

Información General:

Duración: 5 meses. 125 horas. Enero 05 - Junio 05.

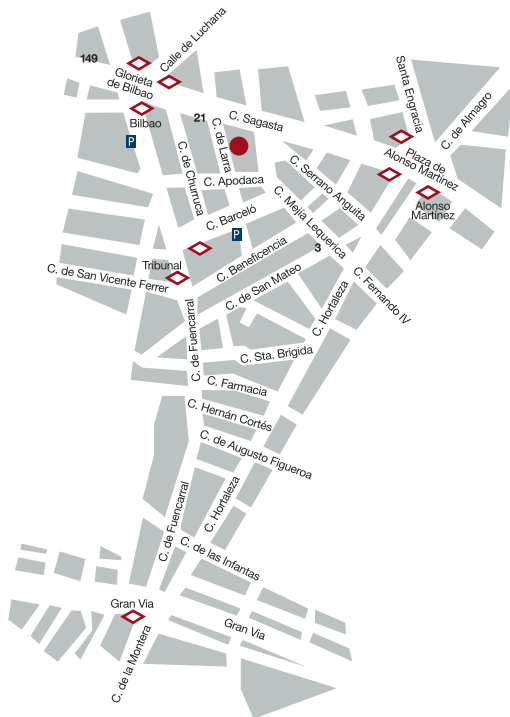
Horario: De 19,30 a 22,30 horas, dos y tres días por semana.

Plazas: Máximo 20 alumnos.

Dirigido a: Estudiantes, diseñadores, animadores y otros profesionales de los medios de comunicación necesitados de la introducción global a técnicas y métodos de trabajo precisos en los nuevos modos de producción, presentes en la totalidad de los más recientes proyectos del mercado audiovisual.

Certificado: Al término del curso se entregará un certificado acreditativo tras haber realizado y superado satisfactoriamente el mismo.

Director del curso: Manuel Rodríguez.



Milano Roma Torino **Madrid** Barcelona São Paulo

**Istituto
Europeo
di Design**

Calle Larra, 14
28004 Madrid
Telf. **91 448 04 44**
info@madrid.ied.es
www.ied.es

Introducción al Diseño Virtual



IED Cursos de Especialización 04/05

**Istituto
Europeo
di Design**

Introducción al Diseño Virtual

El **Diseño Virtual** aplica contenidos culturales propios de la metodología proyectual unidos a conocimientos prácticos en las más avanzadas herramientas de producción de imagen de síntesis, para lograr la presentación efectiva de proyectos audiovisuales que se muestran ante el espectador adoptando formas que aúnan la realidad y la imaginación creativa.

El curso **Introducción al Diseño Virtual** se estructura en tres módulos independientes que permiten al alumno especializarse en uno o varios de los aspectos comprensivos propios de la producción infográfica 3D, con un objetivo general claro y determinado: que el estudiante establezca, mediante el contacto con los profesionales y herramientas más innovadores del sector, una conexión real de acceso a mercados emergentes: El Videojuego, el grafismo publicitario, los efectos visuales, la simulación arquitectónica, la animación cinematográfica, la escenografía virtual o la visualización científica, entre otros.

La falta de proyectistas con formación integral y cualidades para la gestión de un proyecto de Diseño Virtual completo, constituye una oportunidad clave para estudiantes, diseñadores, animadores y otros profesionales de los medios de comunicación necesitados de la introducción global a técnicas y métodos de trabajo precisos en los nuevos modos de producción, presentes en la totalidad de los más recientes proyectos del mercado audiovisual.

Los módulos del curso, impartidos por grandes profesionales en activo especialistas en su materia, parten de una metodología eminentemente práctica de trabajo en workshops y seminarios y se verán enriquecidos con aportaciones en forma de sesiones y encuentros. Su complemento final resultará en la ejecución de un proyecto individual por módulo formativo.

MÓDULO I: (53 Horas)

DISEÑO DE PRODUCCIÓN. DIRECCIÓN ARTÍSTICA.

