

## CURSO - PROCESSING

Nunca es tarde para aprender un poco más

### *EL ARTE ES EL PERPETUO MOVIMIENTO DE LA ILUSIÓN - BOB DYLAN*

- | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

- | Objetivo

Al finalizar este curso tendrás herramientas para transformar tus ideas artísticas en instrucciones para una computadora o varias. Te desenvolverás con fluidez dentro de espacios 2d y 3d, y generarás principios sólidos de programación orientada a objetos. Tendrás bases para la producción de audio generativo y para aprovechar las capacidades de la visión computarizada.

- | Información General

Con Processing te sumergirás en el mundo de la programación videojuegos, interactivos y de programas con diseños increíbles. Su estructura y sus herramientas nos permiten explorar las últimas tecnologías. Desde juegos de aventura hasta programas con inteligencia artificial, todo al servicio de tus propuestas artísticas o de diseño. ¡No te lo puedes perder!

- | ¿Es para ti?

#### Perfil del alumno

Este curso comienza desde los fundamentos por lo que no necesitas tener conocimientos previos. Recomendamos para su mayor aprovechamiento el haber aprobado el curso de Arte Generativo.

- | Superpoderes que tendrás

#### Aprendizajes esperados

- ° Creación de geometrías generativas
- ° Pasar ideas gráficas a algoritmos
- ° Manipulación del espacio 2D y 3D
- ° Comprensión de la mecánica del espacio
- ° Diseño de algoritmos geométricos
- ° Diseño de flujos de información y datos

● | Requisitos para la entrega del diploma

Es necesario pasar satisfactoriamente la evaluación final para poder obtener el certificado del curso. El alumno que haya participado el 90% de las clases, tendrá derecho a una constancia de asistencia.

● | Duración

3 a 4 meses de 3 a 4 hrs.  
1 ó 2 clases por semana

● | Inversión

Individual

Inscripción \$650

Mensualidad \$1,600

Estudiantes o Grupos

Inscripción \$500

Mensualidad \$1,300

● | Iniciamos

00 de mes de 0000

NOTA: Para apartar tu lugar es necesario que realices tu pago una semana antes de comenzar el curso.

## TEMARIO

### | Bloque 1

- El espacio 2D y 3D dentro de Processing
- Primitivas de dibujo
- Animaciones mediante la función draw( )
- Composiciones de colores
- Modificando la escala, la orientación y la posición
- Interactuando con el teclado y el mouse
- Rotando objetos con la librería EasyCam
- Pintando imágenes en pantalla
- Importando modelos 3D
- Manejo de tipografías

### | Optativos

- Importando video
- Comunicación con Arduino
- Tracking de color
- Detectando Blobs en el video
- Comunicación con Twitter u otros servicios

*La diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario es ese pequeño extra*