

Arte generativo y creatividad computacional con javascript

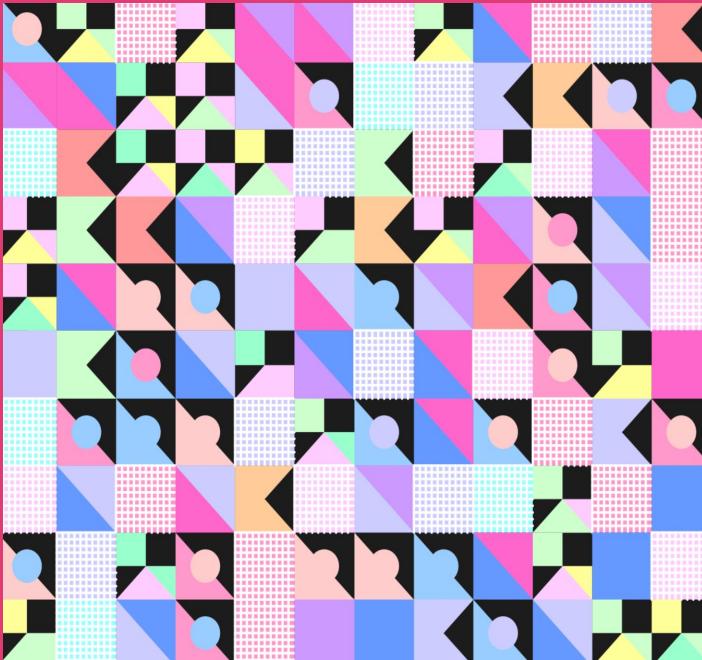


@marisbotero





Hola!!!!

