



# Arte Generativo y Creatividad Computacional con JavaScript:

Explorando la **belleza** de los **algoritmos**

**Maris Botero**  
[@marisbotero](#)

*"Purple Starry Night" - Maris Botero*

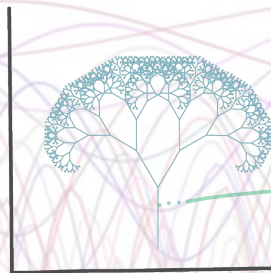


# Presentación

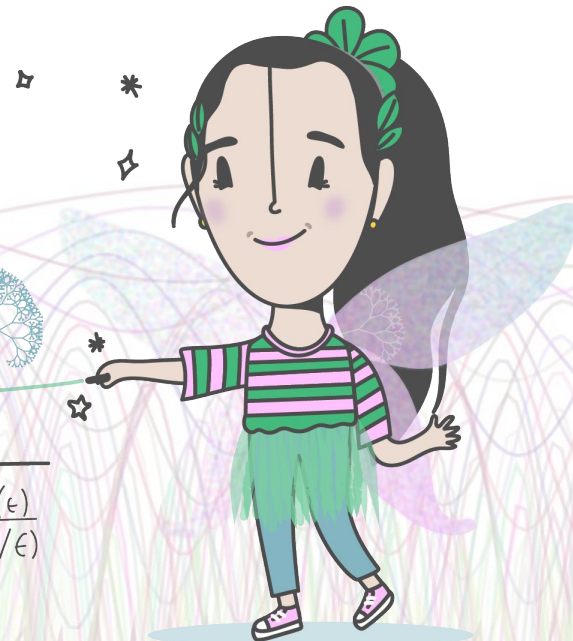
## Maris

Juego con datos y  
escribo con luz.

$$F(z)-1=0$$



$$D_f = \lim_{\epsilon \rightarrow 0} \frac{\ln N(\epsilon)}{\ln(1/\epsilon)}$$

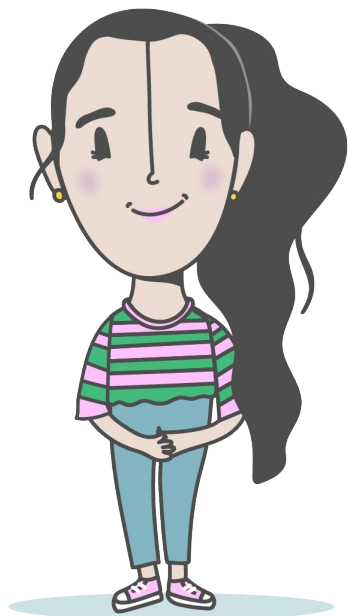


## Creatividad y Algoritmos

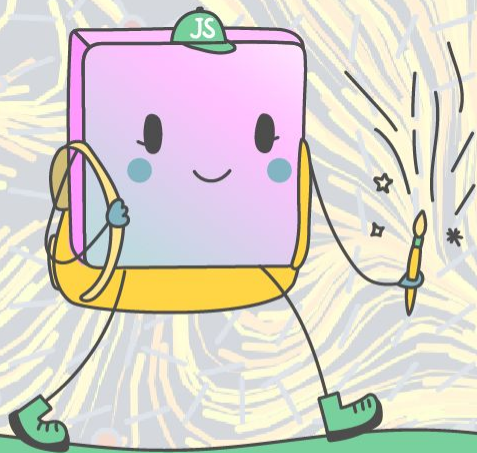
el arte generativo nació de la intersección entre arte y tecnología, y se basa en la creación a través de algoritmos.



