

CREER UNE IMAGE POP ART

- ▷ Histoire de l'informatique
- ▷ Représentation des données : types et valeurs de base
- ▷ **Représentation des données : types construits**
- ▷ Architectures matérielles et systèmes d'exploitation
- ▷ Interactions entre l'homme et la machine sur le Web
- ▷ Architectures matérielles et systèmes d'exploitation
- ▷ **Langages et programmation**
- ▷ Algorithmique

1 – LE POP ART

Le Pop art est un mouvement artistique qui a émergé au milieu des années 50 en Grande-Bretagne et en parallèle vers la fin des années 50 aux États-Unis. **Le Pop art est l'un des mouvements artistiques principaux du 20ème siècle.** Caractérisé par des thèmes et des techniques tirés de la culture de masse populaire, tels que la publicité, les bandes dessinées et les objets culturels mondains. Le mouvement a été défini aussi par l'utilisation de moyens mécaniques et de techniques de reproduction par les artistes.

Les artistes les plus célèbres de ce mouvement artistique sont les américains Roy Lichtenstein et Andy Warhol et le britannique Richard Hamilton.



Roy Lichtenstein

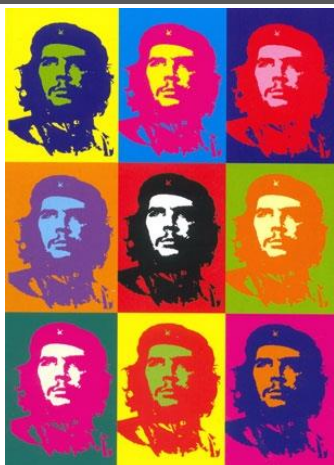


Andy Warhol

2 –CREER UNE IMAGE POP ART

En vous inspirant des œuvres de Andy Warhol **créez** un programme permettant de réaliser une œuvre Pop Art. Cette image doit répondre aux exigences suivantes :

- La définition de l'image finale ne doit pas dépasser 600x600.
- L'image finale doit être l'assemblage de 9 images avec des couleurs différentes comme sur les images ci-dessous.



Che Gevara – Andy Warhol 1968 (wikiart.org)



Shot Marilyns – Andy Warhol 1964