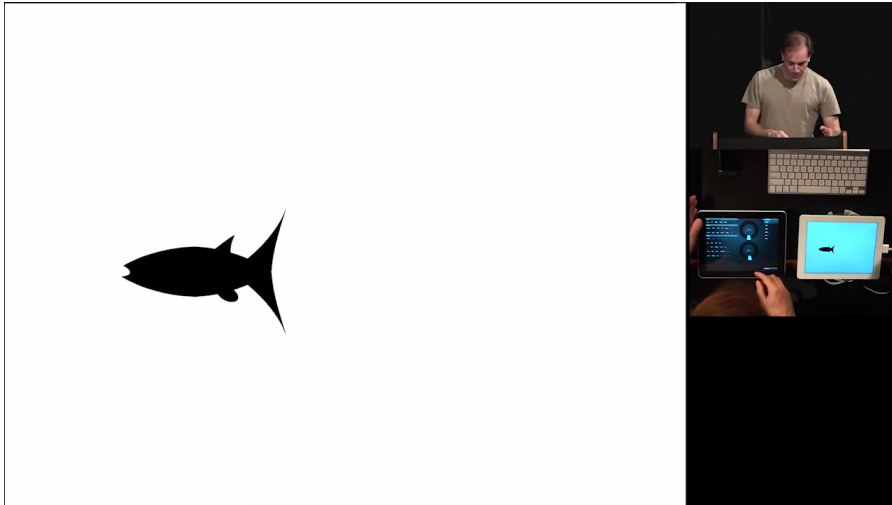
## Textures animées



## Textures animées



# Textures animées



# Editeur de textures animées

- Application permettant la création de ces textures
  - Dessin statique + Images
  - Définition d'animations

## Fonctionnalités

- Fonctions de dessin
  - Dessin de formes géométriques simples (lignes, rectangles et ellipses ...) et dessin libre à la souris sur le canvas.
  - Ajout d'images existantes dans le canvas.
  - Modifications des caractéristiques des éléments (taille, position, couleur, taille du trait) présents dans le canvas.
  - Possibilité de supprimer un élément du canvas.

## Fonctionnalités

- Fonctions d'animations
  - Animations simples (clignotement, changement de taille, mouvement de chute libre qui s'arrête en bas du canvas, oscillations de haut en bas ou droite à gauche...)
  - Permettre l'animation d'un élément selon une trajectoire tracée par l'utilisateur à la souris.
  - Réglage de la vitesse d'animation (fonctions pour augmenter ou réduire la vitesse globale des animations).

# Votre But

## **Interface et Interactions**

*(plus que les fonctionnalités)*

Trouver un concept/modèle pertinent et une apparence graphique adaptée.

Manipulation Directe, reconnaissance de gestes, drag and drop, etc...

# Partie 1

- Travail de conception
  - Concepts
  - Techniques d'interaction
  - Aspect visuel
- Travail de programmation
  - Première version avec fonctions de dessin
  - drag and drop pour ajouter une animation (clignotement) ou autre technique d'interaction si vous voulez...

# Partie 1

- Rendu (par mail le 3 mars)
  - Description courte (4 pages max) de votre projet + un visuel de l'application
  - Au moins 3 Storyboards des techniques d'interaction
  - sources + executable .jar

# Conseils

- Soyez créatifs !
- Attention à ce que cela reste faisable
- Votre implémentation doit être stable et fonctionnelle
- Bien structurer le code