

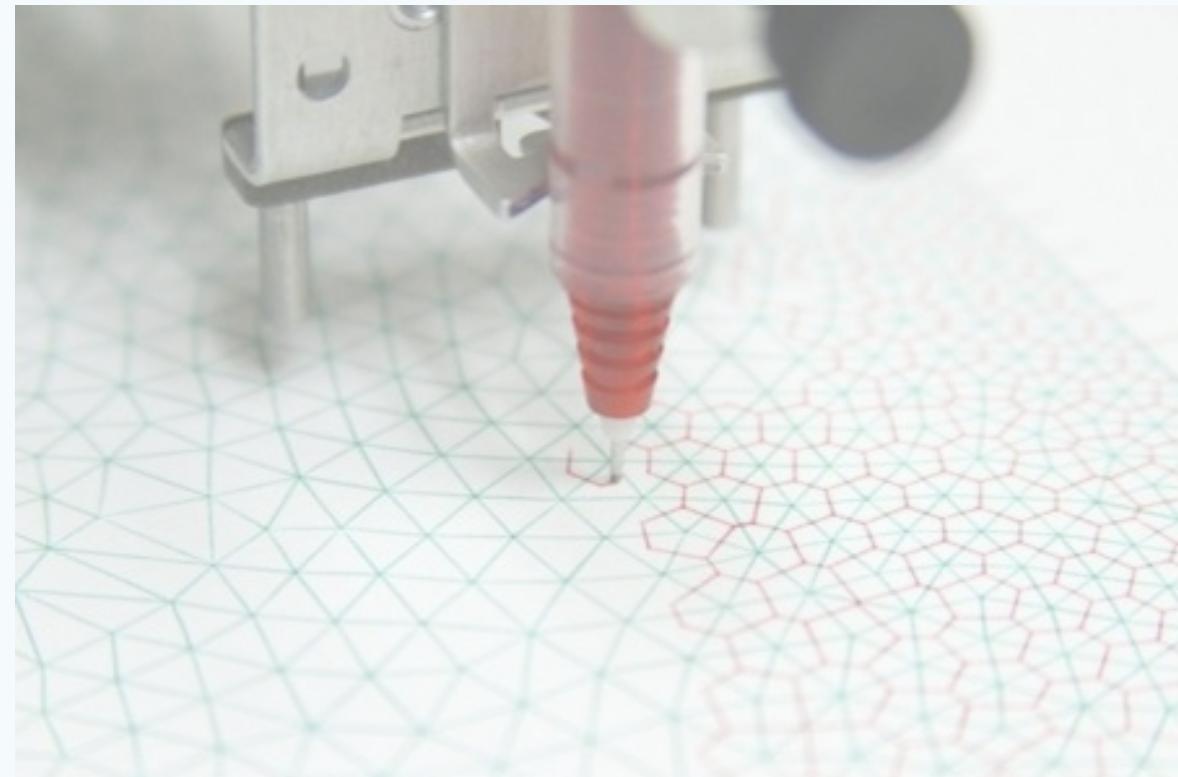
Memoria

Retratos Processing

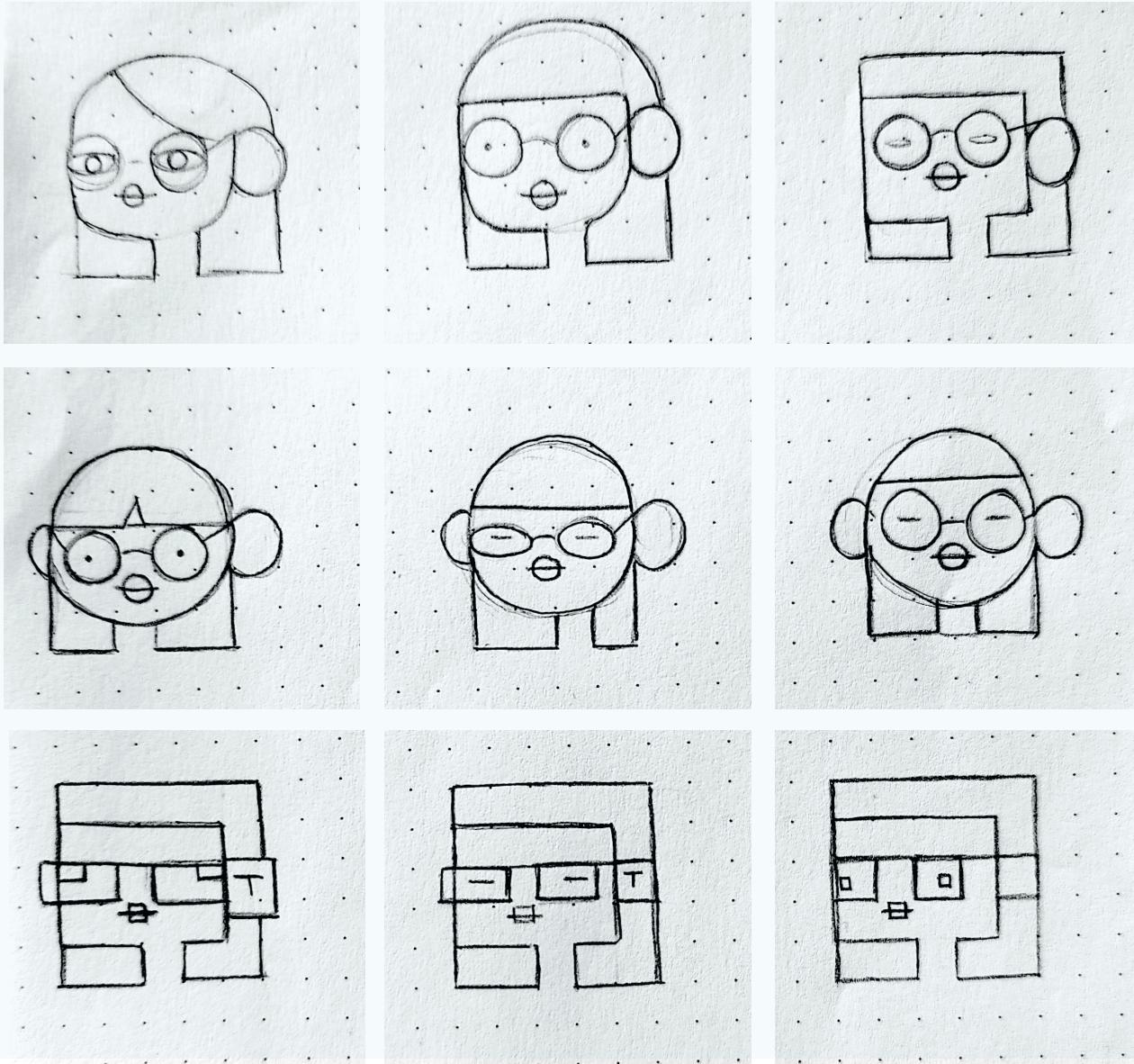
Paula Navarro Amat
4º Diseño gráfico
2021/2022

¿En qué se basa este proyecto?

Desarrollaremos un diseño creado en processing para la posterior impresión en una impresora tipo AxiDraw.
Crearemos una orla con todos los diseños que cada compañero de clase ha creado en su processing de su retrato propio.
Juntando todos los retratos, deberá acoplarse a una impresión tamaño A4.



