

Universidad de Guanajuato
Geometría Computacional
Proyecto Final
Profesora: Lizárraga Morales Rocío Alfonsina
17/12/2020

Emmanuel Alejandro Gallardo Domínguez
Guadalupe Carolina Aguirre Zúñiga
145884

Nenúfares - Monet

1. Resumen:

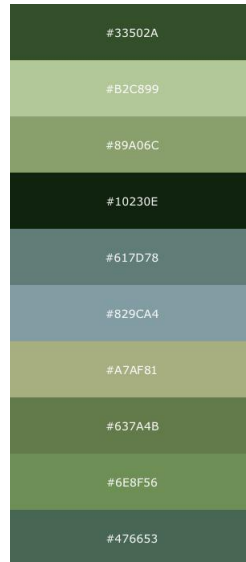
En este proyecto se analizó una obra del reconocido pintor Claude Monet, nenúfares (o mejor conocida como Japanese Bridge) para ser reinterpretada y convertida a una pieza digital con toques de aleatoriedad y geometría computacional.

2. Introducción

Como propuesta de proyecto se eligió la opción de reinterpretar una obra y convertirla en una obra en digital.

Claude Monet fue uno de los pioneros en el impresionismo, estilo artístico que ejecutaría toda su vida. Esta obra nos llamó mucho la atención por varios motivos:

2.1. Los colores a usar:



Son colores que pueden ser interpretados como "Verde, naturaleza", siempre presentes en los colores, de nuestra opinión, más neutrales y llamativos.

2.2. Los elementos que posee:

Al ser una representación de la naturaleza podíamos jugar con la aleatoriedad de esta, generando partes del terreno con funciones nativas de processing como veremos más adelante

2.3. El reto que implicaba:

Se asumió que la reinterpretación de una obra de impresionismo sería un buen reto técnico, por los colores, por la correcta colocación de los objetos o hasta por la programación de los mismos.

3. Metodología

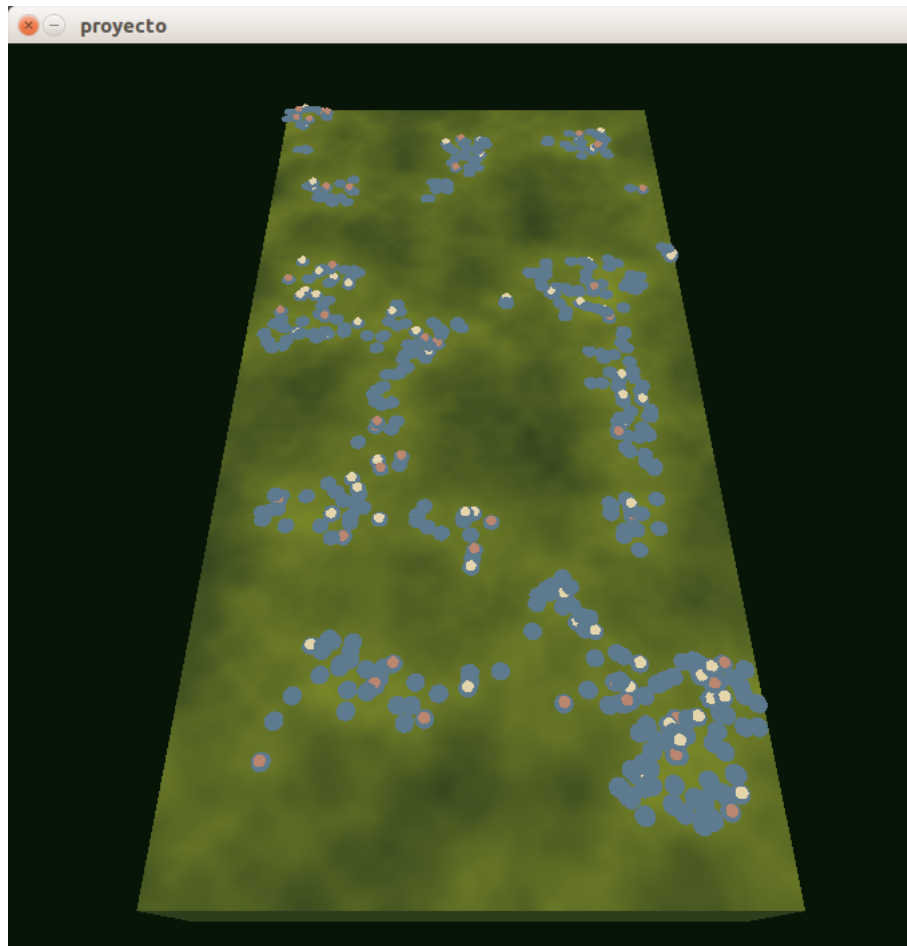
Para poder describir mejor el funcionamiento diseñado para este proyecto es útil dividirlo en dos diferentes tipos de módulos/objetos creados:

