

# EXAMEN PARCIAL

---

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

UNIVERSIDAD  
ANTONIO DE NEBRIJA  
IRENE ROJO LÁZARO  
2PU+DDMU  
20 MARZO 2019



## **Redacción examen parcial**

Comencé la asignatura de lenguajes de programación con una gran duda acerca de lo que veríamos y haríamos a lo largo del semestre. Tras una primera sesión adentrándonos en el inmenso mundo del programa Max MSP, a través de distintos tutoriales en los que se reunían patches de todo tipo, interactivos, musicales... Llegó el momento de la división en dos grupos para realizar un trabajo más potente y mejor, del que podríamos haber hecho individualmente. Dependiendo de nuestros gustos, podíamos elegir entre pertenecer al grupo que se centraba en temas sonoros a través de generadores midi y audiometrics, o bien, y tal y como hice yo, seleccionar la parte visual.

Con una compañera, iniciamos nuestro patch a través de otros dos ya creados por programadores especializados. El primero pertenecía a Federico Foderaro, y se trataba de un sistema de partículas. Elegí este porque visualmente me parecía espectacular. Comenzamos a jugar con el uniéndolo mediante un objeto al que nombramos como jit.world - The Jitter world context, que lo que hacía era unir dos pantallas en una, ya que como dice el nombre, crea un mismo mundo. Luego quisimos añadir un controller en forma de joystick, y asignamos a cada una de las teclas una función (key - keyup), ya fuese la de crear partículas, como convertir las líneas en puntos. Eso lo hacía a través de un objeto, nombrado como random, que iba unido a un number box para crear números aleatorios, y que el efecto visual fuese diferente en cada momento.

Tras unas cuantas sesiones trabajando en este patch, me di cuenta de que visualmente no me acababa de convencer, por eso decidí buscar un estilo que me gustase más, algo parecido a los glitch.

Navegando encontré un patch llamado Max/MSP - Audio Reactive Webcam 3D Mesh, un software interactivo, que a través de un reproductor de sonido, generaba geometrías. En este caso, el patch original utilizaba como elemento visual la webcam, pero pensé que podía ser más atractivo si utilizaba un video con imágenes que me gustasen. Cree un video en una aplicación externa, descargue una canción que tuviese muchos graves y agudos, y uniéndolo todo en mi nuevo patch, cree algo bastante parecido a lo que buscaba en un principio.

Cuanto más comments dejan los programadores desde el principio, más fácil es seguir los pasos, y enterarte de todo ese mundo que han creado.