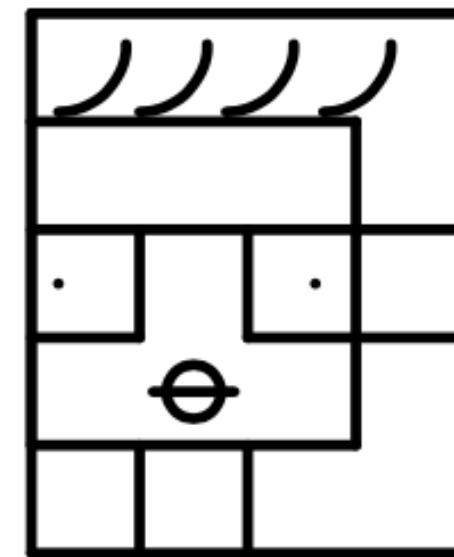
Bocetos



En la primera fase del proyecto, comenzamos a realizar bocetos, para averiguar cual sería el estilo de dibujo para pasar después al processing. Se realizó sobre una libreta punteada, para poder tener en cuenta las medidas al pasarlo a las coordenadas del processing. Fuimos probando diferentes formas, comenzando con algunas más orgánicas. Pero finalmente nos gustó más como podían quedar formas mucho más geométricas, haciendo guiño al pixel art.