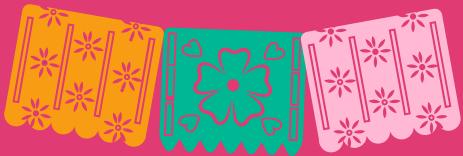


**Me llamo Maris
me gusta jugar
con datos y a
veces hago
dibujitos**

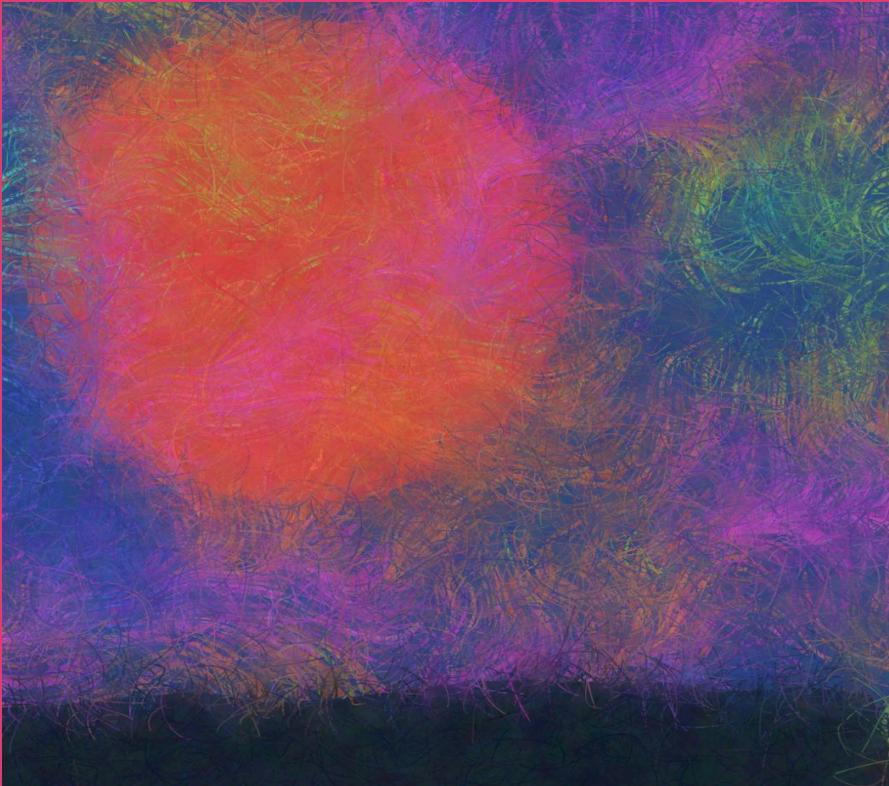


@marisbotero

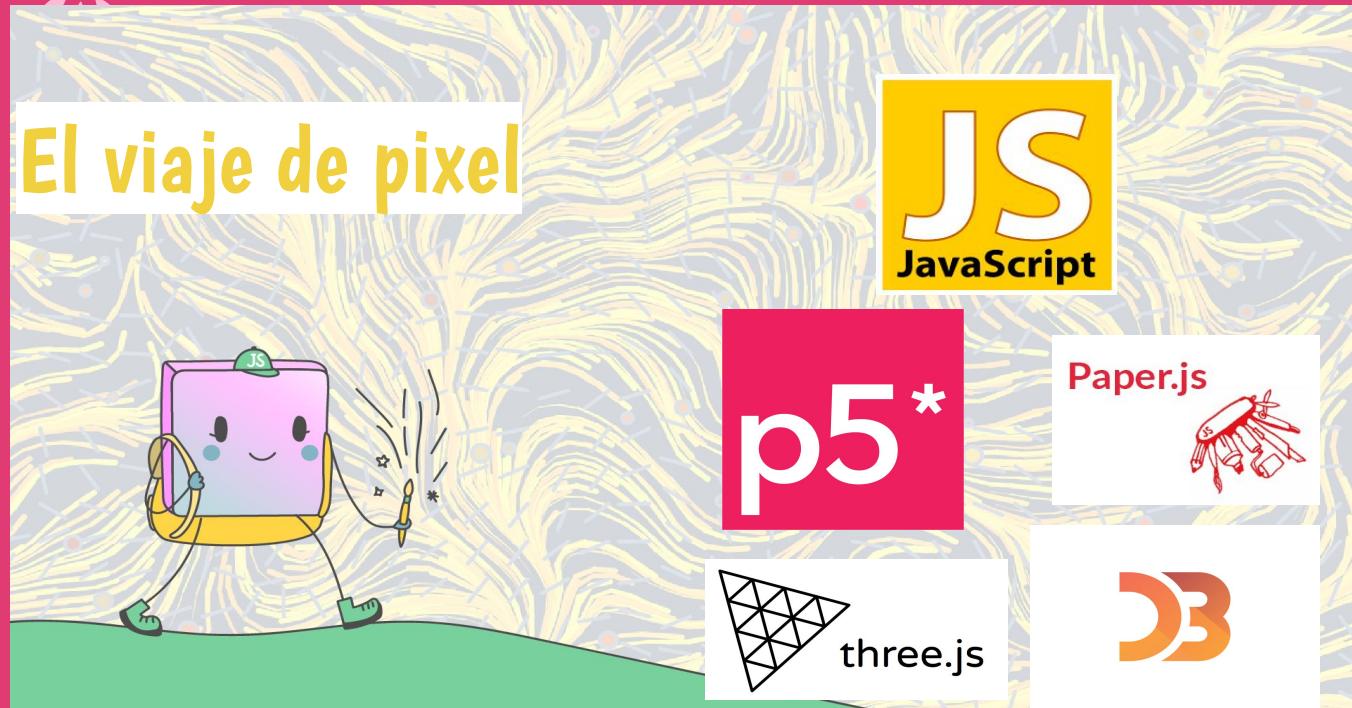




