

# Memoria Proyecto Processing Orla Virtual

Laura Estevan Navarro  
4º Diseño Gráfico, Proyectos Interactivos

# ÍN

1. Primeros Bocetos cara personal
2. Boceto final digital
3. Creación plantilla recorrido a seguir
4. Colocación compañeros en processing
5. Capturas finales Procesing
6. Edición capas en Illustrator
7. Proceso de creación y resultado final
8. Conclusión

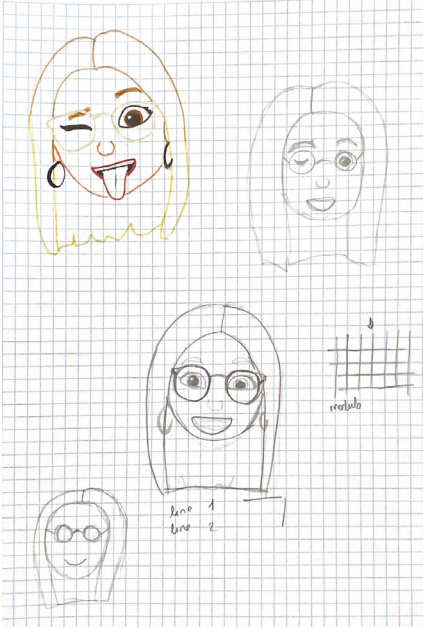
# DI

# CE

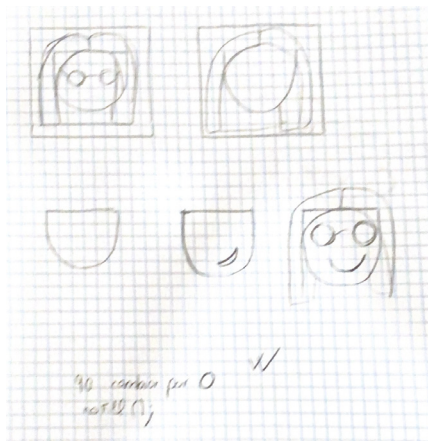
# 1. PRIMEROS BOCETOS

## CARA PERSONAL

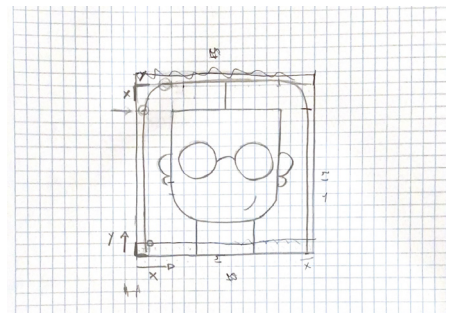
Para comenzar a trabajar en este proyecto, lo primero que tuvimos que realizar fueron unos bocetos que nos representaran con figuras geométricas simple, de tal manera que nos llegamos a sentir identificados.



Primeros bocetajes, sin contar que solo se puede usar formas básicas. Sacado a partir de la app de Memoji de Apple.

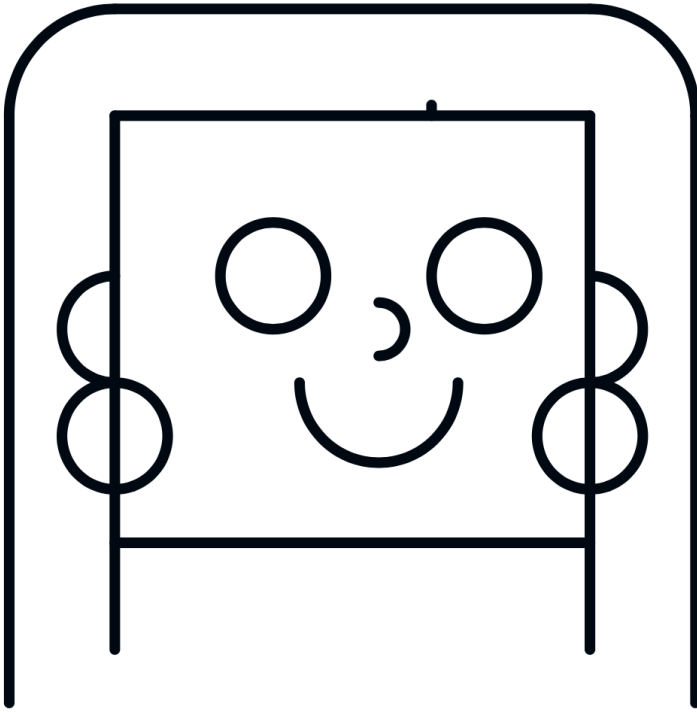


Aquí seguimos simplificando a formas simple, sin encontrar un resultado con el que me sentía identificada, vi que trabajar con la cara redonda no me iba a gustar, por lo que acabo cambiando a otra forma.