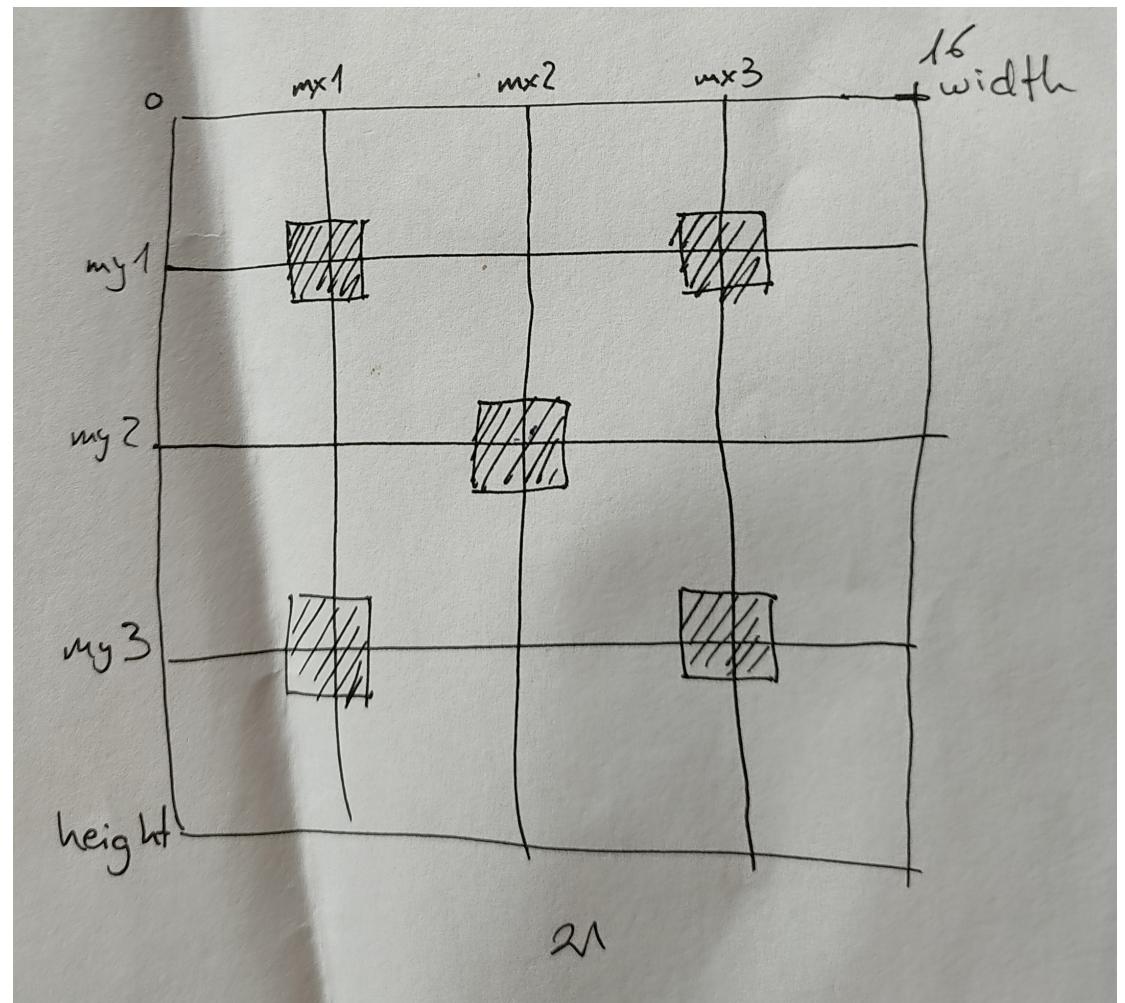
avatar

Finalmente, se llegó al diseño final del avatar. Aunque cambiando varios trazados, como las líneas del flequillo, para que se identificase mejor con nuestra cara al pasarla al processing.



retícula

El siguiente paso fue crear una cuadrícula para montar una composición con todos los demás avatares de nuestros compañeros de clase. En la retícula que creamos para orientarnos se tuvo en cuenta las coordenadas de ancho y de alto para poder ir colocándolos a todos y que no se superpusiesen en exceso unos encima de otros.