Arte Generativo

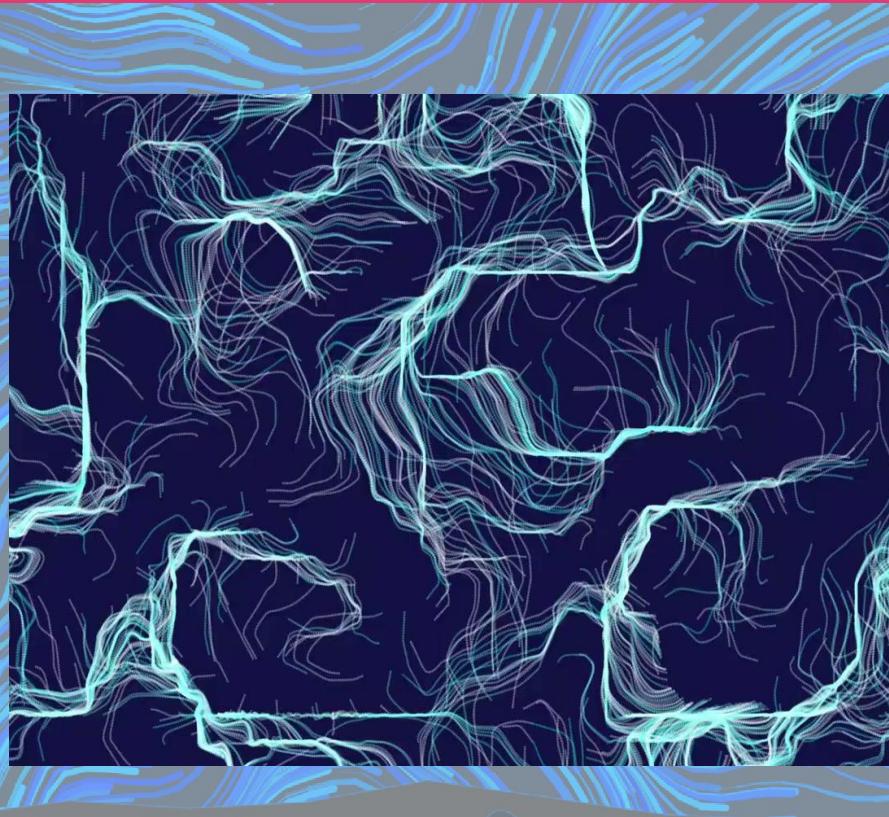


El arte generativo nació de la intersección entre arte y tecnología, y se basa en la creación a través de algoritmos



