

índice

Introducción	3
Objetivos	4
Proceso de bocetaje	5
Proceso digital	6
Arte final	10
Conclusiones	12

introducción

En este proyecto realizaremos un avatar de cada uno de los alumnos de 4º de Gráfico utilizando exclusivamente figuras geométricas, para ello se realizarán una serie de bocetos en un papel cuadriculado para poder llevar esas figuras al programa Processing, mediante código se representará este avatar y tras realizar el propio incorporaremos el avatar del resto de los compañeros, haciendo de esta manera una orla digital de forma aleatoria. Este archivo de Processing se llevará hasta Adobe Illustrator para poder separar por capas que serán los diferentes colores utilizados para representarlo en papel. Estos archivos en PDF se llevarán hasta la impresora “Axis draw” para poder representar físicamente el proyecto

objetivos

Como objetivos generales tenemos:

- Realizar una orla con los programas establecidos.

- Controlar todos los programas mostrados.

- Aprender el uso de la impresora.

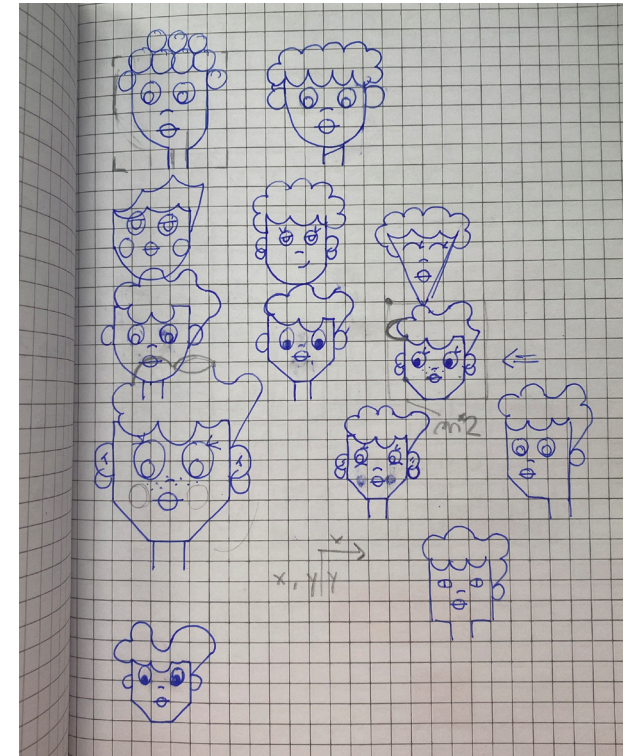
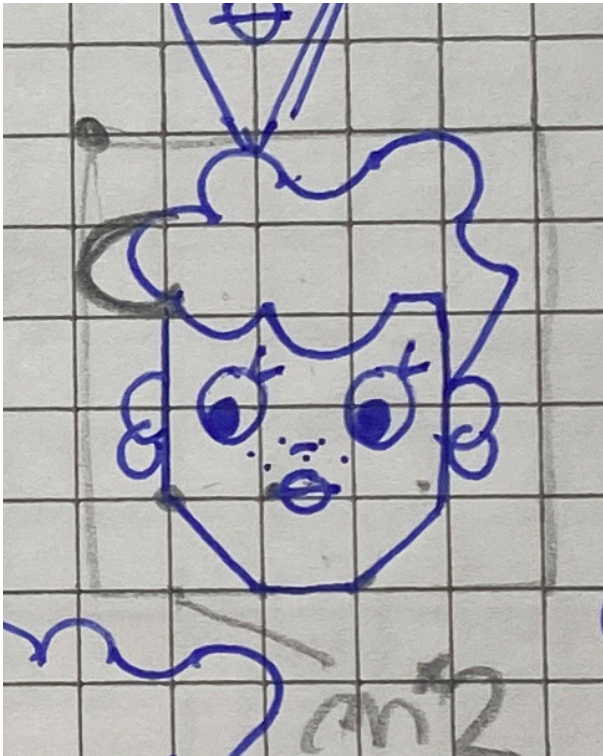
Como objetivos específicos tenemos:

- Utilizar un papel innovador para la realización del arte final, así como los rotuladores.

