



Introducción a Processing



Processing

Processing es un proyecto que promueve el uso del código como medio de expresión artística, particularmente en las artes visuales, y la cultura visual dentro de la tecnología.

Inicialmente creado para servir como un “software sketchbook” y como herramienta de enseñanza de la programación dentro del contexto de las artes y el diseño, ha evolucionado en una plataforma de desarrollo para profesionales.

El Proyecto Processing



Cover

Download

Exhibition

Reference

Libraries

Tools

Environment

Tutorials

Examples

Books

Handbook

Overview

People



Welcome to Processing 3! Dan explains the new features and changes; the links Dan mentions are on the [Vimeo page](#).

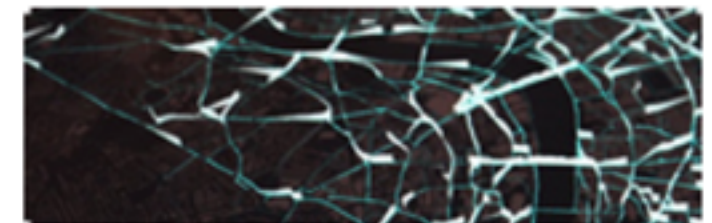
» [Download Processing](#)

» [Browse Tutorials](#)

» [Exhibition](#)



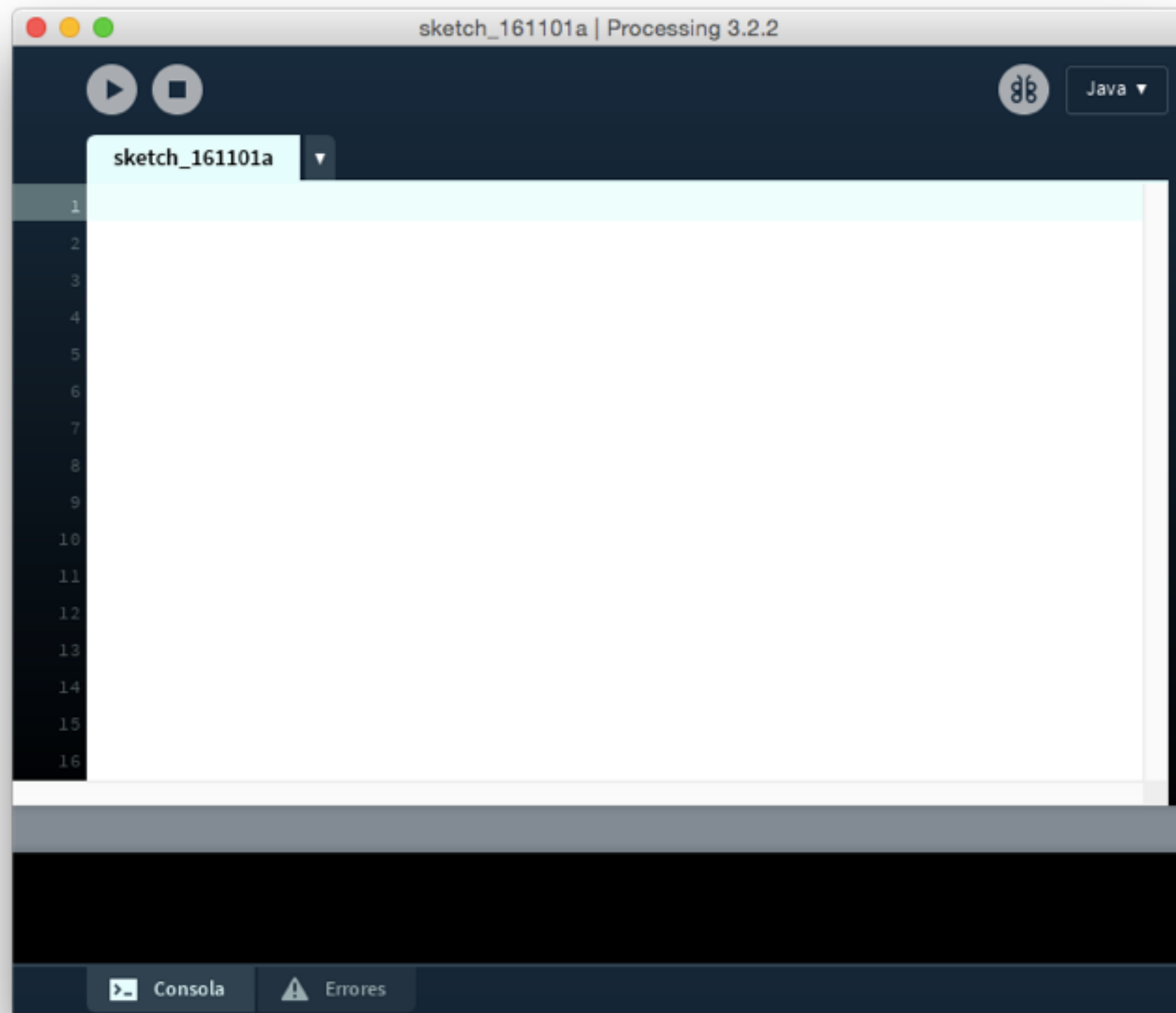
[Fluid Leaves](#)
by Reinoud van Laar



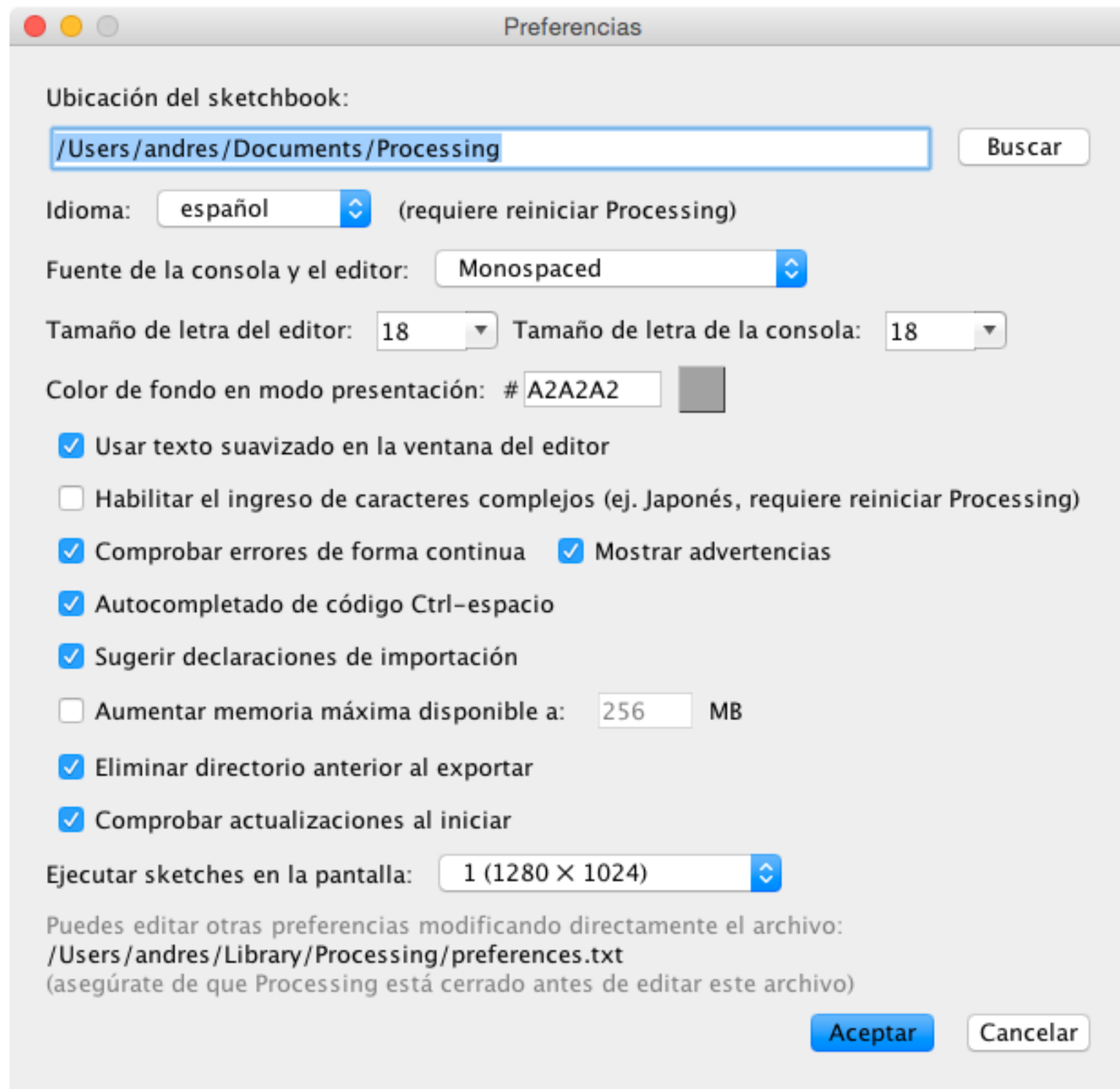
[cf.city flows](#)
by Till Nagel and Christopher Pietsch