- **Objetos:** Podemos llamarles de esta forma a los módulos que son visibles en el programa, y que si bien tienen su parte de back end al ser generados, en su mayor parte se usan como decorativos.
- **Auxiliares:** Se trata de módulos que fueron implementados para incrementar la funcionalidad y a pesar de no ser visibles, hacen del programa cómodo de usar

3.1. Objetos:

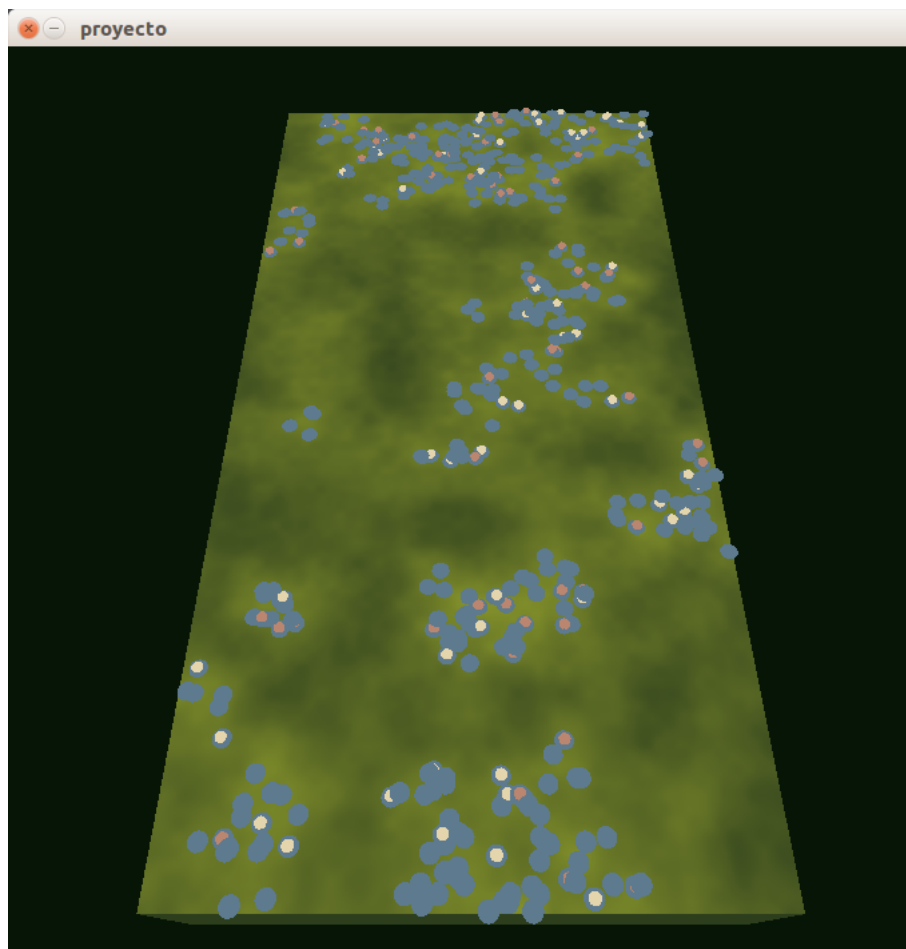
3.1.1. Estanque

Se trata de un objeto tridimensional que genera un mapa de ruido aleatorio usando la función `noise()` de Processing.



Estanque con mapa de ruido prueba 1

Como se puede intuir, el mapa de ruido se genera de forma diferente cada vez que es inicializado el estanque



Estanque con mapa de ruido prueba 2

Este mapa de ruido le indica al programa dónde puede guardar las posiciones de los nenúfares que serán generados y dibujados después.

