

ILLA

RUT GUÀRDIA

PRIVADA



2023

INDEX
ÍNDEX
ÍNDEX
ÍNDEX
ÍNDEX

01 STATEMENT	pàg 1
02 BIOGRAFIA	pàg 5
03 CV PROFESSIONAL	pàg 9
04 PROJECTE	pàg 13
05 CONCEPTE	pàg 17
06 DESCRIPCIÓ	pàg 25
07 REALITZACIÓ	pàg 31
08 ANNEX	pàg 43

0

1

S
S
S
S
S

STATEMENT
STATEMENT
STATEMENT
STATEMENT
STATEMENT

RUT GUÀRDIA ESCUER

Com a persona inquieta, milers d'idees creuen la meva ment constantment, i l'art i el disseny és el pont que transforma els meus pensaments en allò visual, plasmant aquestes idees i conceptes en allò tangible i significatiu. Cada projecte que abordo és una oportunitat per explorar i expressar la creativitat a través de diferents mitjans i tècniques. És per això que no em limito a un únic àmbit artístic sinó que m'agrada experimentar amb tots els seus vessants, explorant i desafiant les meves capacitats com artista.

A causa de la meva curta trajectòria, he experimentat una gran evolució en els meus projectes, així doncs estic intrigada i emocionada per saber on em porta aquest món i continuar jugant i investigant amb els límits i capacitats que em falten per descobrir.

DISSENYADORA



ARTISTA GRÀFICA

02

BIOGRAFIA

BIOGRAFIA

BIOGRAFIA

BIOGRAFIA

BIOGRAFIA

ANTECEDENTS

Rut Guàrdia Escuer, és una estudiant de Disseny Digital i Tecnologies Creatives a la UdL.

Inquieta i curiosa des de petita, es distreia amb facilitat a l'escola, imaginant, creant i dibuixant.

Sempre s'havia interessat per l'art en totes les disciplines i per la seva història, cosa que la va inspirar a l'hora de fer el seu treball de recerca, el qual va realitzar sobre l'evolució dels cànons de bellesa femenins, endinsant-se en el món de l'art i el paper de la dona en ell.

Pel que fa a estudis, no hi havia res que la motivés especialment. A més, li frustrava no tenir una manera de canalitzar ni expressar les inquietuds que li rondaven pel cap. Però amb l'arribada de la pandèmia, amb tot el temps lliure que tenia, es va posar a indagar i experimentar per internet per passar el temps, i sense adonar-se'n va descobrir el món del disseny gràfic. Un àmbit que l'apassionava, ja que li permetia plasmar els seus pensaments i idees desbaratades. Tot i això, la falta de recursos i especialment de coneixements tècnics la va limitar bastant a l'hora de crear.

Per aquest motiu, en acabar el batxillerat, va decidir continuar els seus estudis encarant-se en el món del disseny i les arts gràfiques, iniciant el grau que està estudiant actualment de Disseny Digital a la Universitat de Lleida.

Allí va descobrir altres disciplines relacionades en l'àmbit gràfic, com l'àmbit editorial, fotogràfic, audiovisual, corporatiu, multimèdia, web, etc. Tot això, l'ha animat a continuar explorant noves disciplines, i en l'actualitat es troba en procés de descobrir el seu estil personal, ja que no es vol encasellar i li agrada ser una artista multidisciplinària i polifacètica, sent una de les seves característiques la seva versatilitat i capacitat d'adaptació a diferents estils i mitjans.

Les seves obres reflecteixen el seu neguit d'expressió i valor, dotant de significat els dissenys i evitant els motius merament estètics. Sempre donant un enfocament dinàmic i trencadís, amb dissenys simples, que comuniquin un missatge de manera clara i efectiva.

Envers la seva carrera com a estudiant de disseny i art, la majoria dels seus projectes són treballs universitaris de diversa índole, cosa que li permet experimentar i descobrir-se a si mateixa.

03

CV PROFESSIONAL

CV PROFESSIONAL

CV PROFESSIONAL

CV PROFESSIONAL

CV PROFESSIONAL

CV PROFESSIONAL

ARTÍSTIC

Investigació evolució cànon de bellesa femení	12.2020
Proposta d'obra interactiva	03.2022
Proposta d'obra net.art	04.2022
Obra de poesia visual (MÓN EN PERSPECTIVA)	11.2022
Cartell estil Art Nuveau	11.2022
Reportatge retrat fotogràfic	11.2022
Producció i grabació de curtmetratge (ABSÈNCIES)	12.2022
Sèrie d'obres digitals amb processing	04.2023

DISSENY

02.2022

Rebranding marca calçats i merceria (BOTIGA MIRACLE)

06.2022

Branding marca productes decoratius (WAYHOME)

06.2022

Redisseny prototip app bancaria (CAIXAGUISSONA)

09.2022

Branding marca restaurant (PAYA)

11.2022

Disseny merchandising “penya” (KINTOS'03)

12.2022

branding marca mobles i disseny producte (BLOCKCHAIR)

01.2023

Disseny prototip web fotografia (PERENNIAL)

01.2023

Disseny prototip app gamificada (AGOGO)

