



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

lunes 13, martes 14 y
sábado 18 de julio de 2015

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