- Darle importancia a todos los alumnos y que ninguno se superponga encima del otro de una manera abusiva.

Bocetaje

El primer paso era realizar bocetos de nuestro avatar en una libreta cuadriculada, pudiendo así tener en cuenta los módulos que se llevarán a cabo después en el programa processing. Tras realizar estos bocetos y tener claro el avatar, el siguiente paso era pasarlo al programa digital

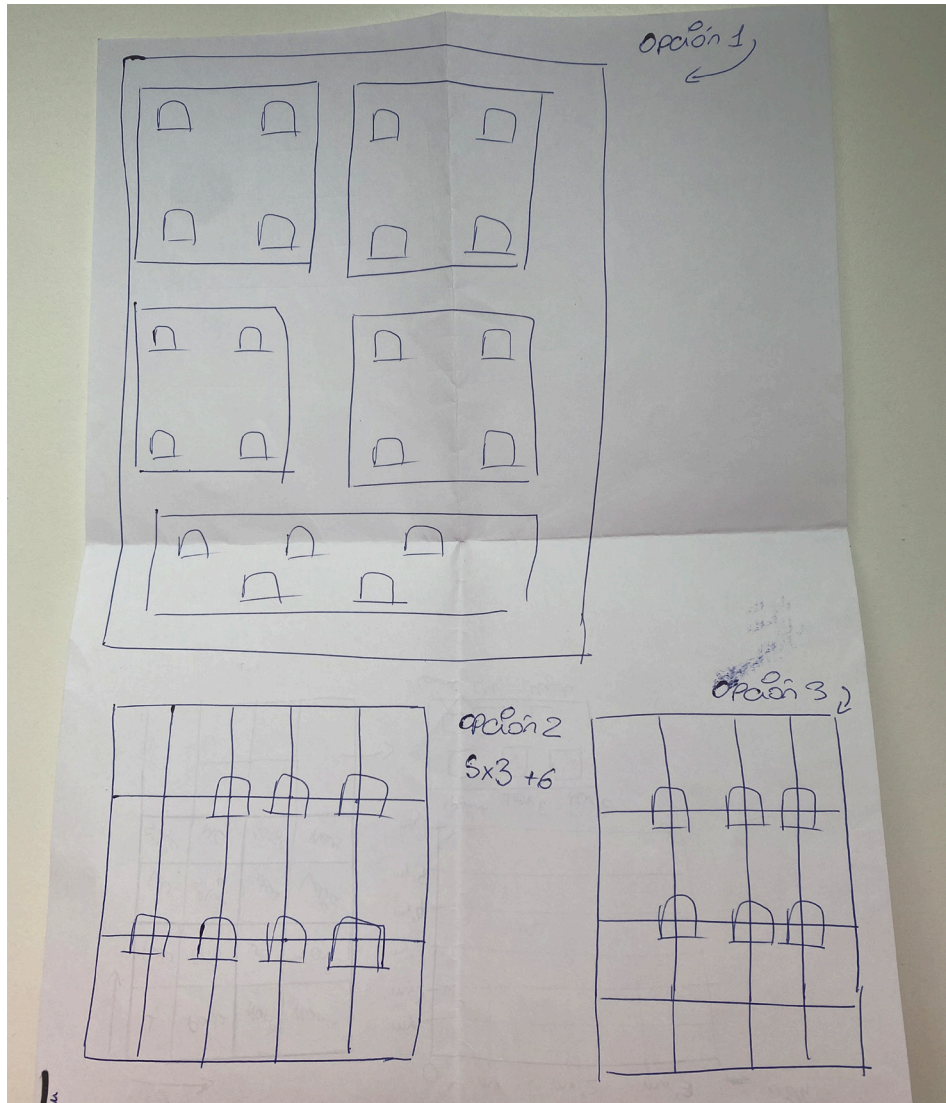


proceso digital

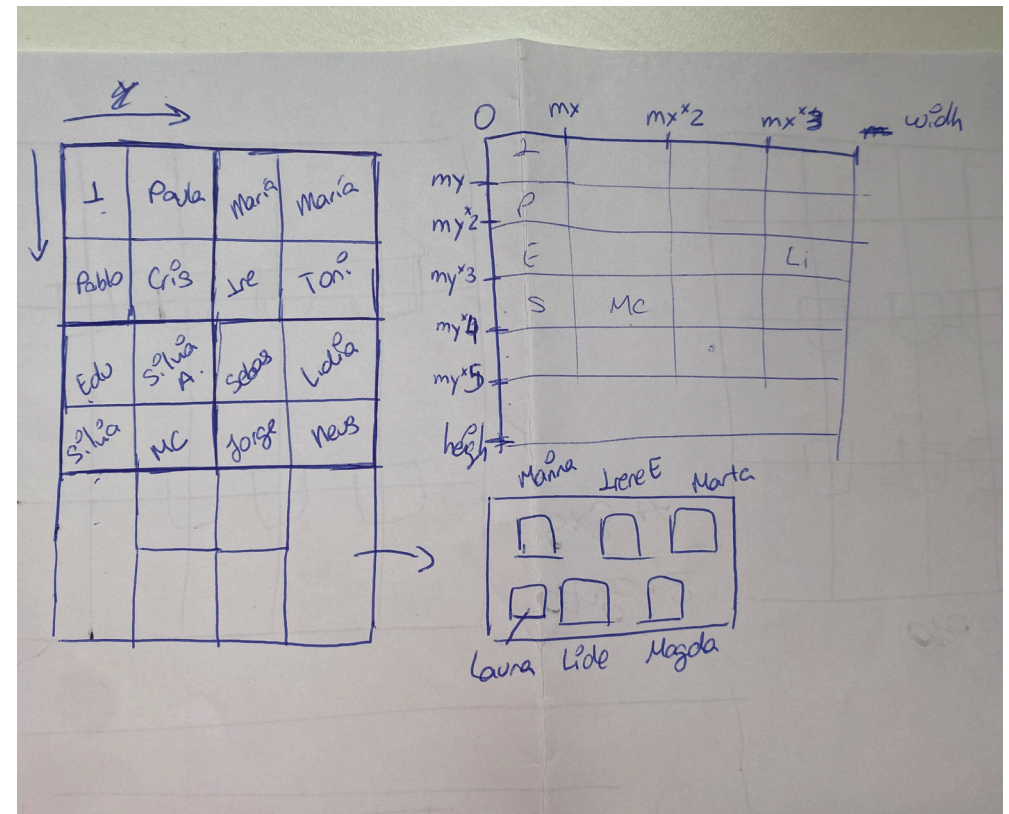



```
1 import processing.pdf.*;
2 PGraphicsPDF pdf;
3
4 float m=50;
5
6 void setup() {
7
8   size (505, 707);
9   strokeWeight(1);
10  strokeCap(ROUND);
11  noFill();
12  frameRate(2);
13  pdf=(PGraphicsPDF)beginRecord(PDF,"avatar1.pdf");
14 }
15
16 void draw () {
17   noFill();
18   background(255);
19   float mx=width/6;
20   float my=height/8;
21
22
23   m=20;
24   iclar(random(0, mx), random(0, my));
25 }
```

Llevar el avatar en papel al programa Processing, teniendo en cuenta el tamaño, fondo, grosor del trazo, etc.
Cada alumno tenía que hacer el suyo y subirlo a la plataforma GitHub para poder facilitar al resto descargarse el código.



