Retrato Interactivo

Diseño Gráfico Interactivo

Mari Carmen Ruiz Aldeguer

Índice

- Introducción
- Bocetos
- Retícula
- Proceso / final
- Conclusión

INTRODUCCIÓN

¿En qué consiste?

La actividad consistía en crear un retrato mediante formas simples 2D en el programa *Processing*.

Tras tener nuestro retrato hecho por código, teníamos que coger los códigos de los demás alumnos incluyendo a la profesora en la página *Arduino*.

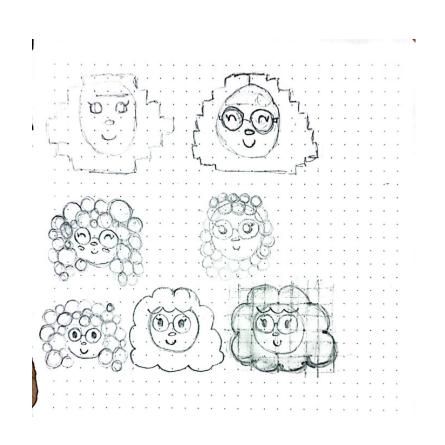
Con todo esto, teníamos que crear una retícula con los retratos para poder animarlos de determinada manera en movimiento random.

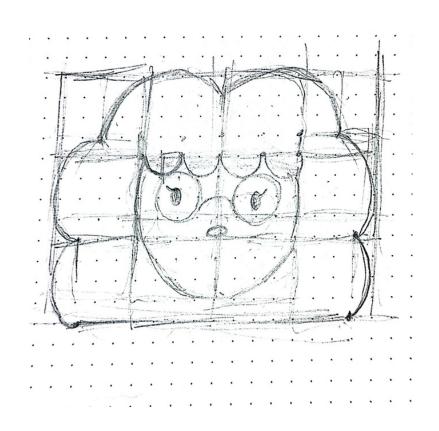
Para guardar esto, se guardó cada movimiento en formato PDF. Se eligió el más adecuado para pasarlo en Illustrator en diferentes capas separadas.

Estas capas se pasaban a la máquina AxiDraw para dibujar cada capa en diferentes colores en un papel de formato no más de un A4.