digitalización



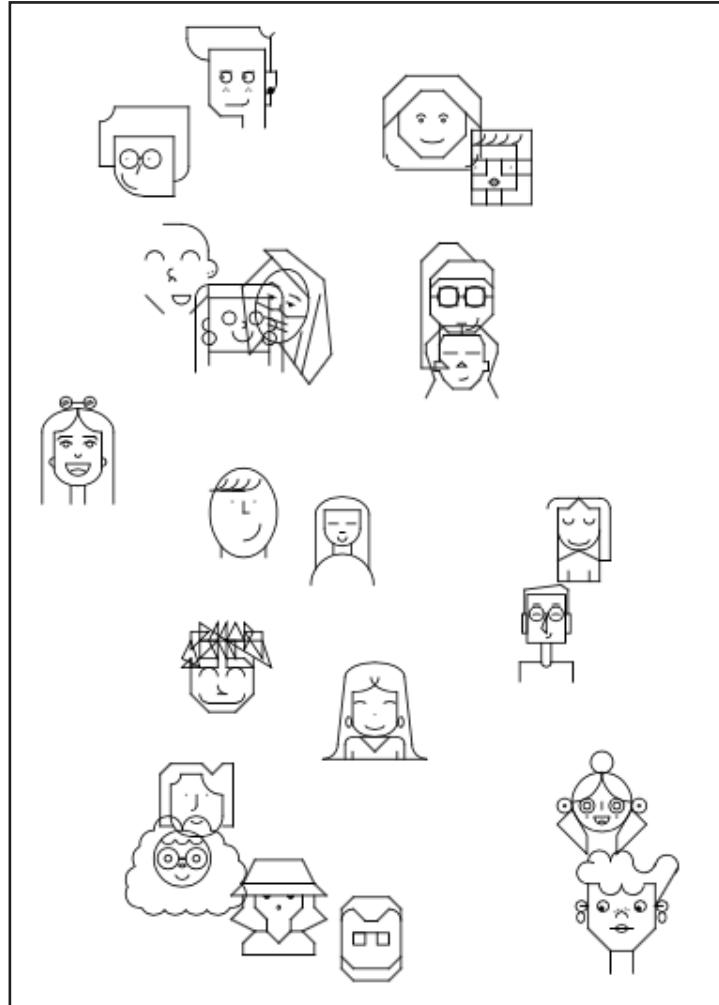
The screenshot shows a Java code editor window with a blue header bar. The title bar says "Java". Below the header, there's a toolbar with icons for play/pause, stop, and other controls. The main area contains a code snippet for a Processing sketch named "avatar". The code uses the `random` function to generate coordinates for various avatars. The code is as follows:

```
33 m=14;  
34 paula(random(mx*3, mx*4), random(0, my));  
35  
36 m=8;  
37 lide(random(0, mx), random(my, my*2));  
38  
39 m=7;  
40 silvia_AK(random(0, mx*2), random(my, my*2));  
41  
42 m=8;  
43 irene_estelles(random(mx*2, mx*4), random(my, my*2));  
44  
45 m=6.5;  
46 laura(random(0, mx*2), random(my*2, my*3));  
47  
48 m=8;  
49 lidia(random(mx*2, mx*4), random(my*2, my*3));  
50  
51 m=6;  
52 neus(random(0, mx), random(my*3, my*4));  
53  
54 m=9.5;  
55 Edu(random(mx, mx*2), random(my*3, my*4));  
56  
- 0.
```

At the bottom of the editor, there are tabs for "Consola" and "Errores".