<http://processing.org/>

Primeros pasos con el Processing Development Environment (PDE)



Configurando el PDE




Preferencias

Ubicación del sketchbook:

Idioma: (requiere reiniciar Processing)

Fuente de la consola y el editor:

Tamaño de letra del editor: Tamaño de letra de la consola:

Color de fondo en modo presentación: # 

☒ Usar texto suavizado en la ventana del editor

☐ Habilitar el ingreso de caracteres complejos (ej. Japonés, requiere reiniciar Processing)

☒ Comprobar errores de forma continua ☒ Mostrar advertencias

☒ Autocompletado de código Ctrl-espacio

☒ Sugerir declaraciones de importación

☐ Aumentar memoria máxima disponible a: MB

☒ Eliminar directorio anterior al exportar

☒ Comprobar actualizaciones al iniciar

Ejecutar sketches en la pantalla:

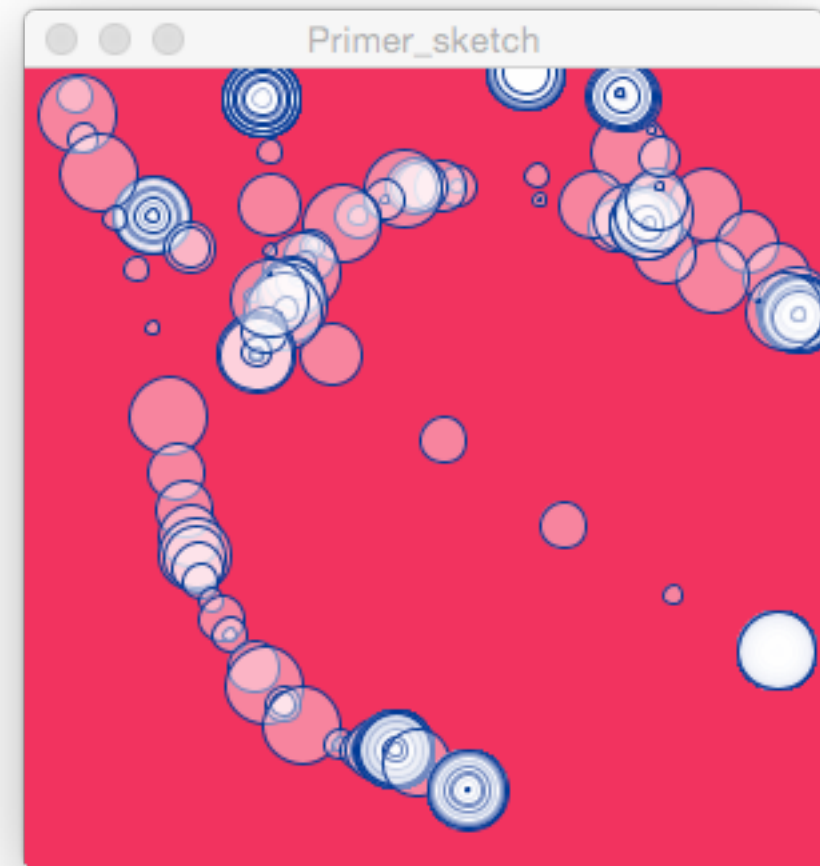
Puedes editar otras preferencias modificando directamente el archivo:
`/Users/andres/Library/Processing/preferences.txt`
(asegúrate de que Processing está cerrado antes de editar este archivo)