04

EL PROYECTO

EL PROYECTO

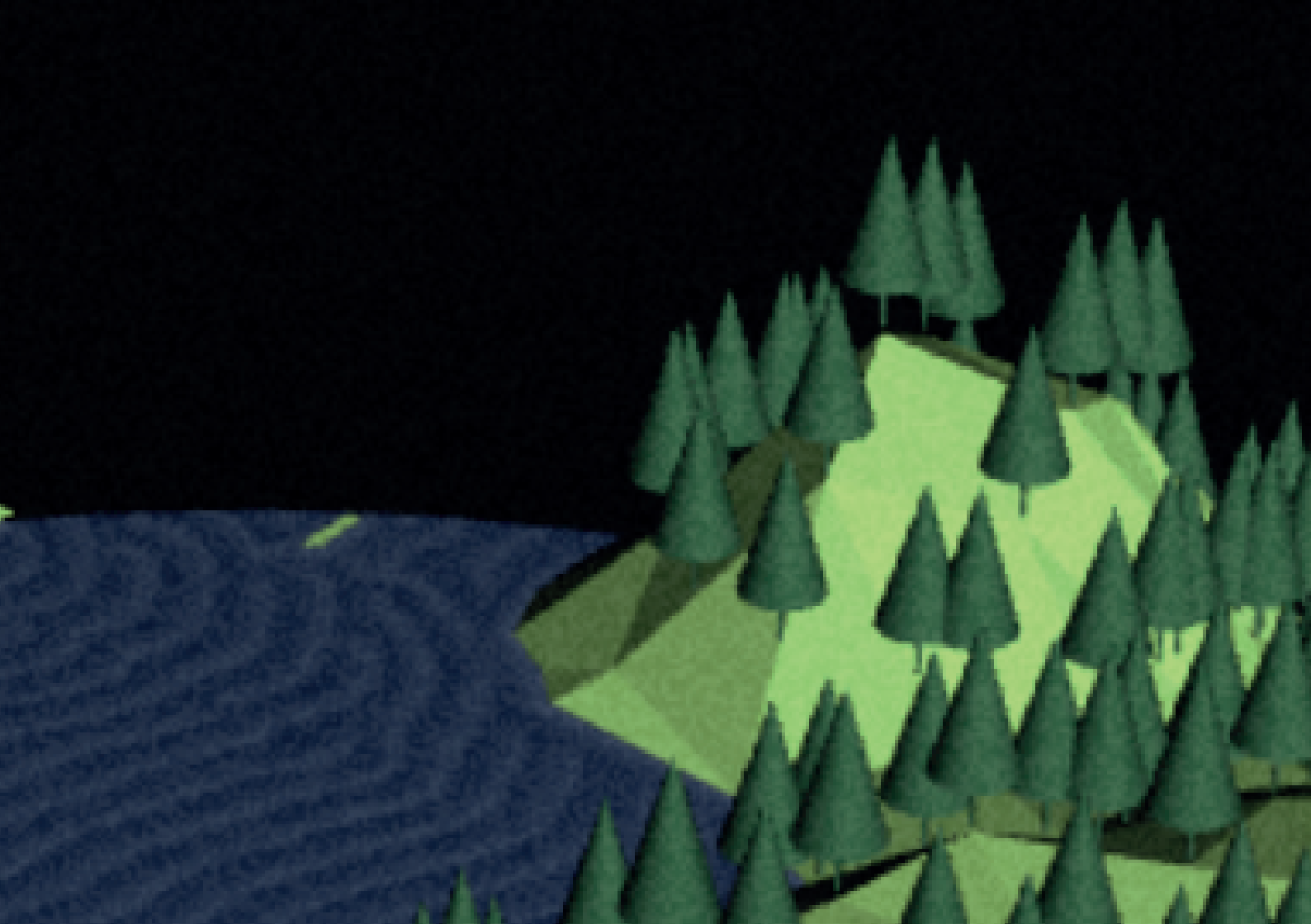
EL PROYECTO

EL PROYECTO

EL PROYECTO

ILLA PRIVADA

Illa privada és una obra digital interactiva, basada en la recreació del món en un petit paisatge 3D a l'estil "low poly". Aquest escenari és únic per a cada individu que interactuï amb ell, reflectint l'impacte que aquella persona té en l'ecosistema. Per fer-ho, l'usuari haurà de respondre unes preguntes sobre el seu estil de vida, a partir de les quals es transformarà el paisatge. Així doncs, els participants poden veure com "seria el món" si tots els habitants tinguessin el seu estil de vida, invitant a reflexionar sobre els nostres hàbits de consum i de viure i l'impacte que aquests tenen sobre l'entorn.