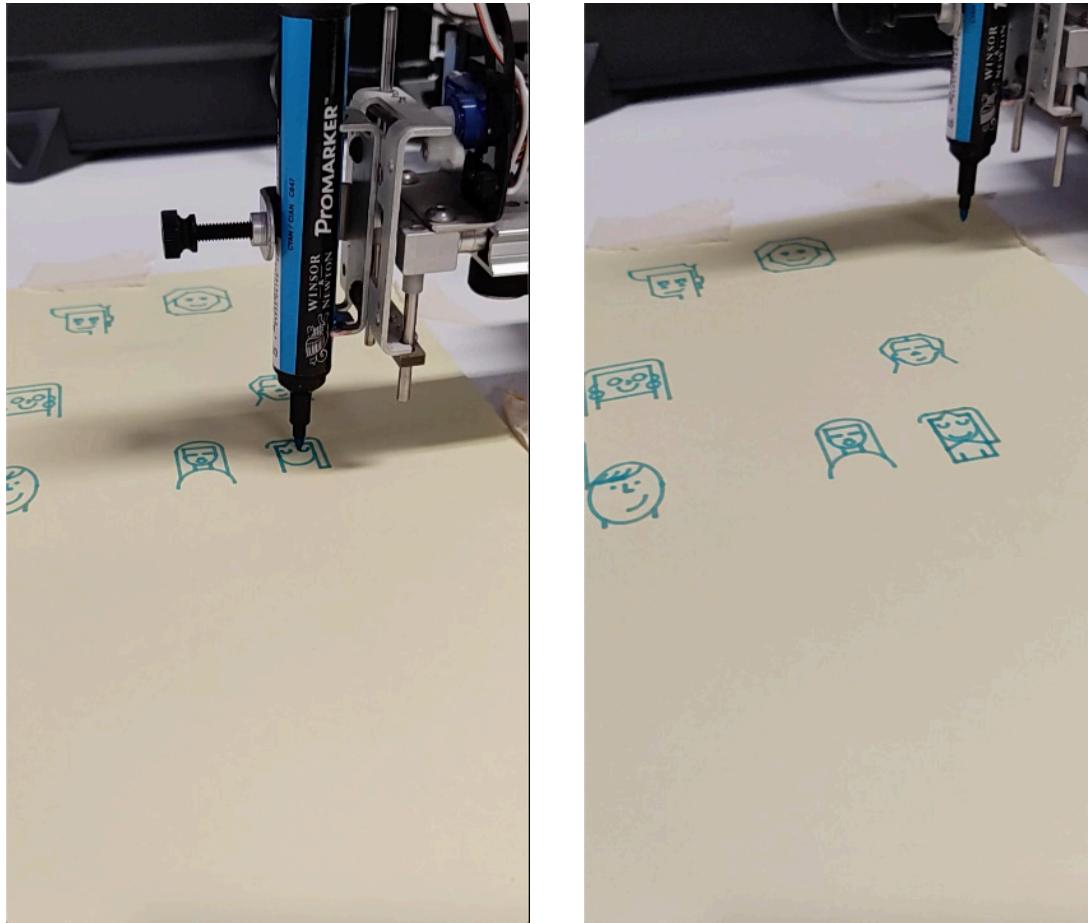
Teniendo en cuenta la retícula creada anteriormente, procedimos a pasarlo al programa de processing. Añadiendo uno a uno todos los demás avatares.