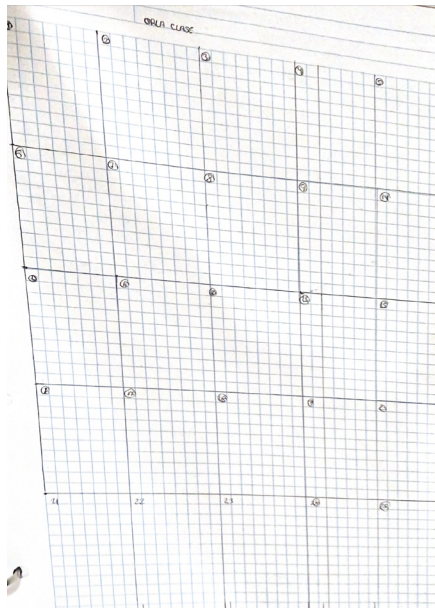
Finalmente encuentre la forma que mejor me podía representar de esta manera. Empezando por el pelo dividido en el centro de la cabeza y metido por detrás de las orejas, seguidamente decidí crear círculos grandes, y depende como lo mires puede ser cuando me pongo las gafas, o sin gafas cuando llevo las lentes de contacto. También decidí añadirme pendientes, puesto que es algo que me caracteriza mucho, puesto que cada día llevo unos diferentes, y para finalizar una sonrisilla picara.

## 2. BOCETO FINAL DIGITAL

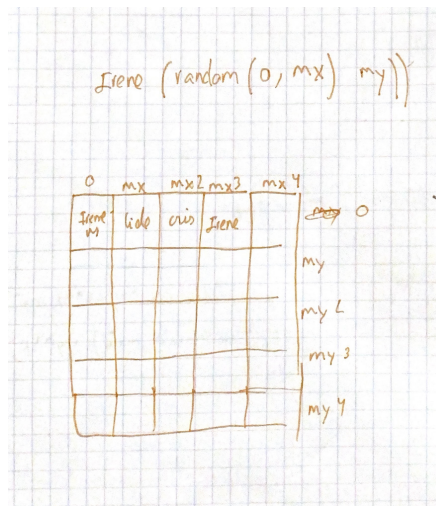


Una vez pasado a digital, se realizaron unos cambios finales. El pelo no se acabó diviendo por la mitad como en la idea final a mano. Se cambió la cara a un formato más cuadrado para dar un toque más a personaje de video juego. En cuanto a los ojos, me decante por realizarlos muy grandes, puesto que es un rasgo mio, tener unos ojos muy grandes. La sonrisa la mantuvimos pero un poco más grande que en la idea final de boceto a mano. Y finalmente en las orejas decidi ponerme los pendientes de aro para que así destaquen más. En conclusión he creado un personaje/ avatar mio, que si utilizaria a día de hoy para que me represente en cualquier videojuego online.

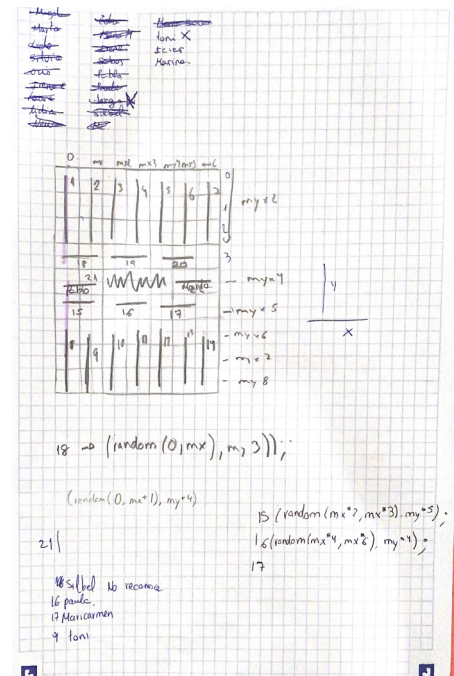
### 3. CREACIÓN PLANTILLA RECORRIDO A SEGUIR



Mi primera plantilla para colocar la orla de 4º Diseño gráfico fue una plantilla de 5x5, e ir colocando a los distintos compañeros, y posteriormente añadirles movimiento. Tras probar a colocar la primera fila, vi que quedaría de una manera muy tradicional y no se aprovecharía bien las técnicas de movimiento aprendidas en processing.