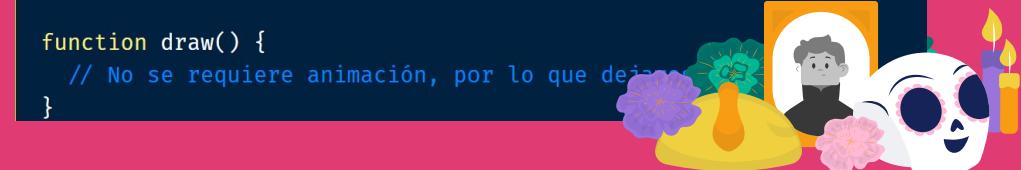


"Purple Starry Night" - Maris Botero





```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
  background(0); // Fondo negro  
  
  stroke(255); // Color de linea blanco  
  strokeWeight(5); // Grosor de la linea  
  noFill(); // Sin relleno para el circulo  
  
  // Dibuja la cara (un circulo grande)  
  ellipse(200, 200, 200, 200);  
  
  // Ojos (dos circulos pequeños)  
  fill(255); // Relleno blanco para los ojos  
  noStroke(); // Sin borde para los ojos  
  ellipse(160, 170, 20, 20);  
  ellipse(240, 170, 20, 20);  
  
  // Boca sonriente  
  noFill(); // Sin relleno para la boca  
  stroke(255); // Lineas blancas de nuevo  
  arc(200, 220, 100, 80, 0, PI); // Dibuja un arco para la sonrisa  
}  
  
function draw() {  
  // No se requiere animación, por lo que dejamos vacío  
}
```





```
function setup() {
  createCanvas(1200, 800);
  background(0);
  colorMode(HSB, 255);
}

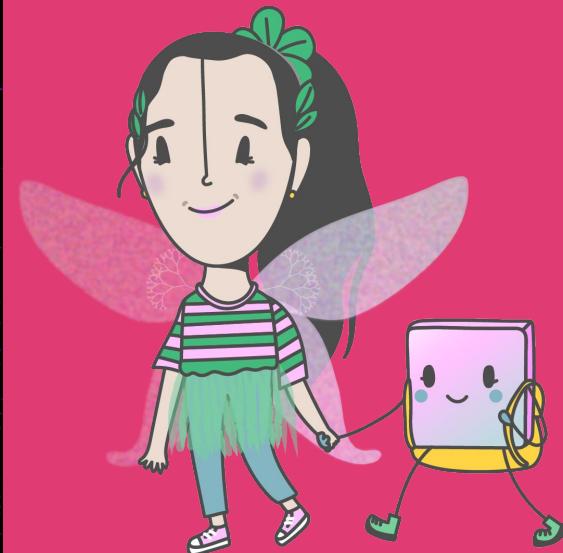
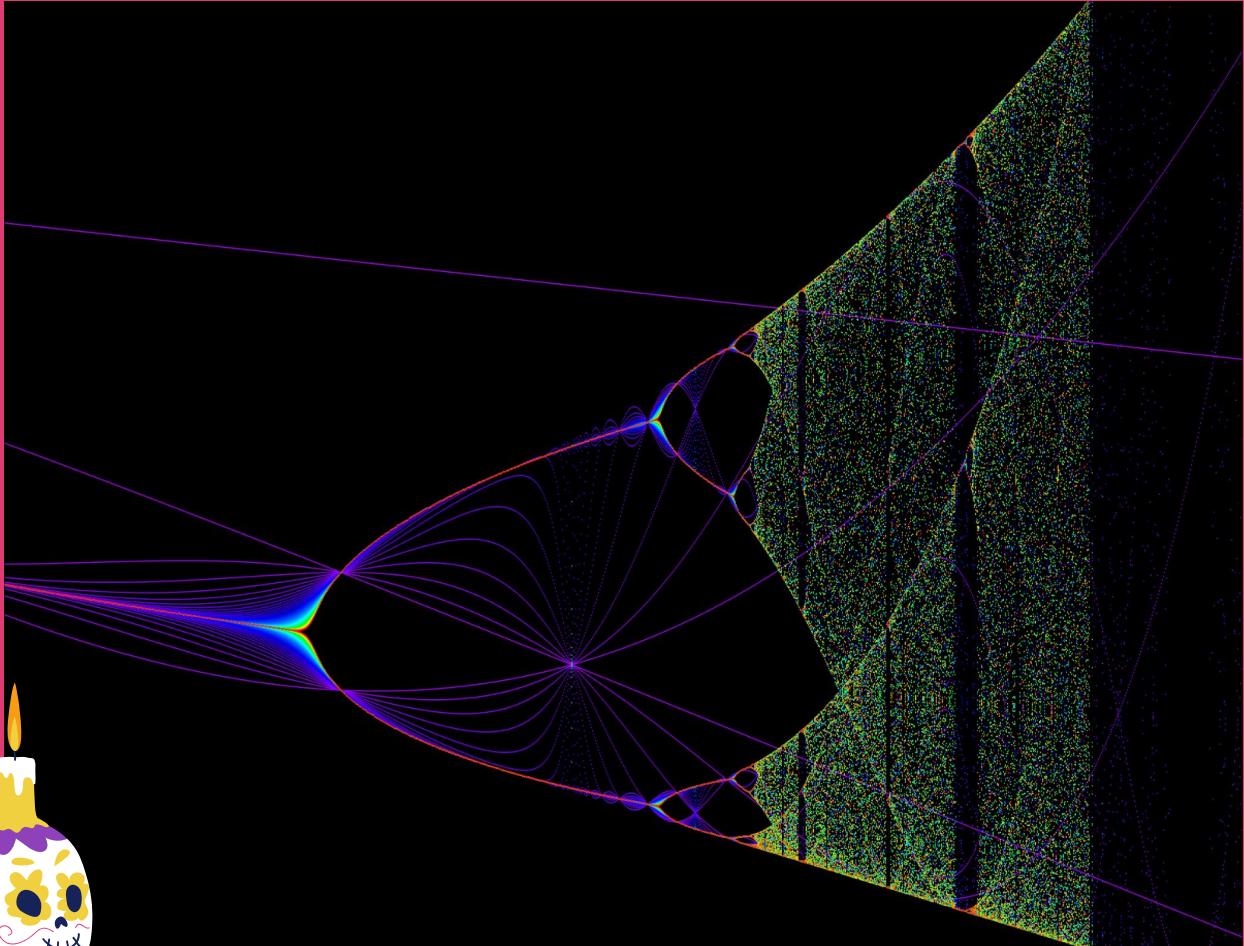
function draw() {
  let x = frameCount % width; // Usar módulo para evitar que x exceda el ancho del canvas