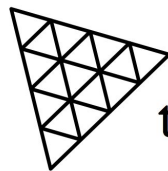




# El viaje de Pixel 1



Paper.js



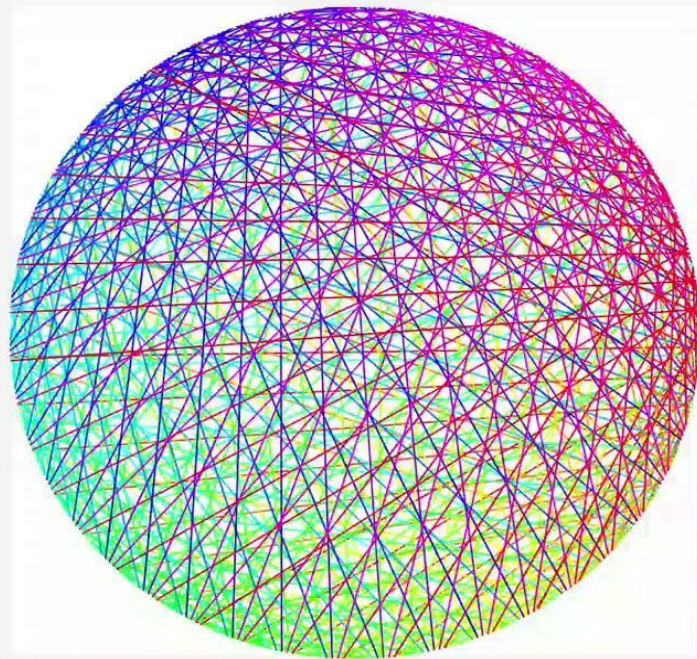
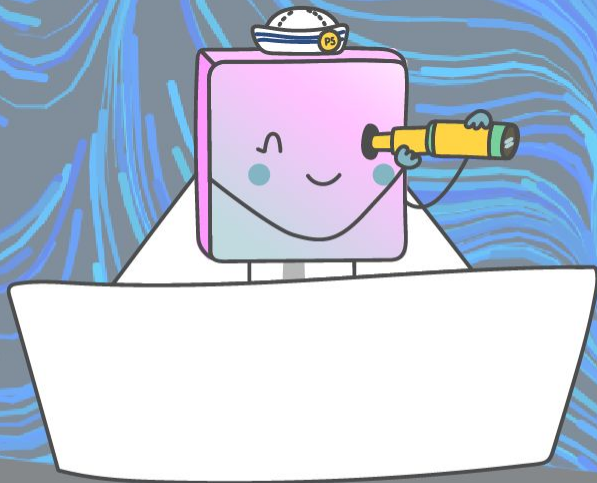
three.js