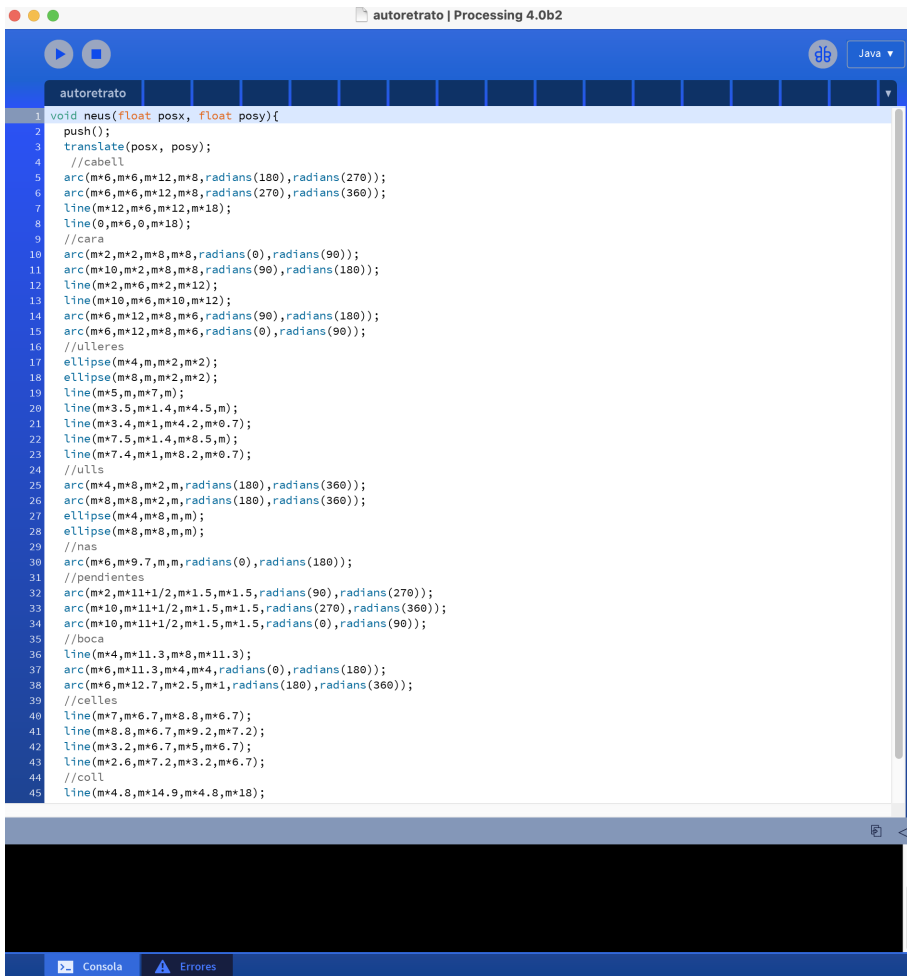


Seguidamente realice una segunda vía la cual se moverán de mx.... a my... de arriba abajo, es decir cada cara se moverá un escalón de arriba o bajo, pero al ver que todas las caras seguían el mismo patrón no me pareció nada atractivo, por lo que decidí crear otra tercera vía.



Finalmente, la tercera vía fue la definitiva puesto que si me gustaba el movimiento y el efecto visual que causaba, además de que todas las caras quedan cuadradas y siempre estan en el plano sin salirse de este y el recorrido marcado.