  let r = map(x, 0, width, 2.6, 4.2);
  let y = 0.1;

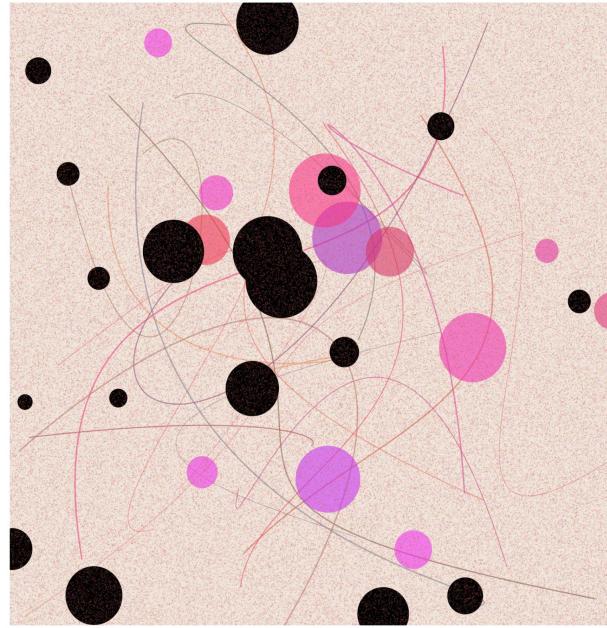
  for (let i = 0; i < 200; i++) {
    stroke(200 - i, 255, 255);
    y = r * y * (1 - y);
    point(x, 800 * y);
  }

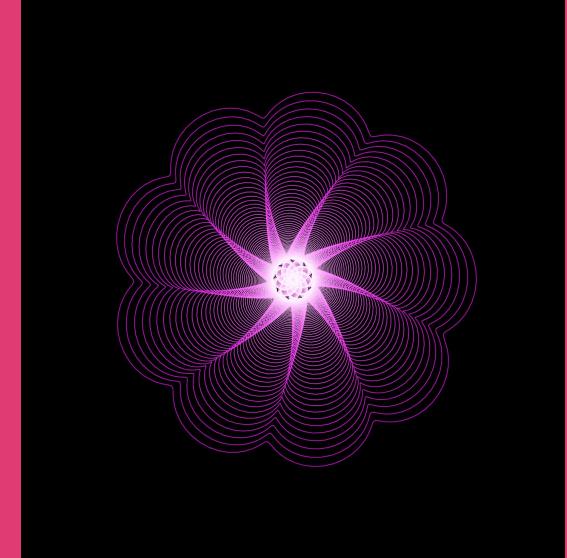
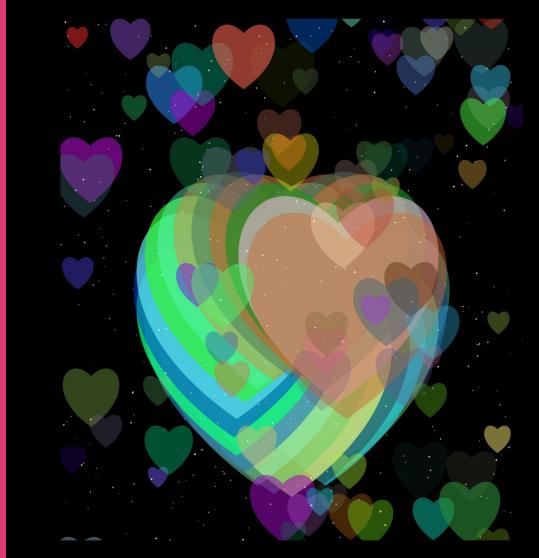
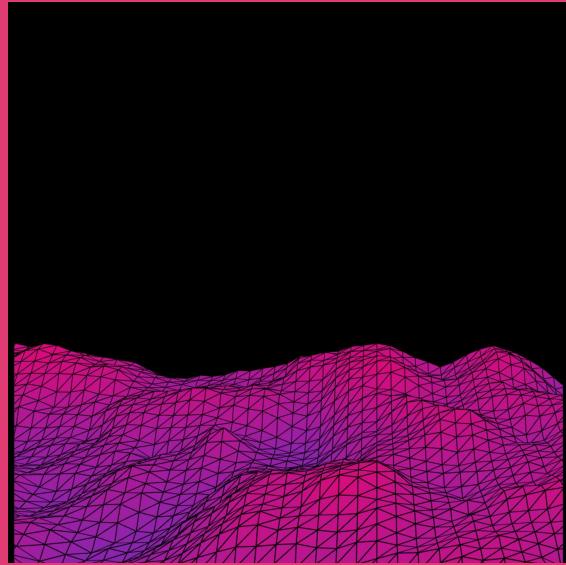
  if (x === width - 1) {
    noLoop(); // Detener el bucle de dibujo una vez que se alcanza el ancho del canvas
  }
}

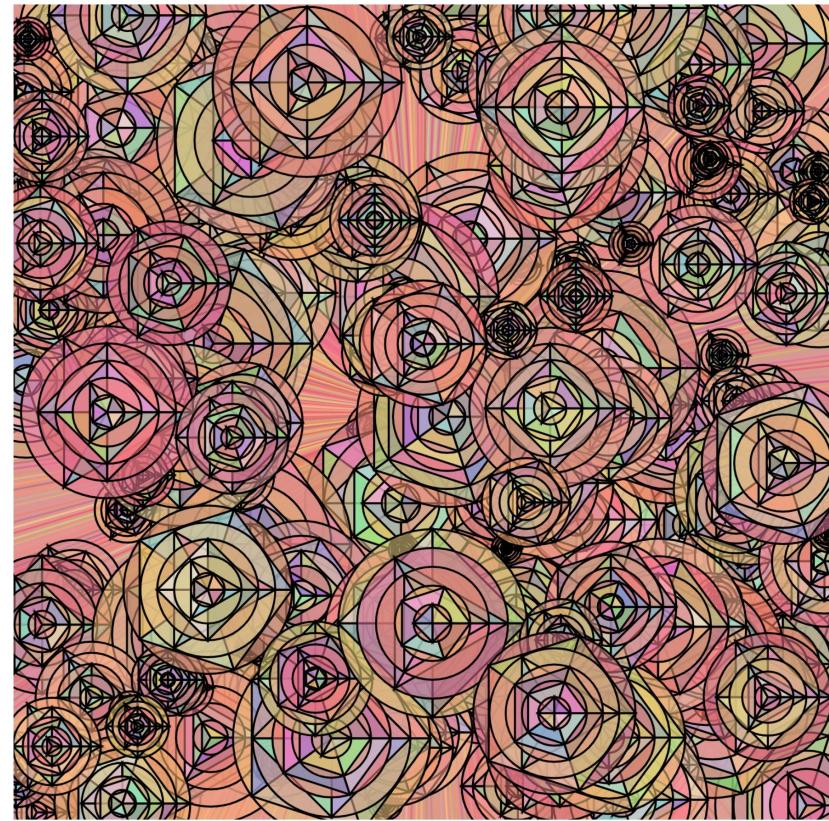
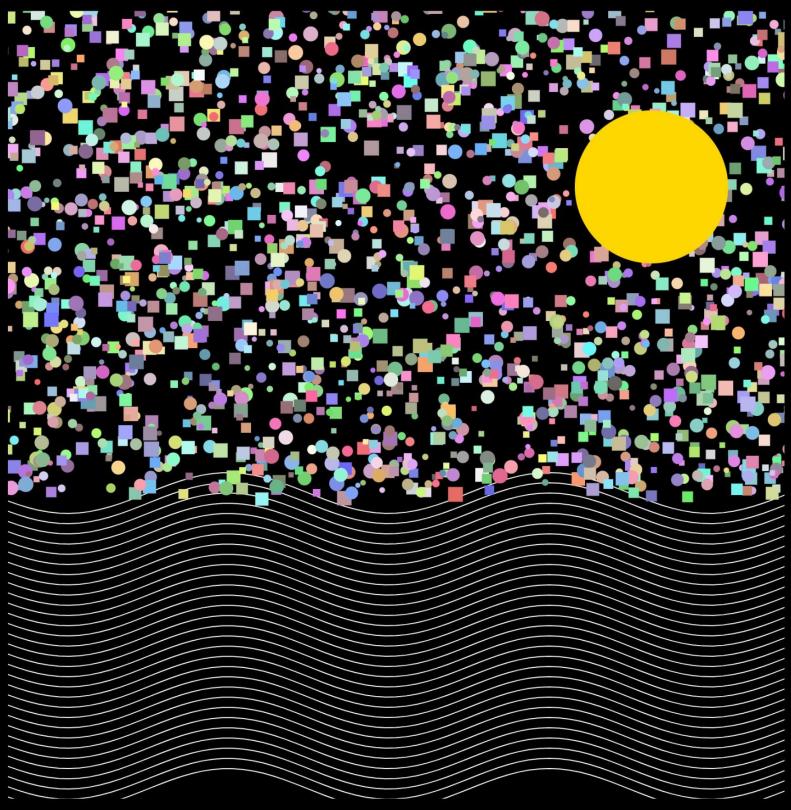
return go(f, seed, [])
}
```