Un primer sketch de dibujo

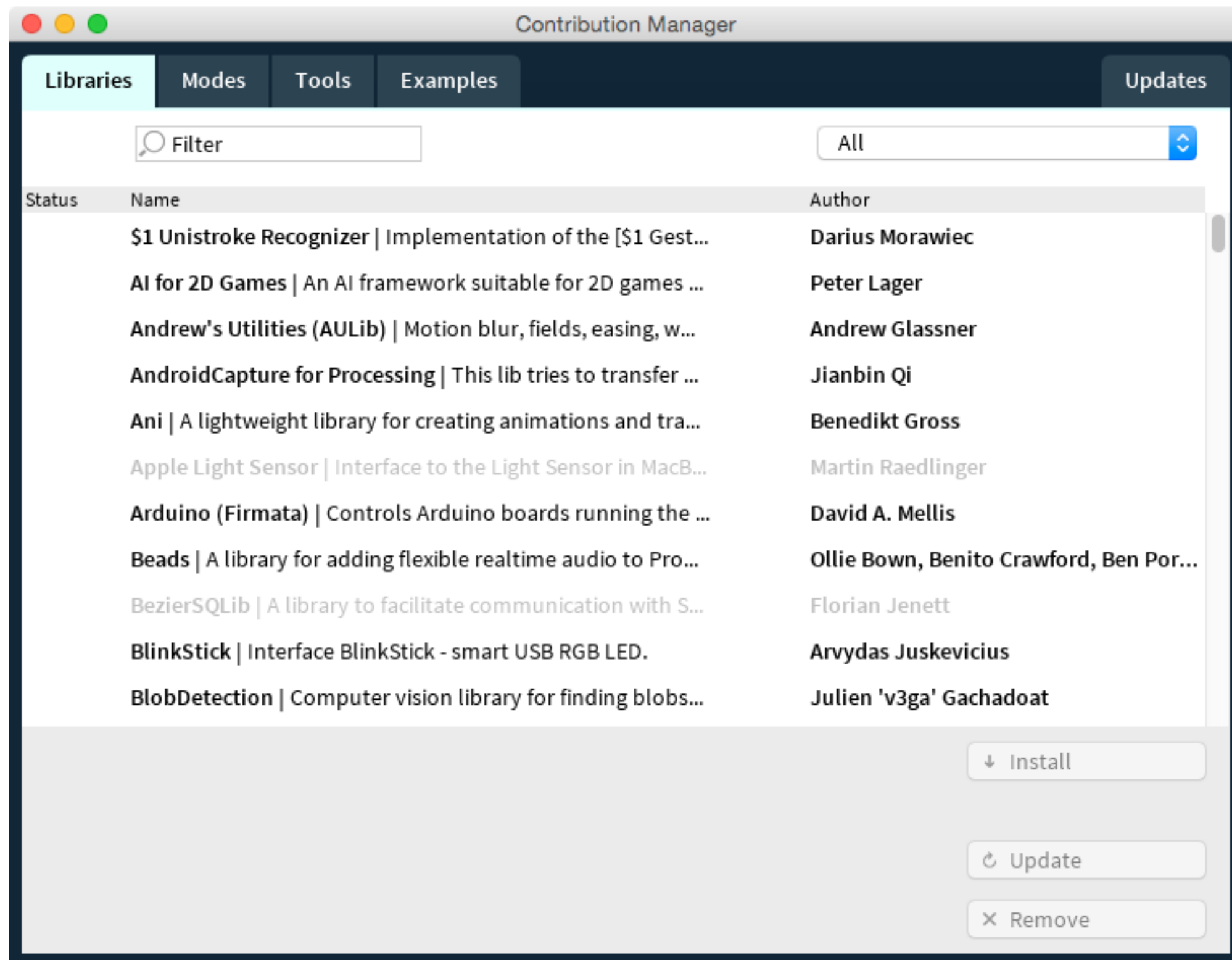
```
float r = 0;
void setup() {
  size(300, 300);
  background(240, 53, 97);
  //noStroke();
  stroke(20, 50, 150);
  fill(255, 100);
}

void draw() {
  r = abs(30 * cos(frameRate));
  ellipse(mouseX, mouseY, r, r);
}

void keyPressed() {
  background(240, 53, 97);
}
```



