

NUESTRO

Collaborative Design Lab

Cliente: ITBA

Desarrollo: GENERATIVE DESIGN TOOL
[GDT]

Instructivo Básico v.1

Enero 2022



Bienvenidos a _NUESTRO GENERATIVE DESIGN TOOL [GDT], Ignite your creativity

La belleza de las matemáticas y la programación al servicio de una experiencia entre el diseño y tu creatividad

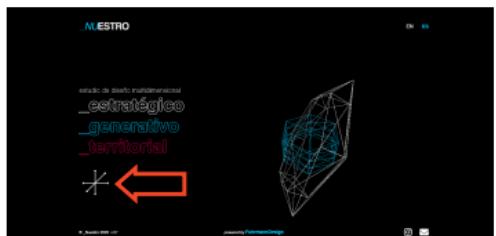
Una herramienta única exclusiva e innovadora para que puedas desarrollar piezas en formatos estáticos[jpg/png] ó dinámicos[gif o webm] Una plataforma formal y lúdica al mismo tiempo.

Este instructivo te guiará para utilizar todas sus funciones

Ante cualquier duda contactate con nosotros
Mail de contacto: nuestro.info@gmail.com

El equipo de NUESTRO.XYZ

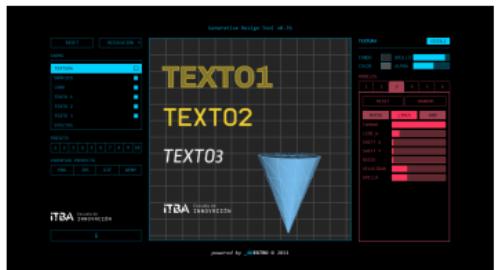
Ingresar al sitio web de NUESTRO y clickear en el axis ubicado en la esquina inferior izquierda.



En la página de clientes, insertar el código proporcionado por NUESTRO



Ahora ya podrás usar GENERATIVE DESIGN TOOL



El botón de **RESOLUCIÓN** permite elegir 4 tamaños de imagen en relación 1:1 y uno en relación 9:16

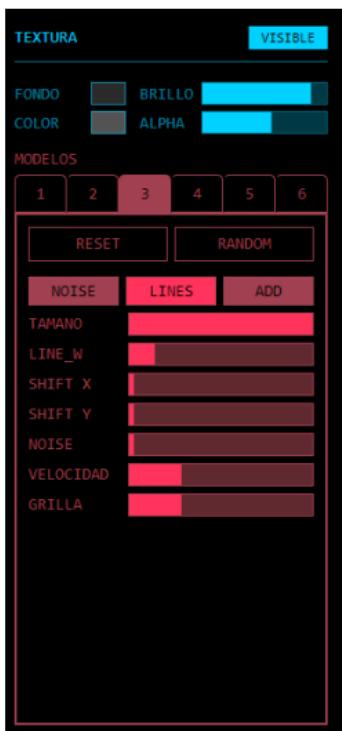


El panel de **CAPAS** permite seleccionar los distintos elementos que componen la imagen. Cada una de las capas puede desactivarse clickeando la casilla ubicada a la derecha del nombre de la capa.



La selección de una capa produce un cambio en el panel de edición ubicado a la izquierda, que según la capa seleccionada mostrará diferentes parámetros a modificar.

El panel superior permite elegir el color, el brillo y la opacidad de cada elemento a editar.



La capa **TEXTURA** es la que dará el "fondo" a la pieza diseñada.

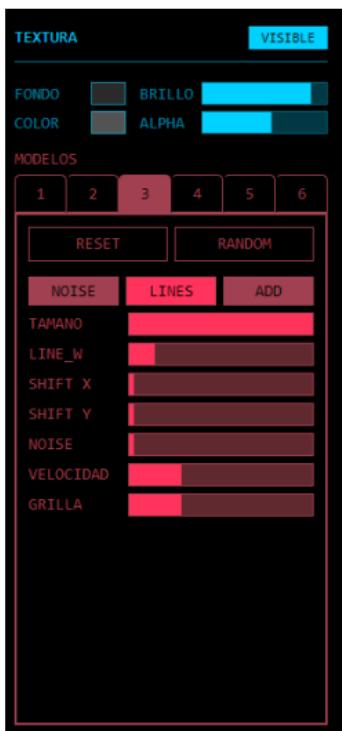
En caso de preferir un fondo con color sólido se podrá eliminar la textura clickeando en el casillero correspondiente



El panel **TEXTURA** permite elegir el color del fondo y la figura, así como el brillo y la opacidad de cada elemento.

