



CURSO - OPEN FRAMEWORKS

Nunca es tarde para aprender un poco más

*EL ARTE ES EL PERPETUO MOVIMIENTO DE LA ILUSION
BOB DYLAN*

• | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

• | Objetivo

Nos enfocamos en darte herramientas para que te relaciones con el espacio, con las formas y con el movimiento a través de la programación con OpenFrameworks. Aprenderás a realizar animaciones diversas a realizar micro mundos con sus propias reglas y su propia física, lograrás hacer que tus programas interactuen con el usuario de formas que explotan tu creatividad y las capacidades de la tecnología.

| Información General

OpenFrameworks & Cynder son los entornos más sofisticados para la creación de obra artística digital y para la construcción de presentaciones impresionantes. Sus estructuras y sus herramientas nos permiten explorar lo último en tecnología llevando al límite nuestro hardware. Desde presentaciones hasta programas con inteligencia artificial, todo al servicio de tus propuestas artísticas o de diseño.

• | ¿Es para ti?

Perfil del alumno

Este curso es de nivel intermedio. Para cursarlo te recomendamos tener bases de programación orientada a objetos. Para su mayor aprovechamiento sugerimos haber aprobado el curso de Processing o el diplomado Front End.

• | Superpoderes que tendrás

Aprendizajes esperados

- ° Creación de geometrías generativas
- ° Física de partículas
- ° Visión por computadora
- ° Manipulación de audio y video en tiempo real
- ° Diseño de algoritmos geométricos avanzados
- ° Manipulación de shaders

• | 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
o sesiones de ohrs.
o hrs. en total
o clase por semana

• | Inversión
\$0,000
Este precio ya contiene
el IVA del 16%

• | Iniciamos
oo de mes de 0000

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

TEMARIO

• | introducción

Introducción a C/C++

- Manejo de variables
- Contenedores de la biblioteca standar
- Iteradores y flujo de programas
- Compilación
- Cabeceras y fuentes
- Bibliotecas externas
- IDE's

Introducción a OF

- Instalación
- Flujo del programa: main, setup y update
- Eventos de teclado y mouse
- Pintando y escribiendo
- Trabajando con pixeles en imagen y en video
- Sistema de partículas
- Audio

Addons

- Carga
- Addons preinstalados
- El Addons simple GUI

Temas optativos

- OpenGL
- OpenCV
- Kinect

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