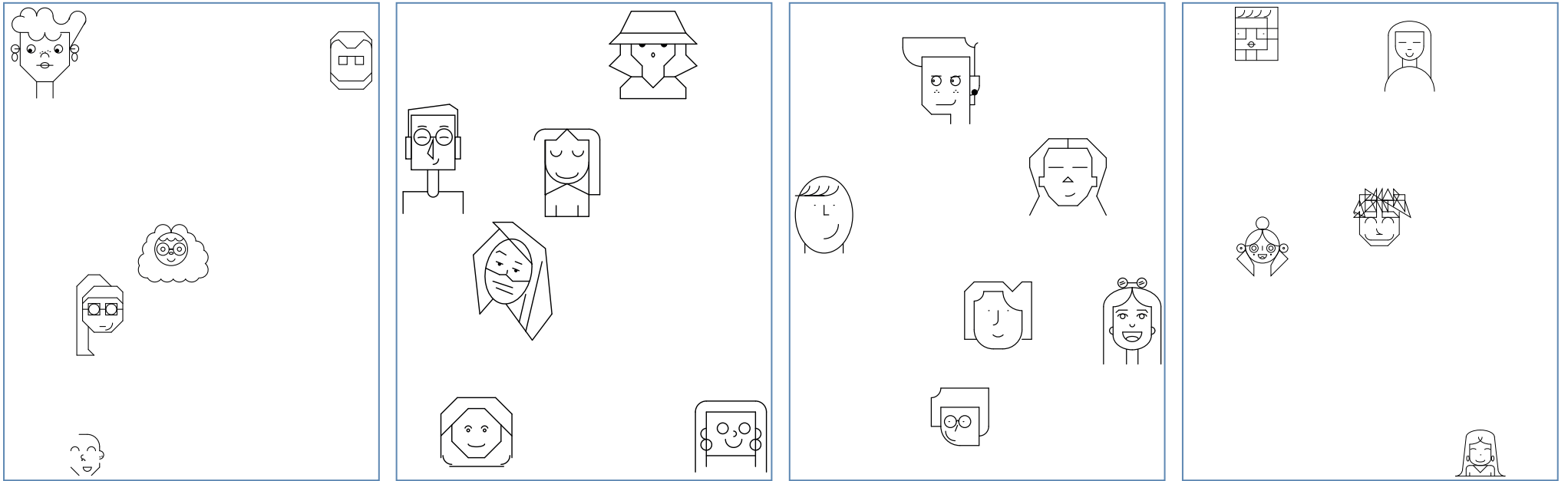
Realización de la cuadrícula para poner a todos los alumnos