El panel de **MODELO** permite seleccionar 6 formatos diferentes con sus respectivos parámetros, los cuales se pueden modificar clickeando y arrastrando.

En todos los casos se puede utilizar el botón **RANDOM** que modifica los parámetros de manera aleatoria y el botón **RESET** que vuelve el diseño a la configuración inicial.



La capa **GRÁFICO** agrega un elemento 3D a la composición.

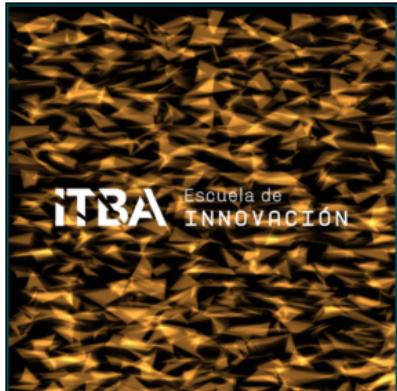


De manera similar al panel anterior, el panel de edición permite elegir el color del elemento y 4 opciones de gráficos con sus correspondientes botones de **RANDOM**, **RESET** y sus parámetros específicos para modificar el elemento.

Si deseas cambiar la ubicación del gráfico en el plano, podes clickear sobre él y arrastrar a la posición deseada



La capa **LOGO** permite incluir el logotipo de ITBA Escuela de Innovación, con la opción de cambiar su tamaño y elegir entre color blanco o negro (LOGO 2) en el panel de la izquierda.



Las 3 capas de **TEXTO** permiten agregar 3 tipos de texto con parámetros independientes para cada uno.



El panel de edición permite elegir el tamaño de la fuente, el color y la densidad del relleno y el ancho y color de la línea.

Se podrá elegir entre 4 tipos de fuentes y sus respectivas variaciones, según las normativas del manual de marca de ITBA Escuela de Innovación.

En el panel **TEXTO** ubicado en el borde inferior se puede escribir el texto de la composición.

La ubicación del texto en el plano también puede modificarse clickeando y arrastrando sobre el elemento



La capa de **EFFECTOS** permite agregar variaciones de color y forma a la composición en su totalidad (con excepción del logotipo)



ECO

AMT

RGB_OFFSET

AMT
ÁNGULO

SINE_WAVE

FREQ
AMP
TIME

SLIDES

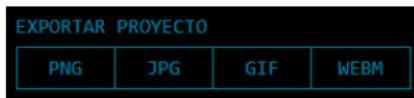
AMT
OFFSET
TIME

FISHEYE

AMT
X
Y



El panel de **EXPORTAR PROYECTO** permite descargar la composición a su computadora personal, ya sea en formatos de imagen estática (JPG o PNG) o dinámica (GIF o WEBM)



En caso de necesitar la composición en un formato de video para redes sociales, recomendamos exportar en formato WEBM y utilizar un conversor online para convertirlo en MP4

<https://cloudconvert.com/webm-to-mp4>

A screenshot of the CloudConvert website's "WEBM to MP4 Converter" page. At the top, there is a navigation bar with the CloudConvert logo, "Tools", "API", "Pricing", "Sign Up", and "Login". Below the navigation, the title "WEBM to MP4 Converter" is displayed, followed by a brief description: "CloudConvert converts your video files online. Amongst many others, we support MP4, WEBM and AVI. You can use the options to control video resolution, quality and file size." To the right of the description are dropdown menus for "convert" (set to "WEBM") and "to" (set to "MP4"). Below these dropdowns is a red button labeled "Select File" with a camera icon. Underneath, there is an "OPTIONS" section with a "Video" tab selected. This section contains several input fields and descriptions: "Resolution" (set to "no change"), "Aspect Ratio" (set to "no change"), "Constant Quality (CRF)" (set to "23 (normal quality)", with a note that lower values mean better quality but longer conversion times), and "Video Codec" (set to "x264", with a note about using "copy" to copy the stream without re-encoding).

WEBM to MP4 Converter

CloudConvert converts your video files online. Amongst many others, we support MP4, WEBM and AVI. You can use the options to control video resolution, quality and file size.

convert to

Select File

OPTIONS

Video

Resolution	<input type="text" value="no change"/>	Aspect Ratio	<input type="text" value="no change"/>
By default we keep the current resolution.			
Constant Quality (CRF)	<input type="text" value="23 (normal quality)"/>	Video Codec	<input type="text" value="x264"/>
The CRF value sets the video quality and can be from 0-63. Lower values mean better quality but longer conversion times. Recommended values range from 15-35.		Codec to encode the video. Use "copy" to copy the stream without re-encoding.	