BOCETOS

Ideación retrato

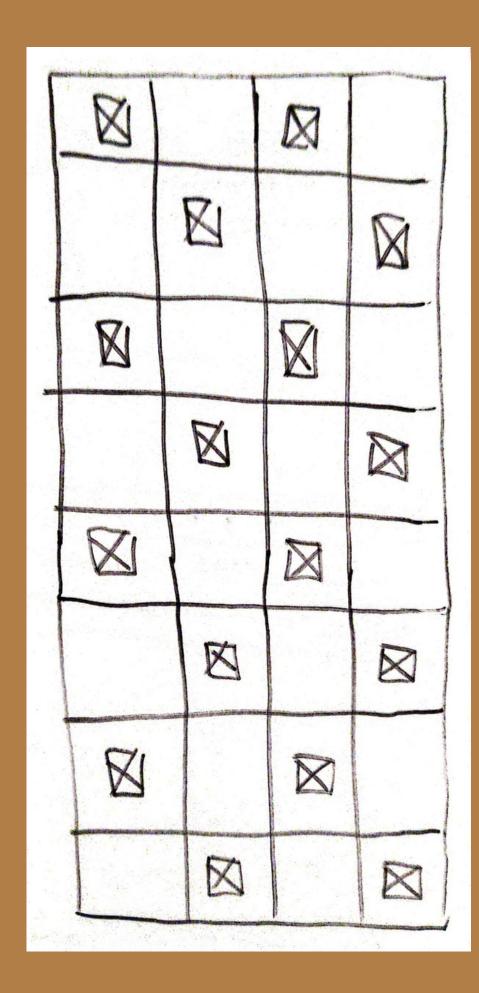






Resultado final formas circulares y arcos

RETÍCULA



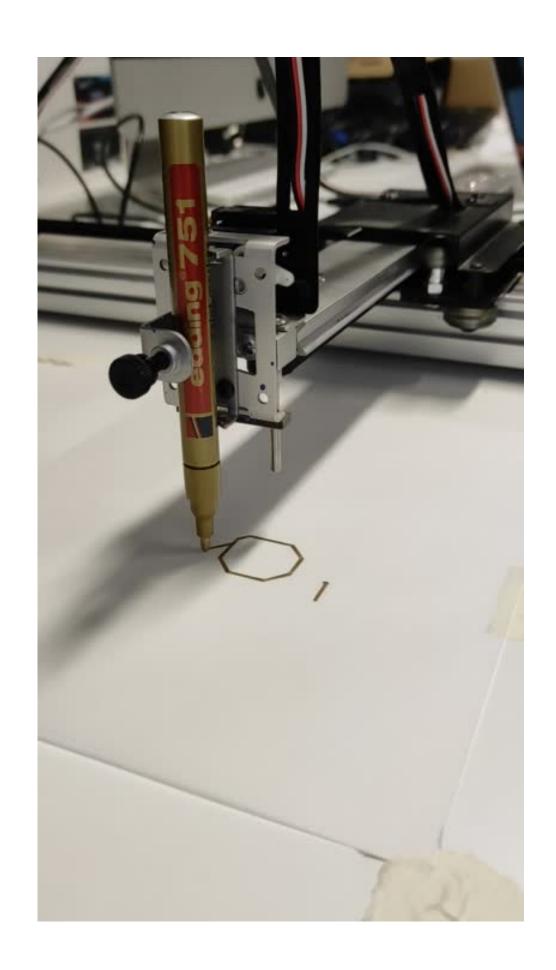
Esta retícula quería que fuese muy geométrica y que mantuviese un orden. Ese orden se mantiene por los espacios de las celdas, dejando un hueco vacío y otro con el retrato para poder dejar más movimiento entre los retratos en modo aleatorio.

PROCESO / FINAL

Proceso

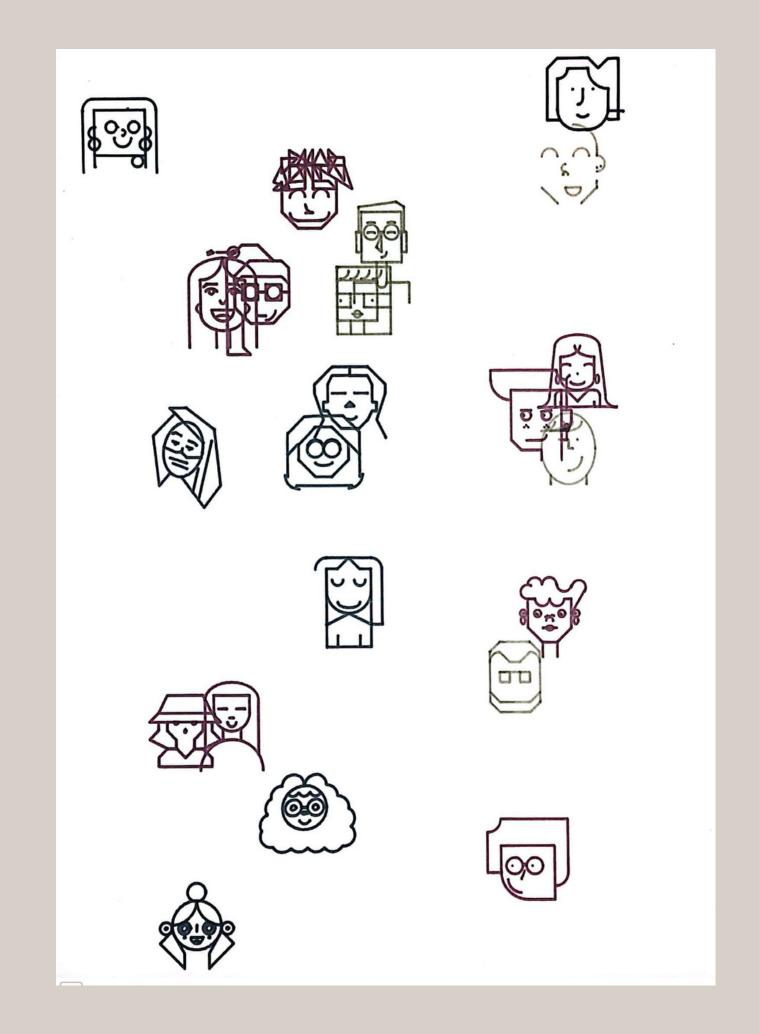
- Generar movimiento aleatorio
- Guardar formato PDF
- Escoger composición
- Separar en 3 capas diferentes
- Materiales: rotuladores de colores, marrón, gris y burdeos
- Pasar a la máquina AxiDraw

Proceso



Final

Escogí una composición donde a todos se nos pudiera ver bien por la superposición de algunos retratos.



CONCLUSIÓN

Conclusión

Al principio era algo nuevo y complicado la aplicación Processing, pero una vez que empiezas coges el ritmo y se entiende la realización del proceso. En conclusión ha sido un proyecto enriquecedor por utilizar un programa nuevo, además de interesante por ver los diferentes resultados de retratos de la gente, también la interactividad y el uso de la máquina AxiDraw por primera vez.