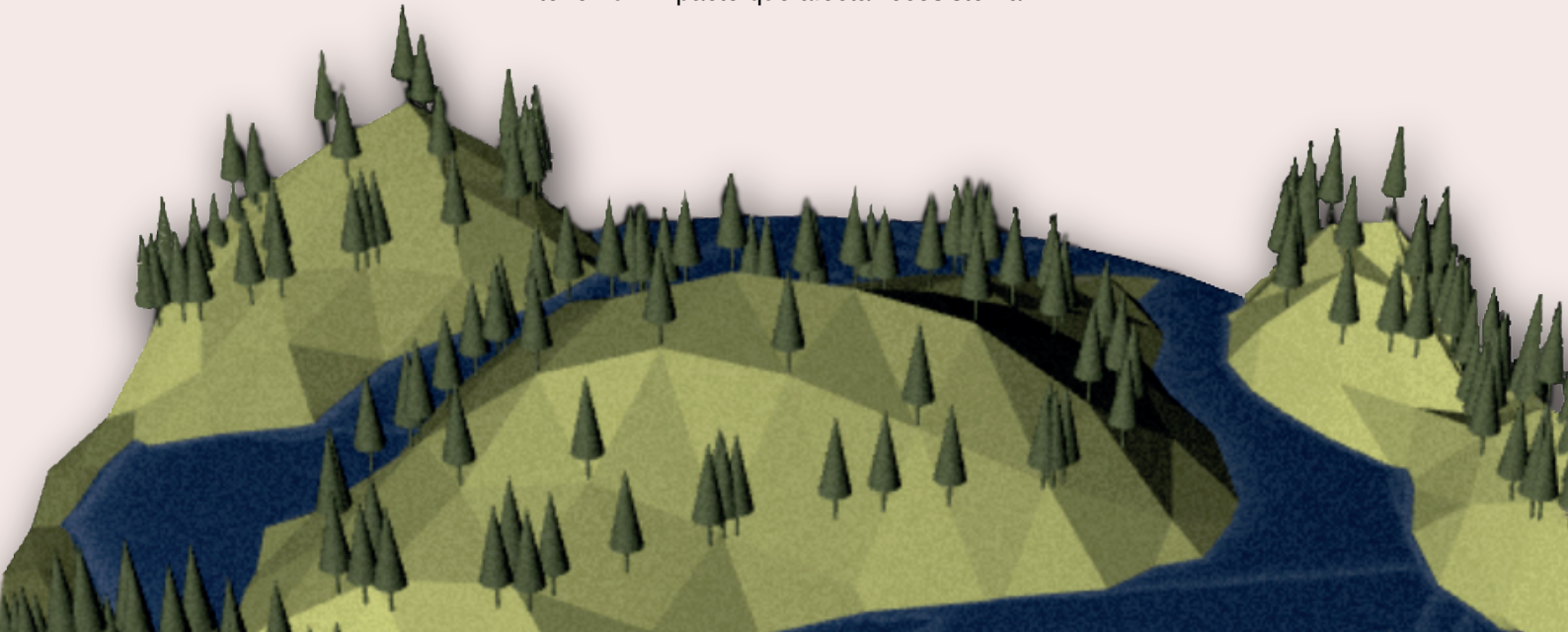
05

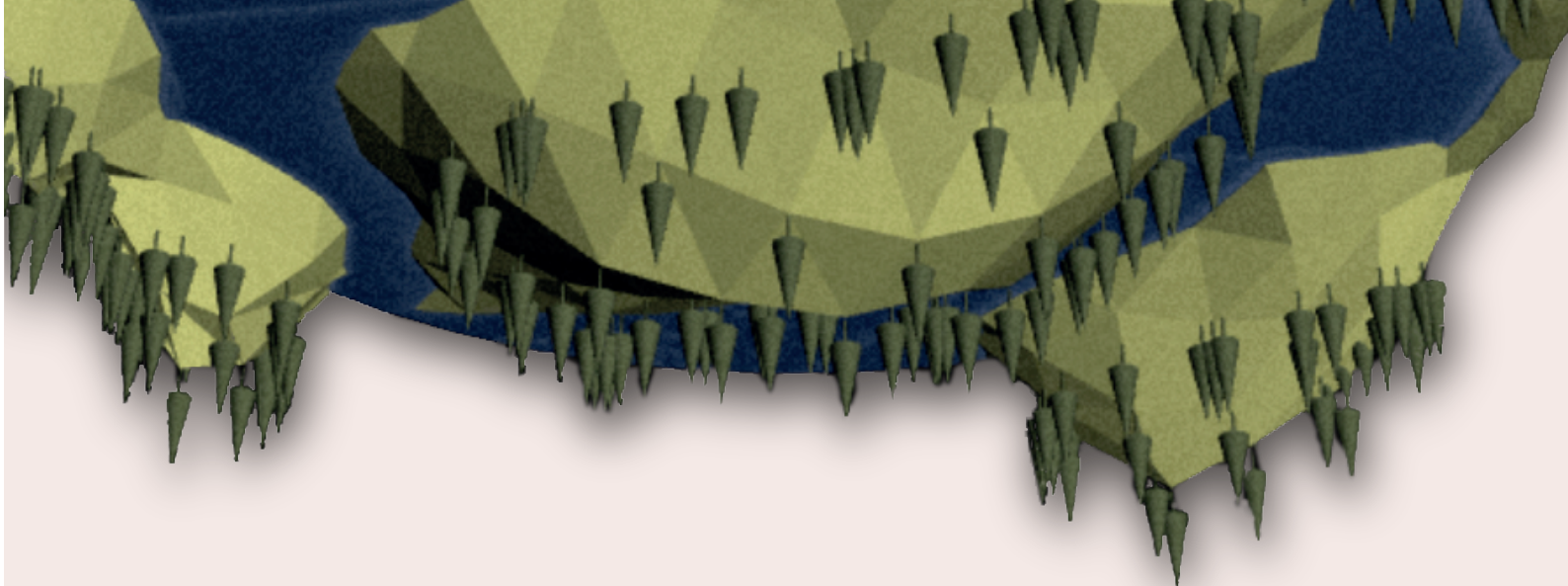
CONCEPT
CONCEPT
CONCEPT
CONCEPT
CONCEPT

L'activitat climàtica canviant, sempre ha existit. La terra sempre ha estat, i estarà, en constant evolució. Però ara, a conseqüència de l'activitat humana, tots aquests canvis estan succeint en un període de temps molt breu, formant alteracions preocupants.

Segons l'ONU, el nostre planeta està a tres anys d'arribar al seu punt de no retorn, ja que el ritme de consum és molt superior al de regeneració i haurem exhaurit els recursos naturals. Tot i això, el nostre estil de vida no ha canviat i continuem mantenint un consum irresponsable sense ser conscients de les greus conseqüències que això comporta.

Per aquest motiu, cal ser conscients de les conseqüències que tenen els nostres actes. Amb cada decisió que prenem, per petites que semblin, estem dictant el futur que ens espera, ja que totes tenen un impacte que afecta l'ecosistema.





La major part de les vegades no som conscients de l'efecte de les nostres decisions. I aquí és on neix "Illa privada", una obra que pretén posar en valor el poder que tenen les nostres accions quotidianes. Mostrar a la població com cadascuna de les nostres decisions, per petites que semblin, exerceixen un efecte en el nostre món i condicionen el futur que es trobaran les futures generacions. Els petits canvis marquen la diferència i aquests poden ser el punt d'inflexió en el futur que ens espera, encara no és tard per evitar el col·lapse ambiental.

Per aquest motiu, tenir consciència dels nostres actes no ha de ser una acció a curt termini, sinó mirar en un futur a vista llarga.

Així doncs, amb aquesta obra, els participants poden veure una representació de com seria el món si tothom seguís els hàbits de consum que segueix aquella persona, reivindicant que tots som responsables de la situació ambiental. I animant, a agafar consciència dels efectes que tenen tots els actes que fem, ja que en la majoria dels casos no en som coneixedors.

REFERÈNCIES

La principal inspiració per aquest projecte ha set l'obra de Kolapso.

Com a resultat, després de rebre les respostes de 10.855 persones que van participar en l'experiment, la instal·lació va explotar després de 3 dies, 1 hora, 3 minuts, escurçant a més de la meitat el temps de la seva exposició, ja que inicialment, l'obra estava programada per explotar després d'una setmana d'exposició.

La pressió interior va fer explotar la superfície del globus, deixant veure per un brevíssim instant una perfecta esfera gegant de fum vermell.

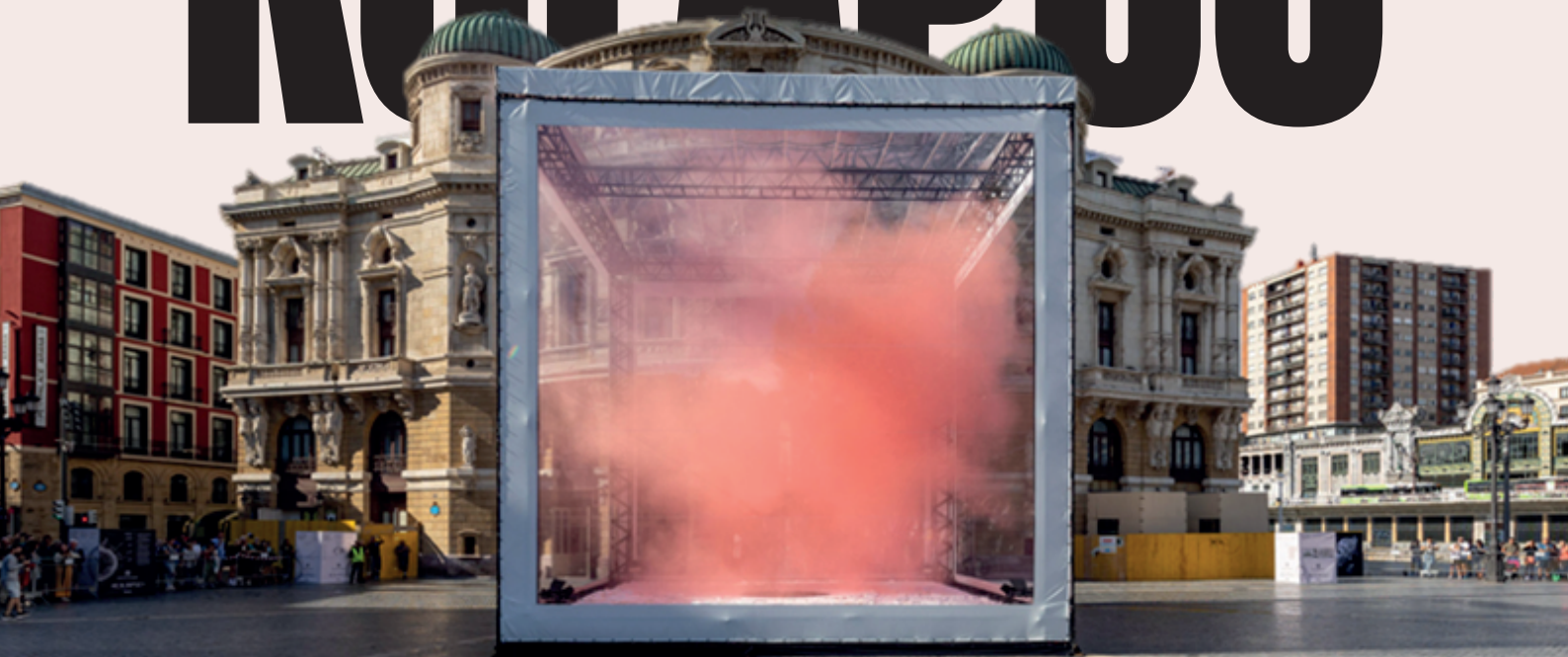
Una intervenció social i artística promoguda per BBK amb què es vol posar de manifest la insostenible pressió que la manera actual de vida dels països desenvolupats exerceix sobre el planeta.