Bibliotecas y otras contribuciones



Algunas bibliotecas recomendadas

OpenCV for Processing: Procesamiento de imágenes y visión artificial

PixelFlow: dinámica de fluidos, flujo óptico, cuerpos elásticos

proscene: Manejo de cámara, sistemas de coordenadas y escenas interactivas

unfolding: Gráfico de mapas e información geográfica

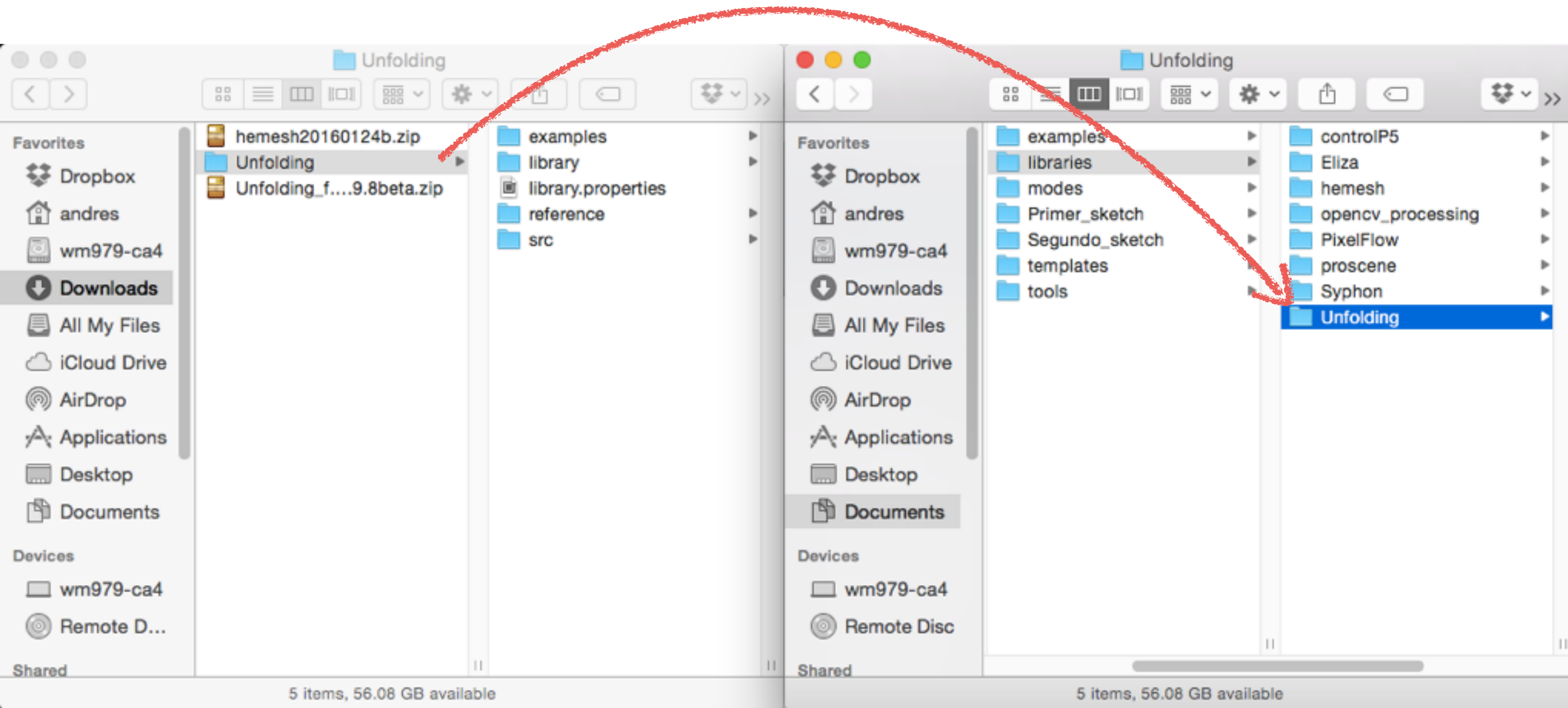
Algunas más...

HE_Mesh: Creación y manipulación de grillas poligonales

Syphon: Compartir la salida gráfica entre distintas aplicaciones en Mac (Spout es el equivalente para Windows)

controlP5: elementos de interfaz de usuario para controlar parámetros en un sketch

Cómo instalar una biblioteca manualmente



1. extraer
paquete zip de la biblioteca

2. copiar
al directorio del sketchbook

cf. city flows



<https://uclab.fh-potsdam.de/cf/>