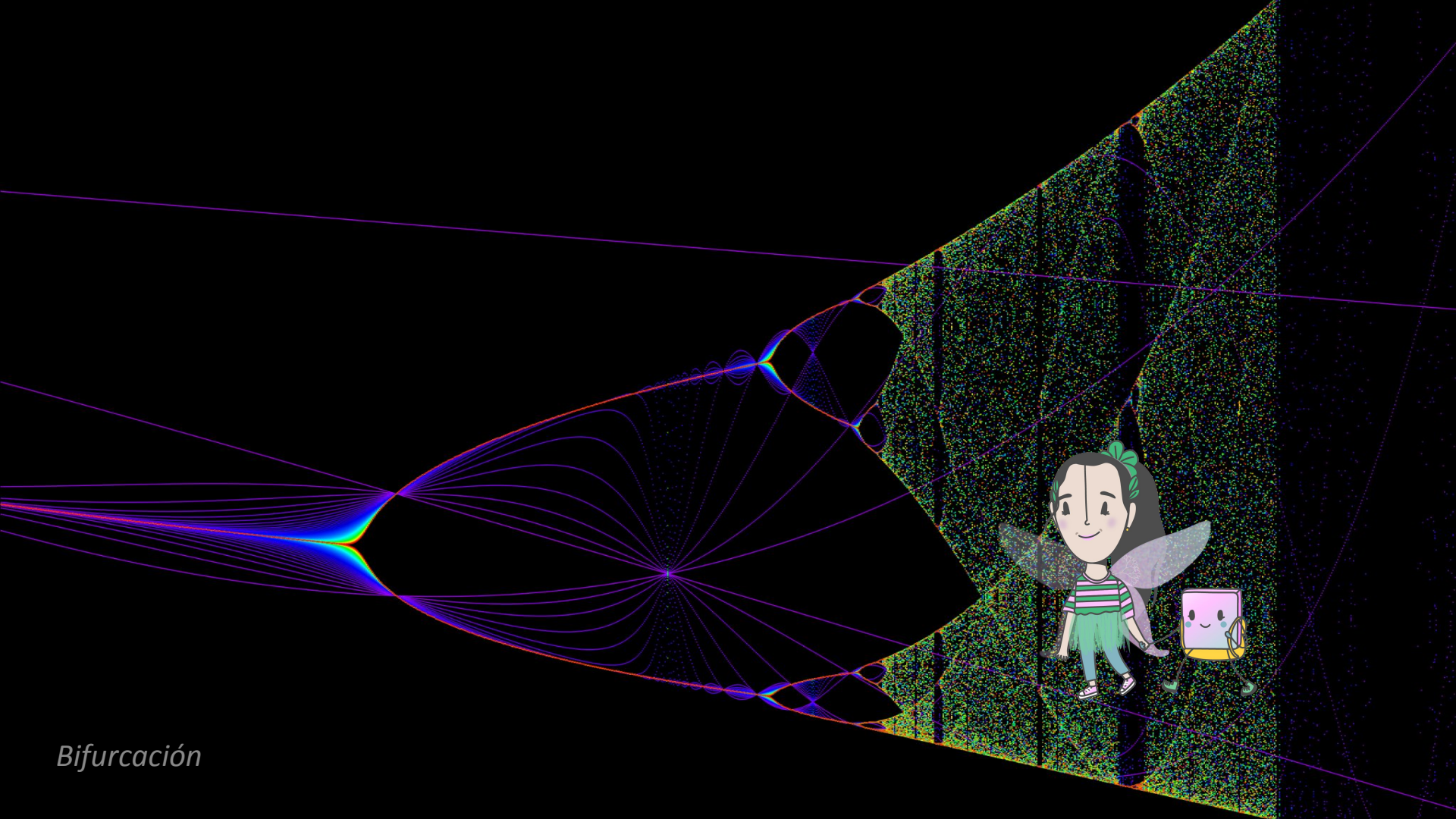
## El viaje de Pixel

2





*Bifurcación*



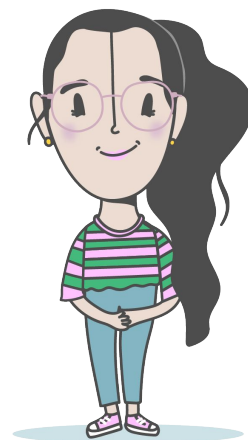
```
function setup() {
  createCanvas(1200, 800);
  background(0);
  colorMode(HSB, 255);
}

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;

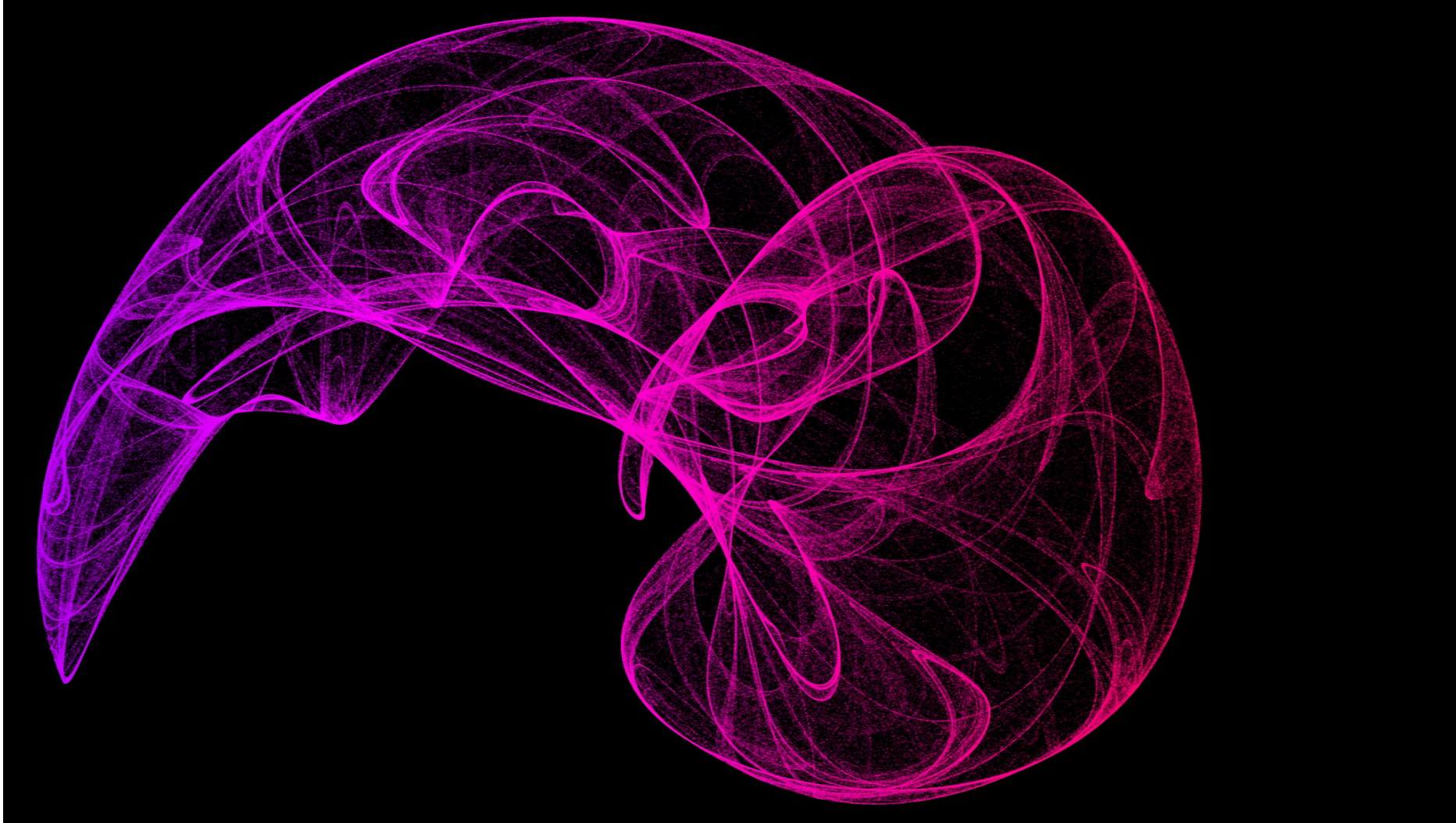
  for (let i = 0; i < 200; i++) {
    stroke(200 - i, 255, 255);
    y = r * y * (1 - y);
    point(x, 800 * y);
  }

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

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









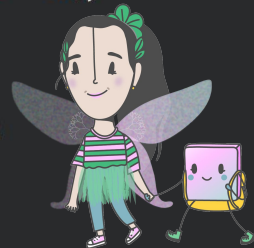
```
let a = 0.5;
let b = 0.3;