Es basa en una instal·lació, que té una mida de gairebé 10 x 10 metres, d'una maqueta de la ciutat de Bilbao, Ciutat on se situava la instal·lació, concebuda com a símbol del món és la peça central de "Kolapso",

La metàfora que proposa BBK es materialitza a través de la interacció entre la maqueta analògica i la instal·lada al món virtual, que reproduïx el centre de la ciutat de Bilbao. En aquest àmbit virtual, els visitants podien respondre a una enquesta sobre activitats quotidianes i, en funció del mes o menys sostenible que siguin les respostes triades, la maqueta física s'inflava o desinflava en temps real, "provocant o evitant així el 'Kolapso' o l'explosió del món".



KOLAPSO





La petjada ecològica es mesura en hectàrees globals (hag) per habitant i any, és a dir, quantificant l'impacte de l'activitat humana sobre l'entorn. Funciona mitjançant un càlcul que es fa a partir dels hàbits quotidians de cada persona en relació amb la capacitat de la naturalesa per renovar els seus recursos. És a dir, calcula el total de superfície ecològica que es requereix per produir allò que es consumeix i, calcula la superfície necessària per absorbir els residus generen. S'expressa com la quantitat de terreny biològicament productiu que necessita per persona per produir els recursos necessaris per mantenir el seu estil de vida.

Tot i això, no es comptabilitzen alguns impactes com la contaminació del sòl, la contaminació de l'aigua, l'erosió, la contaminació atmosfèrica (excepte el CO₂) i altres, fet que subestimen l'impacte ambiental real.

La petjada ecològica és un indicador per conèixer la sostenibilitat i l'impacte de les activitats humanes sobre l'entorn. Per fer-ho, s'analitza els patrons de consum de recursos i la producció de residus d'una població determinada. Mesura la superfície necessària per produir els recursos consumits per un ciutadà, una activitat, país, ciutat o regió, etc., així com la necessària per absorbir els residus que generen.

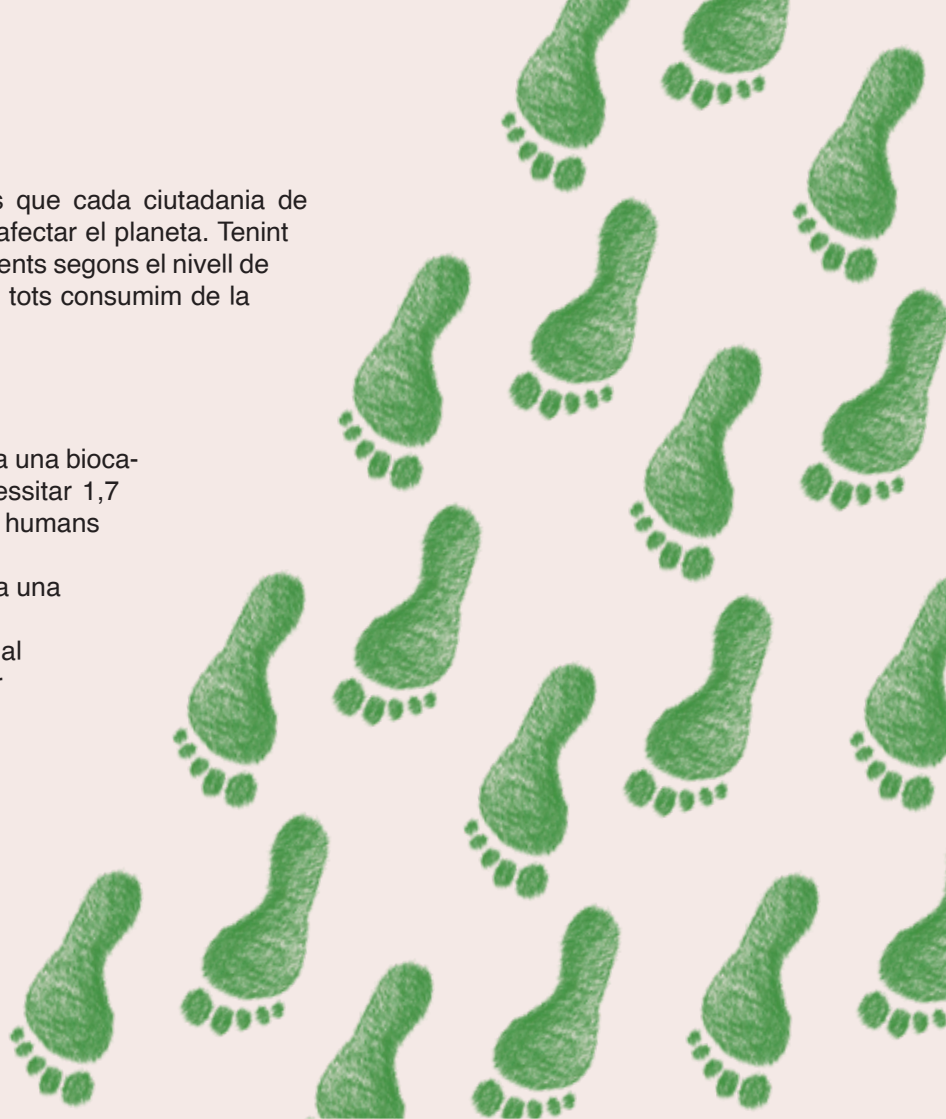
LA PETJADA ECOLÒGICA

L'objectiu de mesurar petjada ecològica és que cada ciutadania de cada país identifiqui les accions que poden afectar el planeta. Tenint en compte que cada país té unes dades diferents segons el nivell de consum de recursos dels seus habitants, no tots consumim de la mateixa manera.

La petjada ecològica mundial era de 2,7 per a una biocapacitat d'1,6. Això significa que es van necessitar 1,7 planetes per satisfer les necessitats dels humans aquest any.

La petjada ecològica d'Espanya és de 4 per a una biocapacitat d'1,2.

Els resultats d'aquest càlcul a escala mundial mostren que la capacitat del planeta per satisfer les necessitats dels seus habitants és insuficient. Consumim més recursos i produïm més residus que la biocapacitat del planeta de similars. Hem forçat a escala mundial els límits de la resiliència de la naturalesa.