digitalización

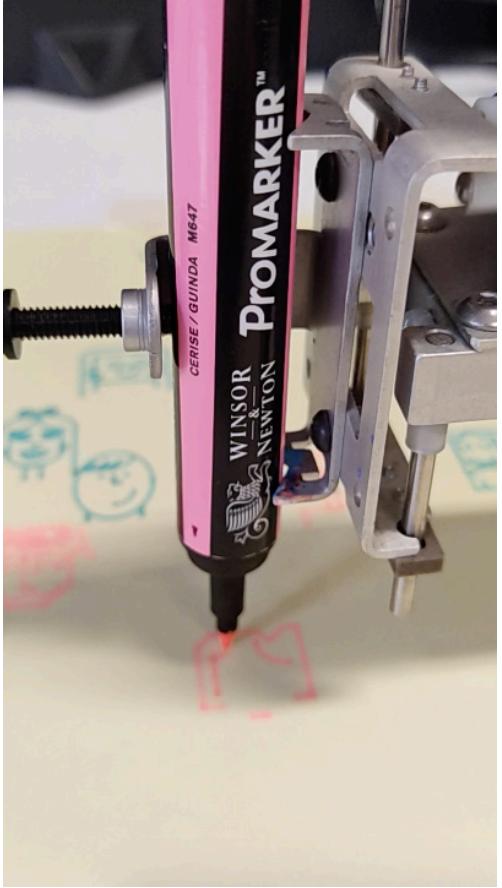
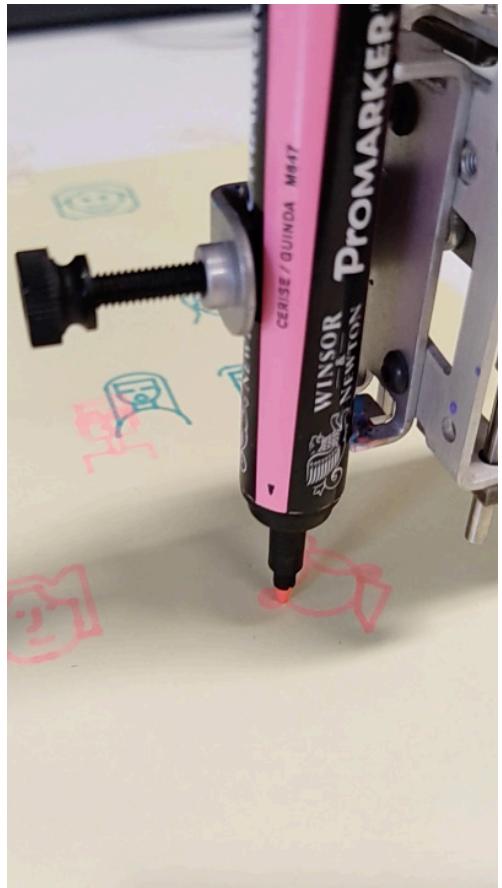
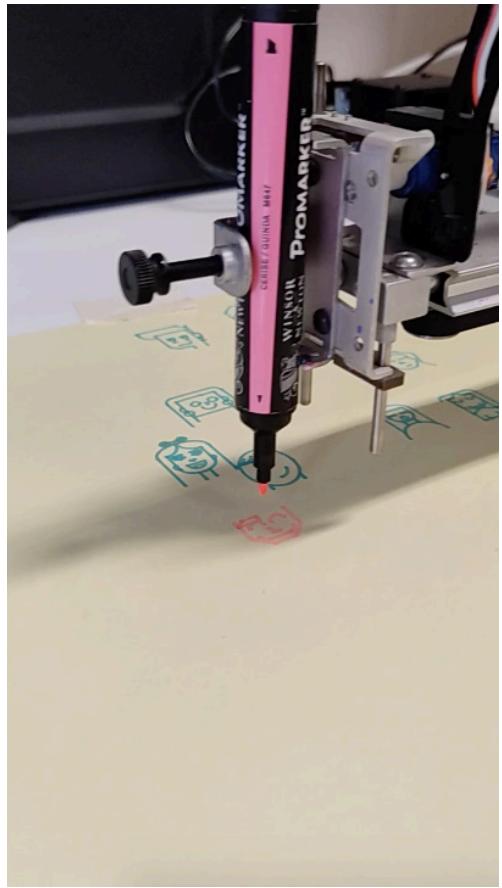
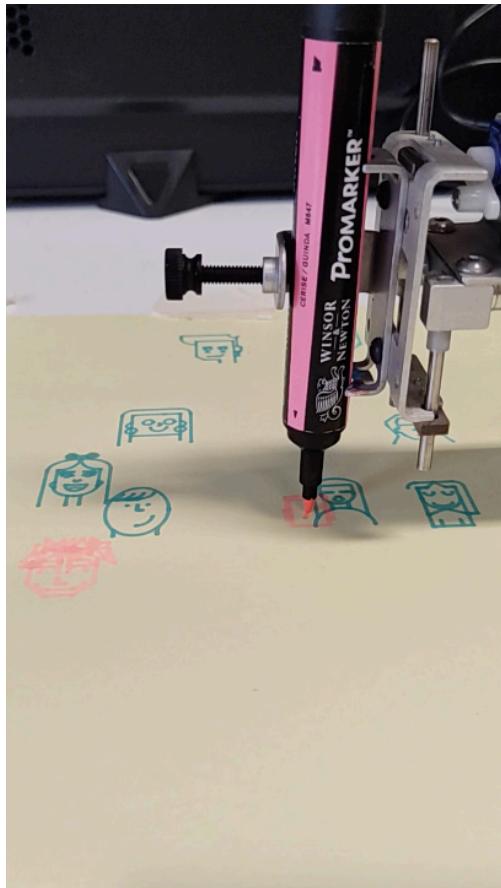


Una vez se tuvieron todos los retratos en el processing, se exportó en formato pdf, se llevó al Adobe Illustrator y se separó en dos capas diferentes para crear dos tintas, ya que para la impresión pensamos en usar dos colores de rotuladores diferentes.

resultados



A continuación, llegó el momento de imprimir con la AxiDraw. Usando de base una cartulina de color amarillo claro, primero procedimos a imprimir el color azul con un rotulador Promarker permanente.



El siguiente color fue el rosa,
para crear contraste con el azul y
complementarse también con nuestro
color de cartulina amarillo pastel.

Conclusiones

Ha sido un proyecto muy interesante de realizar, ya que antes de comenzarlo, no sabíamos ni que existía este tipo de proceso para imprimir y crear formas programando mediante coordenadas. Al comiendo estábamos un poco asustados, ya que el calcular coordenadas no se nos daba demasiado bien en general, pero una vez comenzamos a meternos de lleno en el proceso se hizo muy ameno y más fácil de lo que pensamos en un primer momento.



GENERALITAT
VALENCIANA

iseacv

EASD ALCOI
Escola d'Art i Superior
de Disseny d'Alcoi