# 4. COLOCACIÓN COMPAÑERO EN PROCESSING



```
1 void neus(float posx, float posy){
2   push();
3   translate(posx, posy);
4   //cabell
5   arc(m*6,m*6,m*12,m*8,radians(180),radians(270));
6   arc(m*6,m*6,m*12,m*8,radians(270),radians(360));
7   line(m*12,m*6,m*12,m*18);
8   line(0,m*6,0,m*18);
9   //cara
10  arc(m*2,m*2,m*8,m*8,radians(0),radians(90));
11  arc(m*10,m*2,m*8,m*8,radians(90),radians(180));
12  line(m*2,m*6,m*2,m*12);
13  line(m*10,m*6,m*10,m*12);
14  arc(m*6,m*12,m*8,m*6,radians(90),radians(180));
15  arc(m*6,m*12,m*8,m*6,radians(0),radians(90));
16  //ulleres
17  ellipse(m*4,m,m*2,m*2);
18  ellipse(m*8,m,m*2,m*2);
19  line(m*5,m,m*7,m);
20  line(m*3.5,m*1.4,m*4.5,m);
21  line(m*3.4,m*1.4,m*4.2,m*0.7);
22  line(m*7.5,m*1.4,m*8.5,m);
23  line(m*7.4,m*1,m*8.2,m*0.7);
24  //ulls
25  arc(m*4,m*8,m*2,m,radians(180),radians(360));
26  arc(m*8,m*8,m*2,m,radians(180),radians(360));
27  ellipse(m*4,m*8,m,m);
28  ellipse(m*8,m*8,m,m);
29  //nas
30  arc(m*6,m*9.7,m,m,radians(0),radians(180));
31  //pendientes
32  arc(m*2,m*11+1/2,m*1.5,m*1.5,radians(90),radians(270));
33  arc(m*10,m*11+1/2,m*1.5,m*1.5,radians(270),radians(360));
34  arc(m*10,m*11+1/2,m*1.5,m*1.5,radians(0),radians(90));
35  //boca
36  line(m*4,m*11.3,m*11.3);
37  arc(m*6,m*11.3,m*4,m*4,radians(0),radians(180));
38  arc(m*6,m*12.7,m*2.5,m*1,radians(180),radians(360));
39  //celles
40  line(m*7,m*6.7,m*8.8,m*6.7);
41  line(m*8.8,m*6.7,m*9.2,m*7.2);
42  line(m*3.2,m*6.7,m*5,m*6.7);
43  line(m*2.6,m*7.2,m*3.2,m*6.7);
44  //coll
45  line(m*4.8,m*14.9,m*4.8,m*18);
```

Tras colocar de esta forma a todos los compañeros, uno tras otros, además de corregir algunas cosas, puesto que alguno no había establecido de manera correcta sus coordenadas por lo que acaba dando error todo lo anterior colocado. Tras colocar a todos y comprobar ya su correcta colocación y comprobar que aparecen todos en el panel preliminar, pasamos a la segunda parte, añadirle el movimiento según la plantilla elegida.

# 5. CAPTURAS FINALES

## PROCESSING

```
autoretrato Silbel cris edu iclar irene

import processing.pdf.*;
PGraphicsPDF pdf;
float m=30;

void setup () {
  size (500, 707);
  strokeWeight(3);
  noFill();
  frameRate (2);
  pdf = (PGraphicsPDF)beginRecord(PDF, "retratos.pdf");
}

void draw() {
  background (240);
  noFill ();
  float mx= width/7;
  float my= height/9;
  m=5;
  laura (0,random(0,my*2));

  m=9;
  magda (mx,random(0,my*2));
  m=6;
  marta (mx*2,random(0,my*2));
  m=7;
  lide (mx*3, random (0, my*2));
  m=5;
  silvia_AK (mx*4, random (0,my*2));
  m=6;
  cris (mx*5, random (0,m*2));
  m=7;
  irene_estelles (mx*6, random (0,m*2));
  m=7;
  lidia(random(0,mx),my*3);
  m=5;
  neus (random (mx*2,mx*3), my*3);
  m=8;
  Edu ( random (mx*4, mx*6), my*3);
  m=6;
  mariamartinez(random (mx,mx*2), my*4);
  m=6;
  irene (random (mx*4,mx*6), my*4);
  m=7;
  sebas (random(0,mx),my*5);
  m=7;
  pablo(random (mx*2,mx*3), my*5);

  m=10;
  paula ( random (mx*4, mx*6), my*5);

  m=9;
  silbel (mx*3,random(my*6,my*8));
  m=9;
  jorge (0,random(my*6,my*8));
```

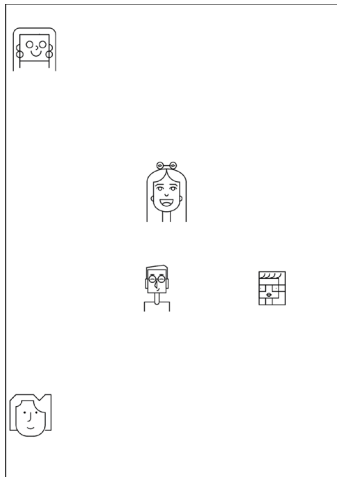
Colocación establecida para ya crear el movimiento final del proyecto.

```
54 m=7;
55 maricarmen (mx,random(my*6,my*8));
56 m=6;
57 mariasaavedra (mx*2, random (my*6,my*8));
58 m=7;
59 toni (mx*4, random (my*6,my*8));
60 m=8;
61 iclar (mx*5, random (my*6,my*8));
```