06

DESCRIPCIÓN
DESCRIPCIÓN
DESCRIPCIÓN
DESCRIPCIÓN
DESCRIPCIÓN

FUNCIONAMENT

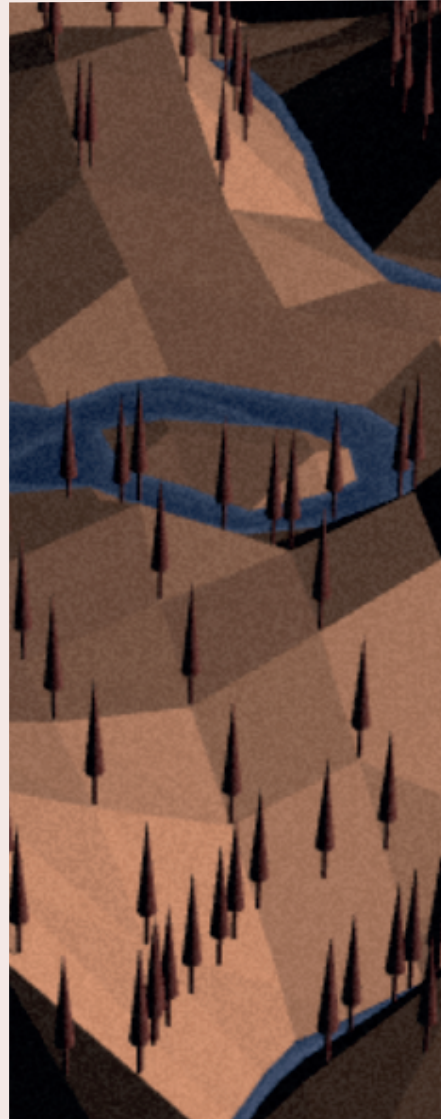
En l'exposició de l'obra, el visitant veurà projectat en un espai una creació multimèdia d'un petit paisatge en 3D a l'estil "low poly", d'unes muntanyes amb arbres sobre l'aigua. Al cantó tindrà un dispositiu tàctil amb un formulari sobre els seus costums i hàbits de consum per calcular la seva petjada ecològica i l'impacte que genera en el medi ambient.

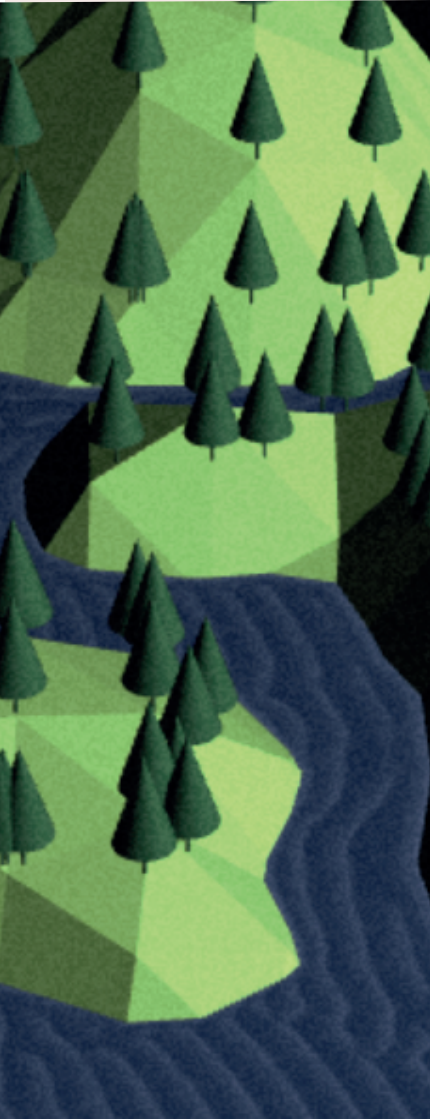
Segons les seves respostes, l'escenari variarà.

PETJADA ECOLÒGICA "0"

En el cas utòpic en què la petjada ecològica de l'usuari fos nul·la i no generés cap impacte en el medi ambient, l'escenari que es mostrarà serà un paisatge verdós, amb colors vius, arbres fullats i bastant aigua. Representant el poc efecte que ha efectuat l'ésser humà en la natura i, per tant, és un paisatge bastant viu.

El verd és un color que sol associar-se amb la natura, la frescor, la vida i la salut. Té un efecte relaxant i tranquil·litzant en la ment. És un color que ens recorda a la calma i la serenitat del món natural, perquè és el color que sol predominar als arbres, plantes i herba. A més, el verd és un color que en general no té connotacions negatives. És un color que transmet frescor i vitalitat, i ens fa sentir més a prop de la natura.





PETJADA ECOLÒGICA "30"

Per contra, en el cas distòpic en què la petjada ecològica de l'usuari fos màxima i, per tant, generés un gran impacte en el medi ambient, l'escenari que es mostrarà serà un paisatge rogent, amb colors neutres, arbres secs i poca aigua. Representant el gran efecte que ha efectuat l'ésser humà en la natura i, per tant, és un paisatge bastant apagat.

En general, el color vermell no és gaire comú a la natura i pot ser una mica xocant en un paisatge natural. El vermell pot transmetre una sensació de perill, urgència o alerta. Tanmateix, en general, l'ús del color vermell en la representació d'un paisatge natural sol ser més limitat que l'ús del color verd o altres colors més suaus i naturals. El vermell és un color molt potent i pot resultar aclaparador en un paisatge natural, per la qual cosa el seu ús ha de ser curós i selectiu per evitar una sensació de caos o desordre en la representació del paisatge natural.

En la resta de casos, el paisatge serà una variació d'aquests dos extrems, segons si tendeixen més cap a un paisatge distòpic o utòpic, seguint el comportament de l'individu. Mostrant així l'efecte real que el seu estil de vida té en l'ecosistema. D'aquesta manera, es pot exposar d'una manera intuïtiva i ràpida si la persona està contribuint en la degradació ambiental, i en quin grau. Usualment, el resultat no serà tan clar com els casos inicials, ja que aquests són exemples extrems i en general, els habitants tenen costums més neutrals, per la qual cosa el paisatge en molts casos es mostrarà un punt mitjà.

EXPOSICIÓ

El projecte és una obra totalment digital, per la qual cosa la seva exposició no és fixa i es pot modificar i adaptar fàcilment a diverses localitzacions. Tot i això, s'ha de tenir en compte que necessita una instal·lació tècnica determinada.

CHECK LIST

L'element principal és l'espai on es pugui projectar el contingut multimèdia, de manera que aquest sigui perfectament visible pels espectadors. L'única condició és que l'espai de projecció sigui ampli, llis i de color blanc perquè no es deformi el contingut a projectar.

En aquest sentit, també és necessari un projector potent perquè es pugui veure amb claredat l'obra, i que estigui situat en un lloc en què no hi hagi elements que es puguin interposar en la projecció obstaculitzant-la, ni que molesti als espectadors.

D'altra banda, també cal un dispositiu tàctil relativament petit, que estigui a la disposició dels espectadors. Aquest serà el mitjà de comunicació entre els usuaris i l'obra, ja que serà on hi haurà el qüestionari que els visitants hauran de respondre i que modificarà el paisatge. Per la qual cosa, aquest dispositiu ha d'estar situat en un lloc visible i accessible per als espectadors.

Preferiblement, junt amb l'exposició, hi hauria d'haver unes instruccions clares perquè als visitants els quedi clar quins passos han de seguir per interactuar amb l'obra. A més d'una petita explicació d'aquesta.

