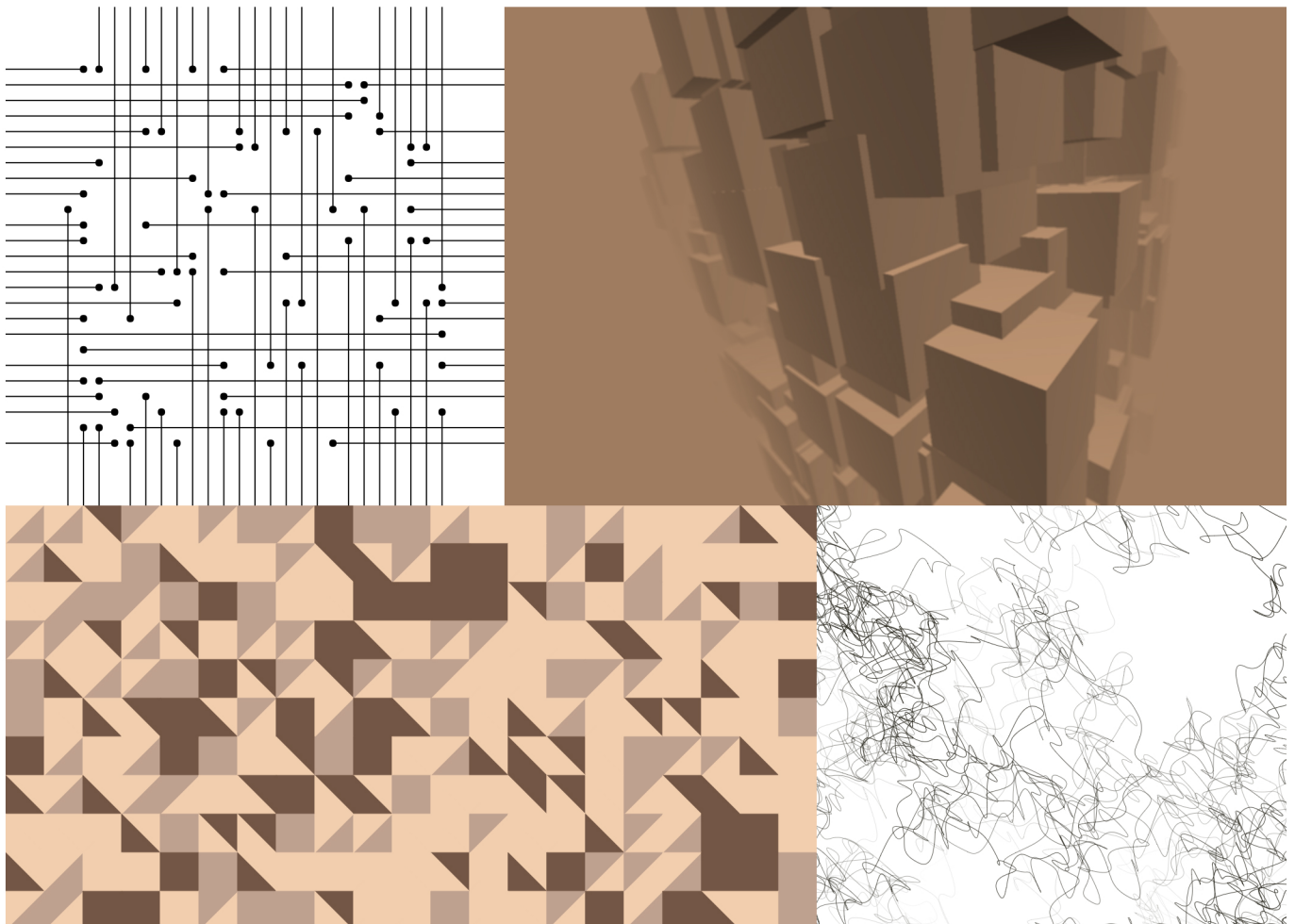


# Computed doodles

Alle beelden worden enkel gemaakt met computercode. Er komt dus geen grafisch programma of traditioneel tekenmateriaal aan te pas.

Er wordt gebruik gemaakt van het HTML5 canvas element, dit gedraagt zich in de internetbrowser als een afbeeldingsbestand, met dat verschil dat elke pixel of beeldpunt kan worden gemanipuleerd met programmeercode (javascript). Kleuren, grijswaardes, coördinaten, afstanden, vormen, lijndiktes, transparantie, vervaging, ... kunnen allemaal worden uitgedrukt in getallen. Deze getallen worden gemanipuleerd door formules en algoritmes. Sommige getallen liggen vast, maar anderen worden willekeurig door de computer bepaald, waardoor de machine zijn zegje krijgt over de compositie. De beelden worden niet op voorhand geprepareerd, maar worden op het moment zelf door de code samengesteld. Elke 8 seconden een ander beeld. Elke 8 seconden een uniek beeld dat daarna weer verdwijnt.



Meer info op: <https://quinten.github.io/doodles/>  
Open de beelden op je telefoon door naar <https://quinten.github.io/doodles/player.html>  
te surfen of scan deze QR code.

Op aanvraag kunnen de beelden bewerkt worden om af te drukken op HD Metal van verschillende formaten. Mail hiervoor naar [qclause@gmail.com](mailto:qclause@gmail.com)