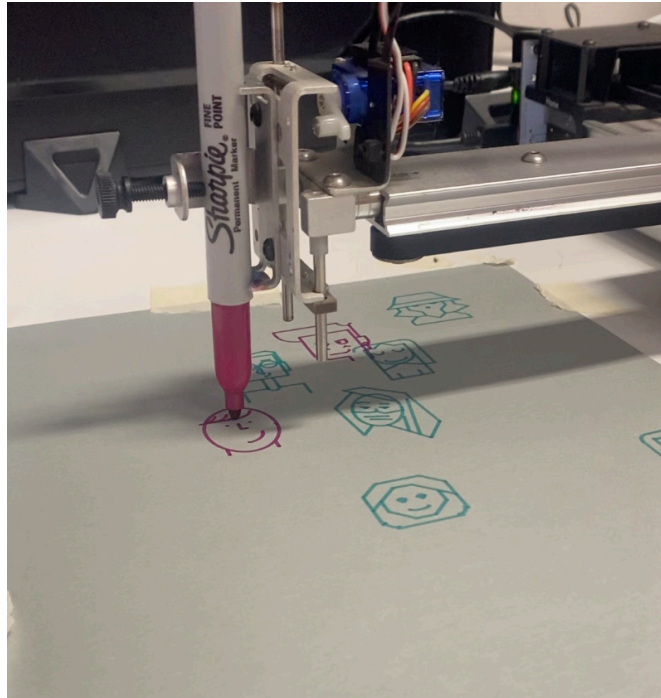
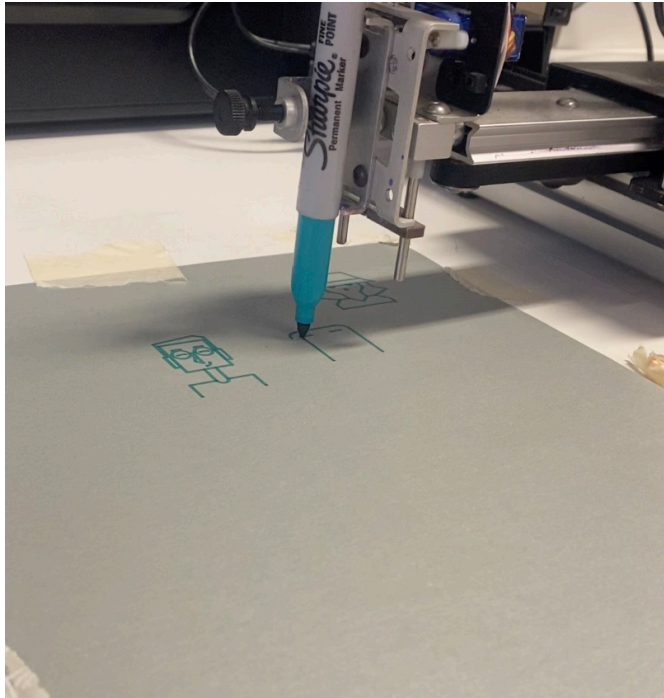
```
23 m=20;
24 iciar(random(0, mx), random(0, my));
25
26 m=15;
27 paula(random (mx, mx*2), random(0, my));
28
29 m=10;
30 pablo(random (0, mx), random(my, my*2));
31
32 m=10;
33 cris(random (mx, mx*2), random (my, my*2));
34
35 m=10;
36 mariamartinez (random (mx*2, mx*3), random (0, my));
37
38 m=10;
39 mariasaavedra (random(m*3, width), random (0, my));
40
41 m=10;
42 irene (random (mx*2, mx*3), random (my, my*2));
43
44 m=10;
45 toni(random(mx*3, width), random(my, my*2));
46
47 m=10;
48 Edu(random(0, mx), random(my*2, my*3));
49
50 m=6;
51 silvia_AK(random(my, mx*2), random(my*2, my*3));
52
53 m=10;
54 maricarmen(random (mx, mx*2), random (my*3, my*4));
55
```

Incorporar a todos los compañeros en un mismo archivo para poder generar un pdf y llevarlo hasta la impresora pasando por Illustrator para separar por capas.



Realización de los diferentes PDF para llevarlos a impresión

Arte final

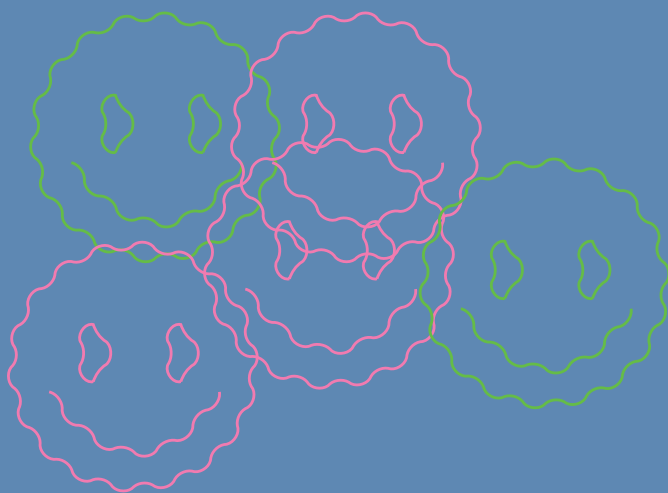




Arte final realizado en un papel metalizado junto con rotuladores también metalizados, utilizando los colores de tal manera que los oscuros no infriesen en los claros.

Conclusión

Como conclusión final he de decir que estoy muy contenta con el proceso, poder realizar el avatar en el programa Processing creía que era una tarea casi imposible pero estoy bastante contenta con el proceso y con el resultado final. He aprendido a utilizar un programa nuevo, al que se le puede dar un valor aleatorio, cosa que resulta muy llamativa para futuros proyectos.



GENERALITAT
VALENCIANA

iseaCV

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