0

7

REALITZACIÓ

REALITZACIÓ

REALITZACIÓ

REALITZACIÓ

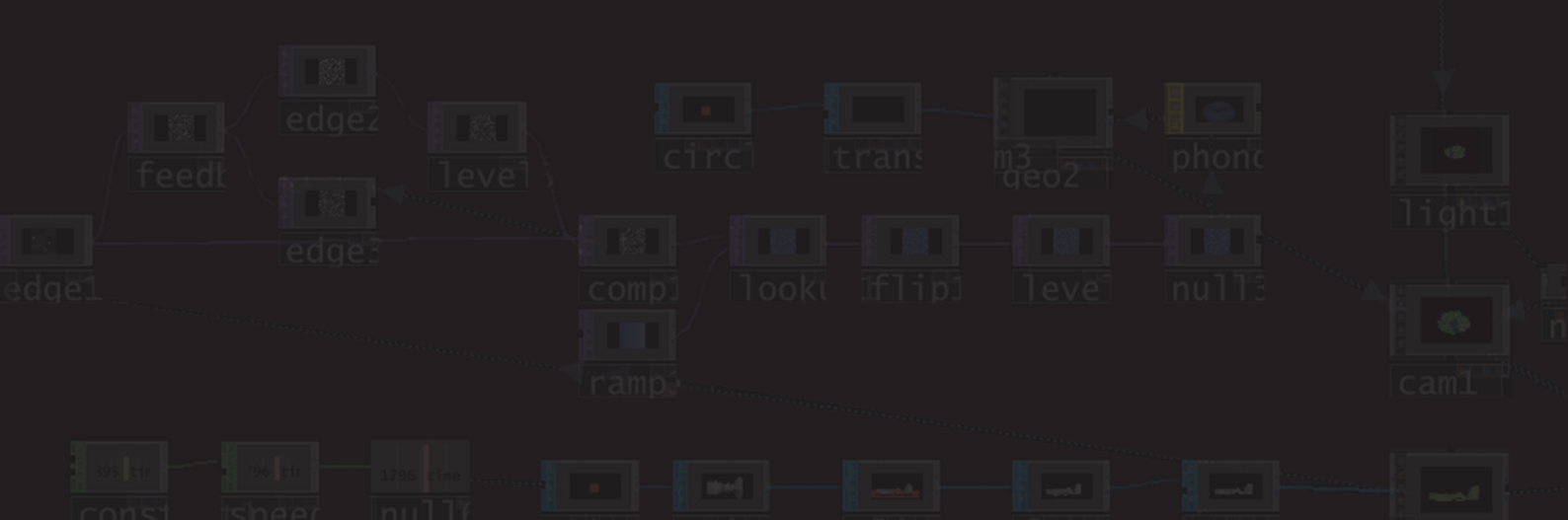
REALITZACIÓ

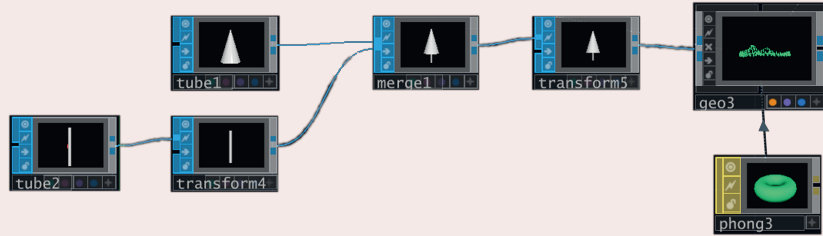
EL PAISATGE

L'obra està formada arran dos pilars:
l'element visual (paisatge 3D) i
l'element interactiu (preguntes
petjada ecològica).

La part visual es s'ha realitzat a partir d'un videotutorial de Youtube de l'usuari "elektronaut" on mostra com fer un paisatge 3D d'estil "low poly" utilitzant exclusivament funcionalitats del TouchDesigner.
Aquest paisatge es basa en tres elements: el terra, l'aigua i els arbres

A més d'aquests tres elements, es necessiten càmeres i llum perquè es pugui veure el projecte a l'hora de renderitzar-lo, que a més poden modificar per personalitzar al gust el punt de vista del paisatge.





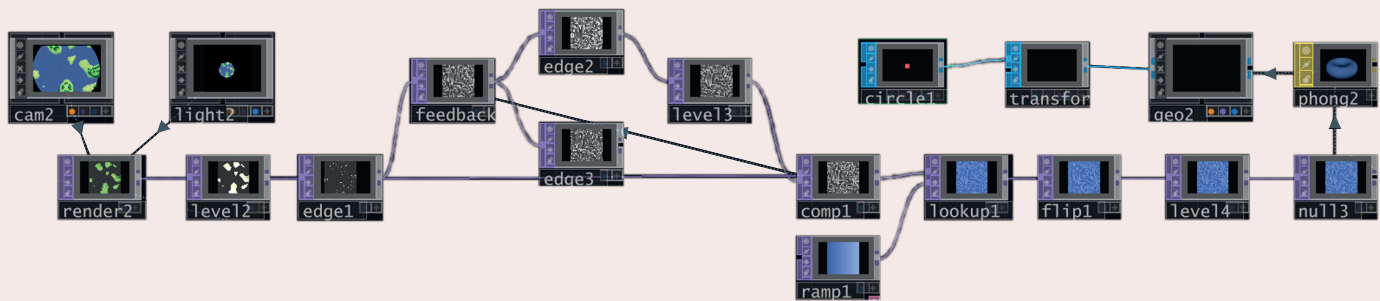
ARBRES

Per la part dels arbres, aquests es creen a partir de tubs geomètrics, amb un es crea la tija de l'arbre canviant la seva amplada i alçada, i amb l'altre es crea la copa de l'arbre, en aquest el radi superior és 0 per fer la forma del con. Finalment s'ajunten amb la funció de fusionar.

A partir d'aquí es pot personalitzar l'arbre: per simular un arbre més fullat o menys es pot modificar la mida del con, la mida de tot l'arbre amb un 'transform', etc.

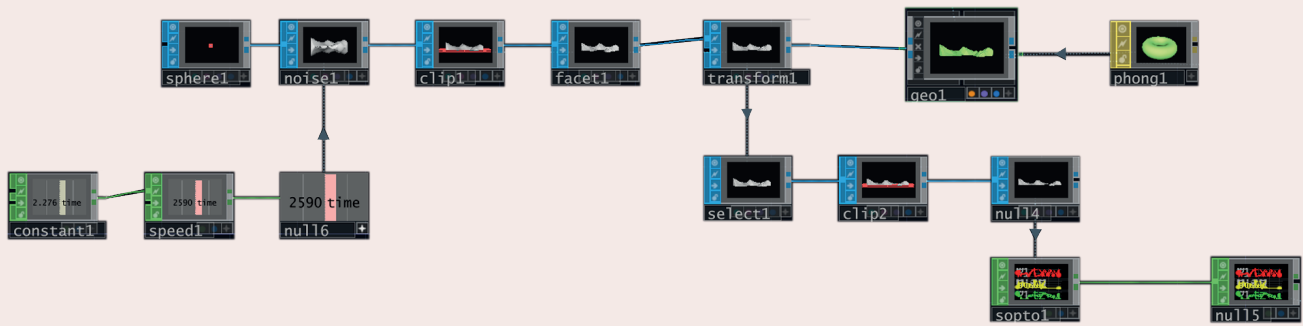
Per posicionar els arbres i multiplicar-los, es fa a partir d'un 'select' que selecciona el terra que hem creat anteriorment i que delimitarà l'espai en el qual hi haurà els arbres, s'enllaça arran un 'chop' i una geometria per poder ficar al paisatge.