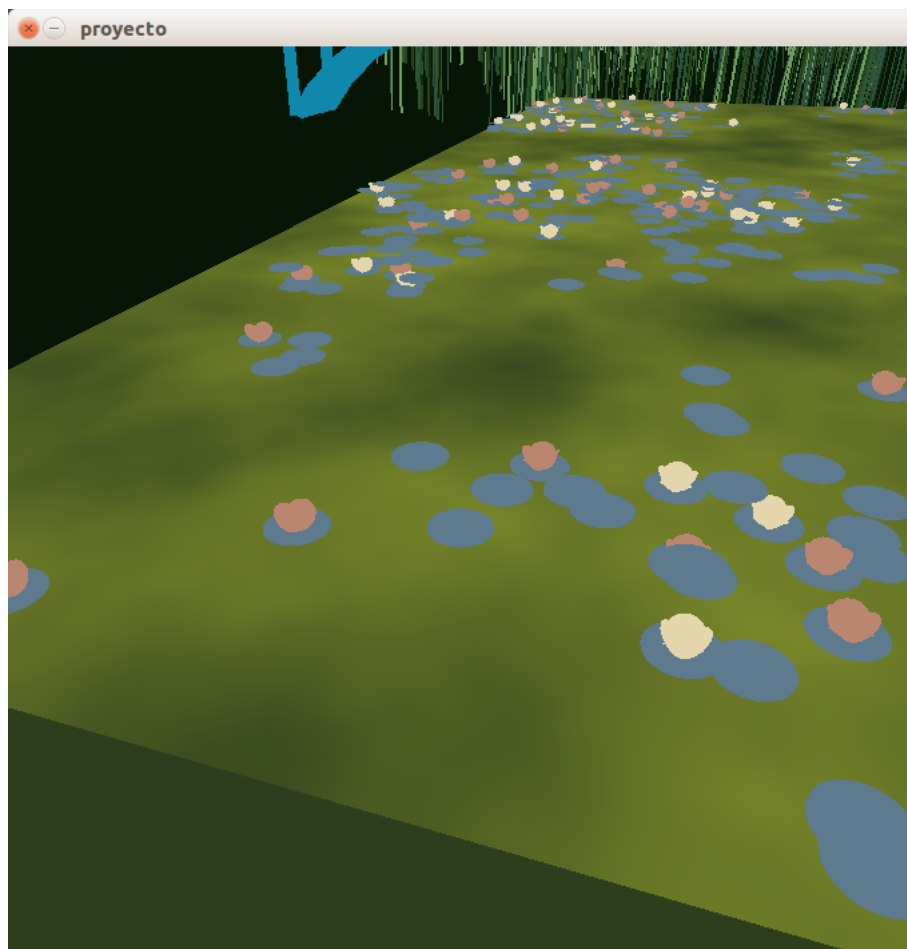
Con el siguiente módulo podemos generar estos:

3.1.2. **Nenufar**

Gracias al mapa de ruido generado con el módulo anterior podemos determinar la posición en que serán dibujados los nenúfares.

La posición de estos está guardada en un arreglo dinámico tipo [ArrayList](#) nativo de processing

Estos, dentro de sus atributos, poseen una variable tipo [boolean](#) llamada [flower](#) la cual, si es verdadera, este poseerá una flor, la cual puede ser de dos colores distintos.



Varios nenúfares, algunos con flores de distintos colores

Algunas variables aleatorias de estos nenúfares están definidas desde el módulo estanque, quien es el que crea el arreglo dinámico de estos.

```
// Probabilidad de que un
// nenufar tenga flor
int probabilidadFlor = 20;

// Control de nenufares existentes
int numeroMaximoNenufares = 500;
int numeroNenufares = 0;

// Opacidad minima que debe tener el verde
// para que se genere un nenufar
int brilloMinimo = 145;

// Lista de posiciones de cada nenúfar
ArrayList<Punto2D> nenufaresPos = new ArrayList<Punto2D>();
ArrayList<Punto2D> nenufaresFlower = new ArrayList<Punto2D>();

// imagen de ruido
PImage img;
```