function setup() {
  createCanvas(1000, 800);
}

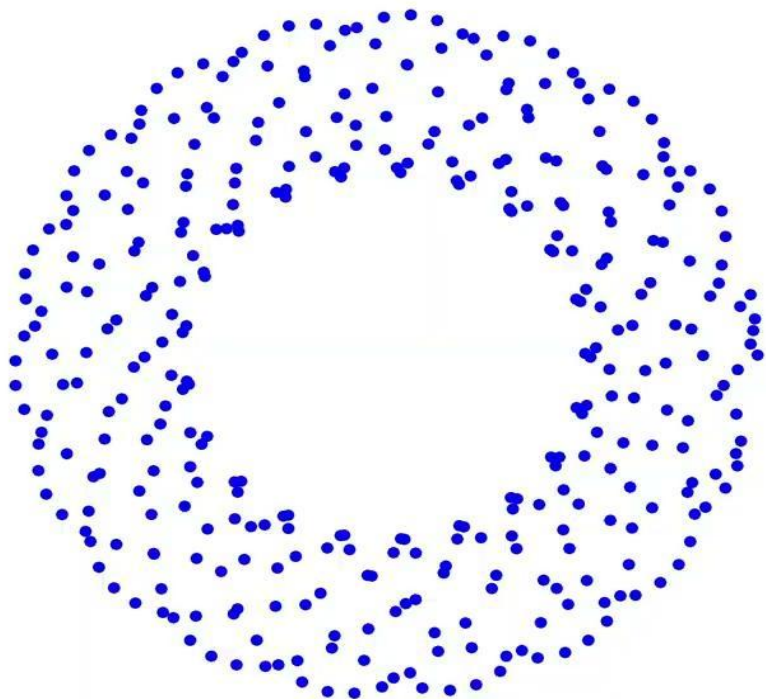
function draw() {
  background(255);
  branch(createVector(width / 2, height / 2), 160, 0, 9);
}

function branch(p, r, theta, age) {
  if (age < 0) return;
  let v = createVector(r * cos(theta), r * sin(theta));
  v.add(p);
  line(p.x, p.y, v.x, v.y);
  line(width - p.x, p.y, width - v.x, v.y);
  branch(v, a * r, theta + b * PI, age - 1);
  branch(v, a * r, theta - b * PI, age - 1);
}

function mouseMoved() {
  a = map(mouseX, 0, width, 0.4, 0.8);
  b = map(mouseY, 0, height, 0, 1);
}
```





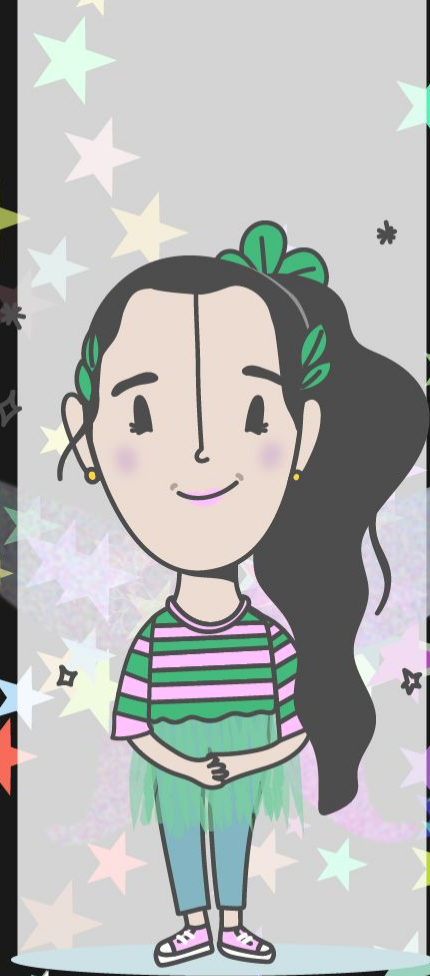






# ¡Gracias!

X @marisbotero



"Galaxy" - Maris Botero

## Otros recursos