I, com en els elements anteriors, el color dels arbres s'aplica a partir d'una textura utilitzant un 'phong', seleccionant el color desitjat.



AIGUA

Per fer l'aigua, es crea la base a partir d'un cercle, aquest simbolitza el límit de l'espai. A partir d'aquí, es delimiten les muntanyes i el terra del paisatge amb un 'edge' per poder dirigir les ones de l'aigua, a partir d'un 'feedback'. D'aquesta manera, la línia dels límits de les muntanyes, seleccionades anteriorment, s'expandiran i es multiplicaran creant la il·lusió d'ones. Amb els 'edges' es pot personalitzar la quantitat de les ones i l'estil d'aquestes. El color de l'aigua i de les ones està marcat amb un 'ramp', connectat amb un 'phong' que aplicarà el color la textura.



TERRA

Per crear el terra es parteix d'una esfera, la qual es deforma amb la funció de 'noise', la qual desplaça punts de geometria mitjançant patrons de soroll, i es talla i plega en un pla perquè la base sigui plana. A partir d'aquí, es poden afegir altres funcions com 'facet' i 'transform' per modificar el terra segons les preferències, com l'amplada i alçada de les muntanyes. El color s'afegeix a partir d'una textura utilitzant un 'phong', seleccionant el color que s'aplicarà al terra

PREGUNTES

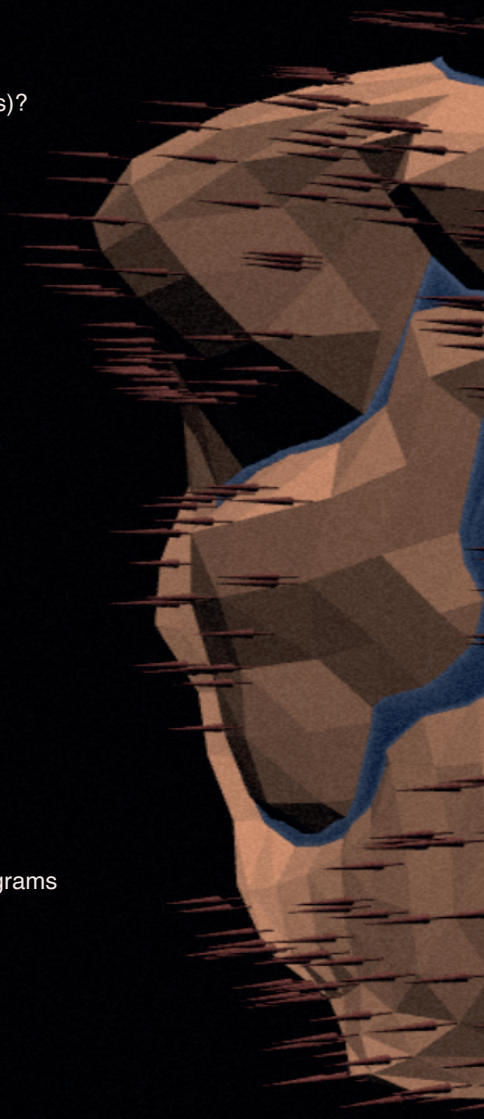
La manera en què els usuaris interactuen amb l'obra és realitzant un test per calcular la seva petjada ecològica. Segons les seves respostes, el paisatge es modificarà.

El qüestionari es basa en una sèrie de preguntes tipus test, sobre els hàbits i estil de vida dels usuaris. A cada resposta se li assignaran uns punts segons l'impacte que generin en l'ecosistema. Després d'aquests punts se sumen per obtenir una puntuació total que serà la que es reflectirà en el paisatge.

Per a què els usuaris puguin fer aquest test i recopilar les seves respostes s'ha creat un formulari de Google, un software d'administració d'enquestes, a través del qual es pot gestionar i emmagatzemar la informació amb la base de dades.

S'ha de tenir en compte que aquest qüestionari és un prototip, hi ha molts aspectes que no es tenen en compte, en cap cas s'ha d'utilitzar com una font oficial, ja que el resultat d'aquest és genèric, i simbòlic.

1. Quantes vegades a la setmana consumeixes productes d'origen animal (carn, peix, lactis, ous)?
a. Mai b. Un cop c. Dues vegades d. Tres vegades o més
2. Quin tipus de vehicle utilitzes amb més freqüència per desplaçar-te?
a. Transport públic b. Bicicleta c. A peu d. Vehicle privat
3. Amb quina freqüència fas viatges amb avió a l'any?
a. Mai b. 1-2 cops l'any c. 3-4 cops l'any d. 5 cops o més a l'any
4. Quants quilòmetres recorres al teu vehicle personal a la setmana?
a. No tinc vehicle personal b. Menys de 50 km c. Entre 50 i 100 km
d. Més de 100 km
5. Amb quina freqüència fas activitats de reciclatge?
a. Sempre b. Gairebé sempre c. De tant en tant d. Mai
6. Quantes hores al dia utilitzes dispositius electrònics?
a. Menys d'1 hora b. Entre 1 i 3 hores c. Entre 3 i 5 hores d. Més de 5 hores
7. Amb quina freqüència consumeixes productes locals i de temporada?
a. Sempre b. Gairebé sempre c. De tant en tant d. Mai
8. Quants grams d'escombraries generes al dia?
a. Menys de 500 grams b. Entre 500 grams i 1 quilogram
c. Entre 1 i 2 quilograms d. Més de 2 quilograms
9. Quants grams de paper i cartró consumeixes al dia?
a. Menys de 50 grams b. Entre 50 i 100 grams c. Entre 100 i 200 grams
d. Més de 200 grams
10. Amb quina freqüència fas activitats de jardineria o cultiu de plantes?
a. Sempre b. Gairebé sempre c. De tant en tant d. Mai



El formulari està enllaçat amb un document de Google Sheet, de manera que les respostes dels usuaris s'emmagatzemen automàticament en la base de dades.

Un cop s'obté la informació, cal realitzar una sèrie d'operacions sobre les respostes, per tal d'obtenir un resultat numèric, el qual serà l'indicatiu de la petjada ecològica de l'usuari.