Variables aleatorias definidas desde Estanque.pde

Para determinar las variables que serán añadidas al nenufar se usó el siguiente algoritmo:

```
if(puntosRuido[int(xaux+yaux*perimeterSize)] > brilloMinimo){
    //Guardando los puntos generados en su propio arreglo

    nenufaresPos.add(new Punto2D(xaux, yaux));

    int flower;
    int colorFlower = 1;
    // Auxiliar para generar la flor
    int auxGen = int(random(0, 100));
    // Si auxGen es menor que la
    // probabilidad de flor lo genera
    if(auxGen <= probabilidadFlor){
        flower = 1;
        // Y si es par, le pone el
        // segundo color
        if (auxGen%2 == 0) {
            colorFlower = 2;
        }
    }else{
        flower = 0;
    }

    // Se añade un nenufar, con, o sin flor
    // de color 1 o 2
    nenufaresFlower.add(new Punto2D(flower, colorFlower));
    numeroNenufares++;
}
```

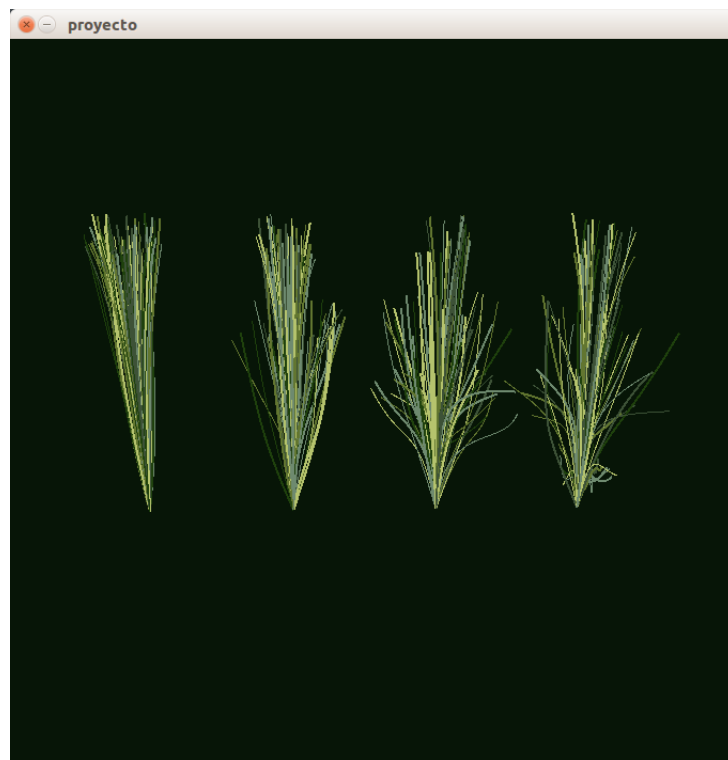
3.1.3. Planta

Se trata de un módulo que gestiona la manera en cómo se almacenan y dibujan ciertas hojas (pertenecientes al siguiente módulo).

Las plantas, pueden ser de 4 tipos. Siendo el primero más cerrado y el último más abierto.

Con su constructor se pueden establecer sus atributos, y la clase misma se encarga de generar una planta con base en estos.

En el siguiente ejemplo se crean 4 plantas con una altura de 100, un número de 90 hojas y un tipo que se incrementa por cada número de planta, siendo la primera, de izquierda a derecha, tipo 1 y así sucesivamente.



```
planta nuevaPlanta = new planta(altura, numeroDeHojas, Tipo)
```

3.1.4. Hoja

El módulo hoja fue uno de los más complejos de diseñar, sin embargo, una vez entendida la mecánica de generación dependiendo del tipo 1, fue sencillo implementar el resto.

Como explicación básica podemos resumir que:

- Se manda crear una planta
- El constructor crea un arreglo de hojas con los parámetros definidos
- Cada hoja dentro de ese arreglo se va a generar dependiendo un número aleatorio que puede estar entre el 1 (Tipo mínimo de planta) hasta el número que corresponda al tipo de planta a realizar.