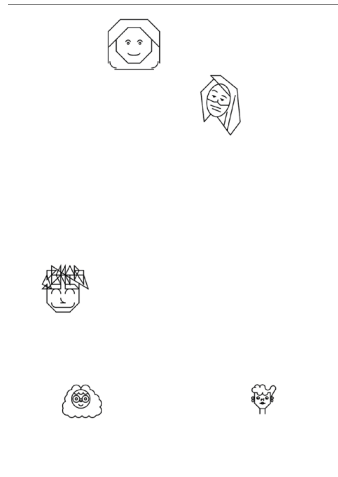




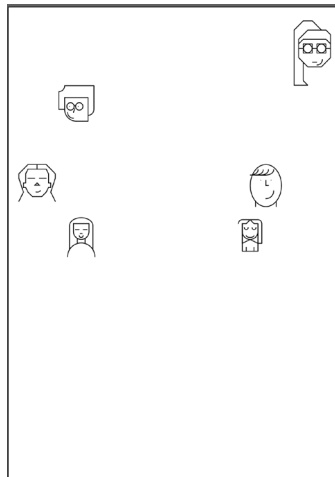
# 6. EDICIÓN CAPAS EN ILLUSTRATOR



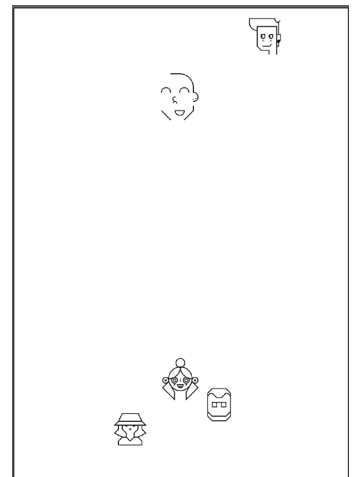
Capa 1



Capa 2

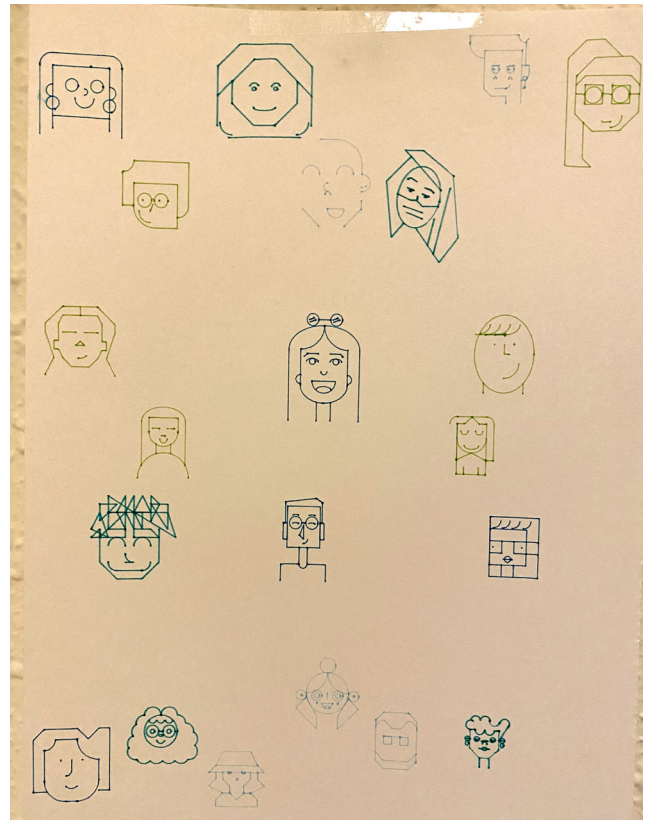


Capa 3



Capa 4

# 7. PROCESO DE CREACIÓN Y RESULTADO FINAL



# 8. CONCLUSIÓN

Ha sido un ejercicio muy interesante de hacer y realizar puesto que es la primera vez que hemos trabajado de esta forma, programando y viendo nuestro resultado en papel. Y ver como la máquina se va moviendo y dibujando lo que nosotros hemos mandado. Me hubiera gustado realizar más trabajos de este estilo, dibujos, tipografía por que es algo curioso y en mi opinión con todo lo aprendido de teoría en este curso, va a ser importante de aquí a un futuro.