- . Concepto e Ilustración.
- . Color digital.
- . Presentaciones escenográficas.
- . Presentaciones de personajes.
- . Story-board.
- . Proyecto. Diseño conceptual de un personaje o entorno tridimensional.

Diferentes técnicas de dibujo técnico y artístico orientadas a la generación de material gráfico previo al desarrollo de modelos virtuales. Boceto, perspectivas y croquizado conceptual. Aplicación de referencias y sistemas de documentación. Nociones básicas de teoría del color y comunicación visual. Utilización de los originales digitalizados para la aplicación de color y la elaboración de diferentes versiones con adición de efectos especiales. El diseño de personajes y escenarios; estudios, desarrollo, propuestas gráficas profesionales e interacción con el medio 3D. El story-board y sus convenciones gráficas. Desarrollo de proyecto personal.

MODELADO 3D.

- . Construcciones básicas.
- . Modelado referencial (técnico y libre).
- . Modelado orgánico.
- . Introducción al texturizado UV .
- . Proyecto. Modelado y construcción del personaje del proyecto anterior.

Introducción al espacio tridimensional y el modelado. Construcciones básicas de objetos mediante formas primitivas, operaciones booleanas y desarrollos en revolución y extrusión. Control numérico de datos y polígonos. Creación de textos tridimensionales. Herramientas avanzadas y modificadores. Modelado orgánico. Aplicación de superficies e introducción a los mapas UV. Ejecución de ejercicios y proyecto personal. ...



...

SUPERFICIES Y RENDERIZADO.

- . Disposición de escenas 3D.
- . Sistemas de superficies.
- . Canales de textura.
- . Iluminación y cámaras.
- . Técnicas de renderizado.
- . Formatos de exportación.

Introducción al montaje de escenas virtuales. Ajustes de cámara y disposición de objetos y puntos de luz. El control de superficies, mapeados básicos y sistemas de texturizado por canales y capas. Elaboración de mapas de textura a medida. Sistemas de texturizado procedural. Aplicación de mapas y texturas UV. Cualidades de las luminarias y cámaras virtuales. Prácticas de renderizado. Ejecución de proyecto personal.

MÓDULO II: (36 Horas)

ANIMACIÓN 3D.

- . Concepto e Ilustración.
- . Color digital.
- . Presentaciones escenográficas.
- . Presentaciones de personajes.
- . Story-board.
- . Proyecto. Diseño conceptual de un personaje o entorno tridimensional.

Los principios del movimiento y su aplicación a las leyes fundamentales de la animación, ejemplos a estudio. Lenguaje visual, planos, secuencias y escenas. Animación de objetos sencillos y construcción de animáticas de referencia en el sistema. Elaboración de esqueletos animables para su aplicación a entidades. La animación de personajes 3D. Introducción a la animación facial. Desarrollo de proyectos.



MÓDULO III: (36 Horas)

POSTPRODUCCIÓN Y EFECTOS VISUALES.

- . Vídeo digital - formatos.
- . Montaje y edición de secuencias.
- . Composición por capas y tracking.
- . Integración.
- . Correcciones (color, grano y formato).
- . Sistemas de partículas y otros VFX.
- . Integración de elementos reales y digitales.
- . Proyecto. Integración de un objeto 3d sobre una secuencia filmada.

Introducción al vídeo digital, características, entornos de producción y formatos. Captura de imágenes y secuencias, planificación de escenas, montaje y guiones. Revisión de casos a estudio. Introducción al software y su interacción con la fase 3D. Correcciones básicas: color, contraste y grano. Prácticas de composición a partir de elementos independientes.

Tracking de cámara y sus aplicaciones a la composición 3D. Trabajo con máscaras y mattes. Filmación e integración entre objetos reales y sintéticos. Creación de nieblas y efectos de profundidad y desenfoque. Sistemas de partículas y otros efectos especiales. Montaje y Postproducción de proyectos.