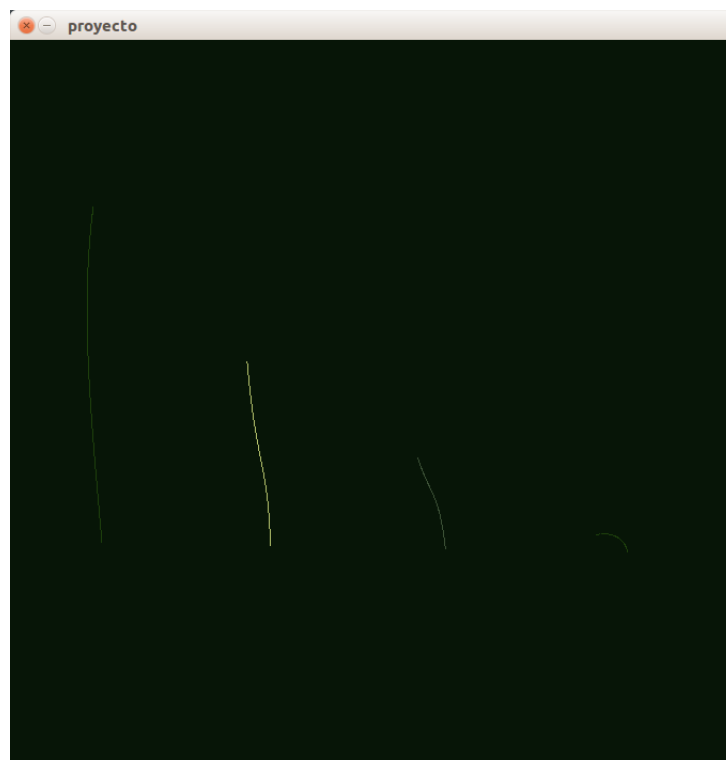
Es decir:

El tipo de cada planta es en realidad el número máximo de tipos de hojas que tendrá dicha planta.

Siendo el primer tipo de hoja más larga y vertical y el tipo 4 una hoja más corta y curva.

Las plantas tipo 1 tienen su número de hojas divididas entre un solo tipo (Tipo 1)

Las plantas tipo 4 tienen su número de hojas divididas entre los 4 tipos



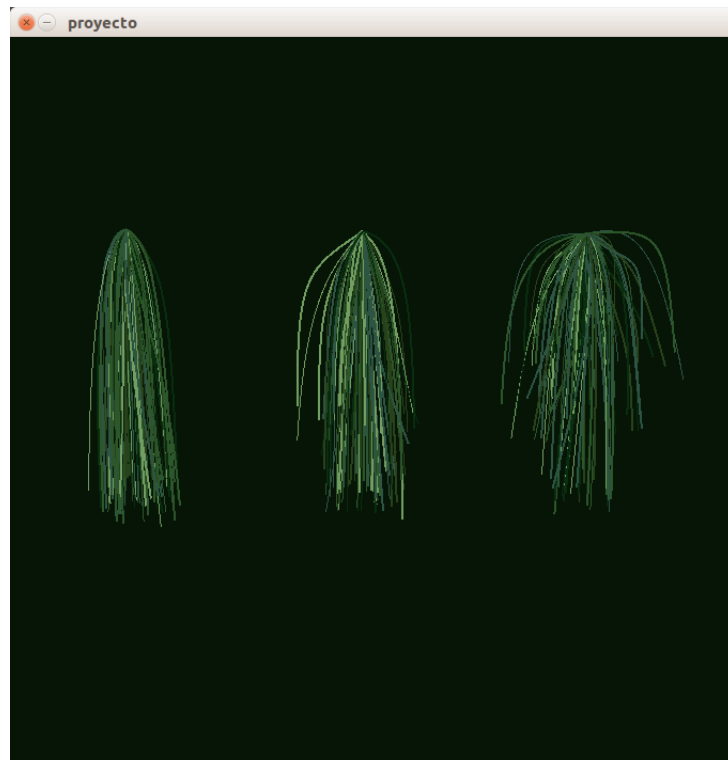
4 hojas de 4 tipos del menor al mayor

Así mismo, existen 4 colores disponibles para cada hoja, el cual es determinado por la probabilidad (.25)

El objeto de hoja no es más que un conjunto de puntos en 3D los cuales son almacenados en un arreglo de tamaño 4. Los cuales al imprimirse forman una [Curva de Bezier](#). Una planta tendrá tantos arreglos de tamaño 4 como hojas tenga, y estas son dibujadas con curvas de bezier, usando sus puntos extremos como puntos finales de la curva y los dos de en medio son usados para curvar la recta formada por estos dos puntos

3.1.5. Ramal

El módulo ramal es muy semejante en funcionamiento a [planta](#) almacenando en su lugar objetos tipo rama y no hoja, como lo hace [planta](#)



Tres tipos de ramal, del 1 al 4

4. Resultados
5. Conclusiones
6. Bibliografía