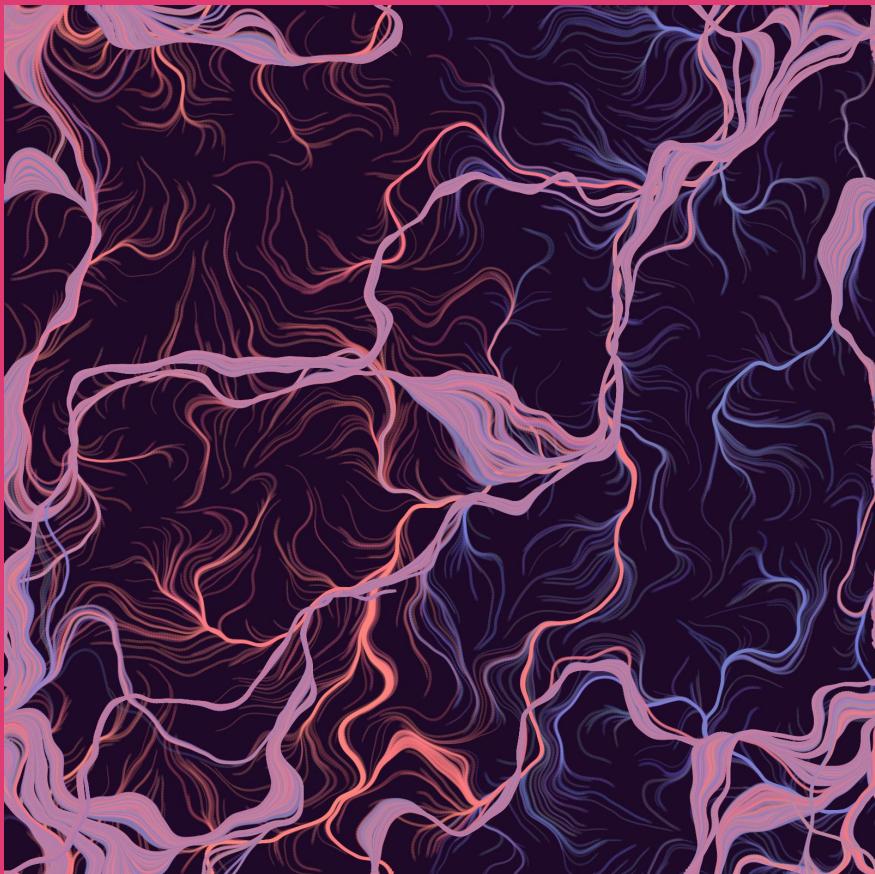














¡Muchas Gracias!