BASE DE DADES

Per poder assignar aquesta puntuació a les respostes s'utilitza la fórmula següent:

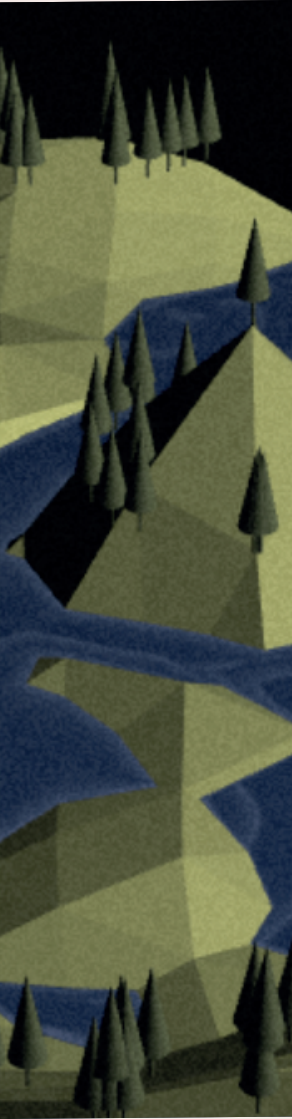
```
=ARRAYFORMULA(SI(A2:A="","",SI(X2:X="resposta1",0,SI(X2:X="resposta2",1,SI(X2:X="resposta3",2,3))))))
```

Un cop es tenen tots els resultats numèric cal sumar-los:

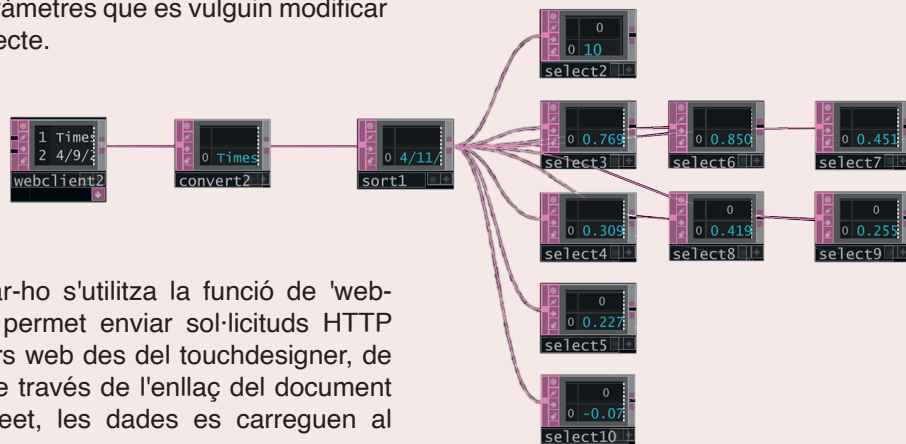
```
=ARRAYFORMULA(SI(A2:A="","",O2:O+P2:P+Q2:Q+R2:R+S2:S+T2:T+U2:U+V2:V+W2:W+X2:X))
```

Per fer-ho, cal assignar a cada resposta una puntuació determinada:

1. a=0, b=1, c=2, d=3
2. a=2, b=1, c=0, d=3
3. a=0, b=1, c=2, d=3
4. a=0, b=1, c=2, d=3
5. a=0, b=1, c=2, d=3
6. a=0, b=1, c=2, d=3
7. a=0, b=1, c=2, d=3
8. a=0, b=1, c=2, d=3
9. a=0, b=1, c=2, d=3
10. a=0, b=1, c=2, d=3



Un cop es té el resultat de la petjada ecològica de l'usuari, cal enllaçar aquest document amb el projecte de TouchDesigner, i adaptar el número del resultat per a poder-lo enllaçar amb els paràmetres que es vulguin modificar dins el projecte.



Per enllaçar-ho s'utilitza la funció de 'webclient' que permet enviar sol·licituds HTTP als servidors web des del touchdesigner, de manera que través de l'enllaç del document Google Sheet, les dades es carreguen al projecte.

Però per poder usar la informació del document cal canviar el format de les dades amb la funció de convertir. A més, perquè se seleccioni es mostri el resultat de l'última resposta del formulari, aquest s'ha d'ordenar de manera inversa perquè les dades més recents apareguin les primeres.

ENLLAÇAR

Els elements que seran interactius són el color del terra i els arbres, la mida dels arbres i la quantitat d'aigua.

Per poder modificar tots aquests elements s'ha d'adaptar el número del resultat al format de cada paràmetre, i per fer-ho s'aplica una fórmula matemàtica adaptada en cada cas.

En tots els casos, els paràmetres s'han d'adaptar a un número que varia entre 0 i 30, essent el 0 l'opció negativa i el 30 la positiva

A partir d'aquí, es planteja el paisatge en el cas negatiu en què el resultat total fos 0 i el cas positiu en què el resultat total fos 30, per marcar els límits dels paràmetres.

* En el cas del color del terra i els arbres es modifica el color i es necessiten 3 paràmetres cadascun seguint el codi rgb.

En el color del terra, en el cas negatiu el color és rogenc (0.81, 0.552, 0.403) i el cas positiu és verdós (0.749, 1, 0.476).

Per poder adaptar el resultat entre aquests límits numèrics

la fórmula és la següent:

$$\left(\frac{x}{30} \cdot (0.81 - 0.749) + 0.749 \right),$$
$$1 - \left(\frac{x}{30} \cdot 0.448 \right),$$
$$\left(\frac{30-x}{30} \cdot (0.476 - 0.403) + 0.403 \right)$$

En la mida dels arbres, en el cas negatiu el radi del tub inferior és petit (0.081), en el cas positiu el radi del tub inferior és gran (0.3). Per poder adaptar el resultat entre aquests límits numèrics la fórmula és la següent:

$$-0.0073 \cdot x + 0.3$$

En la quantitat d'aigua, en el cas negatiu el pla està més alt (-0.011), en el cas positiu el pla està més baix (-0.11). Per poder adaptar el resultat entre aquests límits numèrics la fórmula és la següent:

$$0.0033 \cdot x - 0.11$$

En el color dels arbres, en el cas negatiu el color és rogenc (0.503, 0.251, 0.213) i el cas positiu és verdós (0.213, 0.503, 0.276). Per poder adaptar el resultat entre aquests límits numèrics la fórmula és la següent:

$$\left(\frac{x-0}{30} \cdot (0.503 - 0.213) + 0.213 \right),$$
$$\left(\frac{30-x}{30} \cdot (0.503 - 0.251) + 0.251 \right),$$
$$\left(\frac{30-x}{30} \cdot (0.276 - 0.213) + 0.213 \right)$$

Un cop es tenen aquests resultats en la base de dades, cal seleccionar totes aquestes caselles en el projecte de Touchdesigner amb la funció de 'select' indicant en cada cas la columna en la qual es troba l'operació corresponent.

Finalment, només cal enllaçar els números seleccionats amb els paràmetres que es volen canviar amb l'expressió: op('select')[0,0]

0

8

ANNEX
ANNEX
ANNEX
ANNEX
ANNEX

INFORMACIÓ

Info petjada ecològica

<https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/exposiciones-del-ceneam/exposiciones-itinerantes/huella-ecologica/default.aspx>
https://es.wikipedia.org/wiki/Huella_ecol%C3%B3gica
<https://climate.selectra.com/es/que-es/huella-ecologica>

Calculadora petjada ecològica

<https://www.footprintcalculator.org/home/es>

Kolapso

<https://kolapso.bbk.eus>

PROJECTE

Questionari

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScq9Gsv7LfqCaN0s6VdG-GxI7VtQeB2dkGJf9mPxG4j9PRQp6Q/viewform>

Base de dades

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1JEhon7Dh2OCMzVt-yRXMC-ZytrZxGBbxtUtrwewDAjTE/edit?resourcekey#gid=1880224502>

